



**T.C.**

**TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTİCİ OYUNLARIN ÖNEMİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hilal TOKER**

**TOKAT**

**Şubat, 2021**



**T.C.**

**TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ**

**LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKÇE ve SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTİCİ OYUNLARIN ÖNEMİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hilal TOKER**

**Danışman: Doç.Dr.Fatih YILMAZ**

**TOKAT**

**ŞUBAT, 2021**

## ETİK SÖZLEŞME

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgi toplama ve raporlaştırma sürecinin Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği'ne, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna, genel akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak gerçekleştirildiğini; bu tez çalışmasının “intihal engelleme” programı ile tarandığını, bana ait olmayan tüm bilgi, düşünce ve bulgulara atıf yaptığımı ve kaynağımı gösterdiğimi beyan eder, sorumluluğun tarafıma ait olduğunu kabul ederim.

Tarih: .../.../2021

Hilal TOKER



## TEŐEKKÜR

Maddi ve manevi olarak desteklerini hi esirgemeyen canım aileme, yardımlarını esirgemeyerek arařtırmama destek olan eřim Uzm. Dr. Taner TOKER' e, büyük bir sabırla alıřmamın bitmesini bekleyen kızlarım Aya ve Alya' ya sonsuz teőekkürlerimi sunuyorum.

Tez alıřmam boyunca deęerli vaktini bana ayırarak, ilgisini, desteęini esirgemeyen ve akademik tecrübelerini benimle paylařan deęerli tez danıřmanım Do. Dr. Fatih YILMAZ' a ve derslerinden ok yararlı bilgiler edindięim deęerli hocam Do. Dr. Sami BASKIN' a teőekkürü bir bor bilirim.



## ÖN SÖZ

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nde hazırlanan bu çalışma, TÖMER'lerde eğitim gören uluslararası öğrencilerin ve TÖMER'lerde yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarının, yabancı dil olarak Türkçe öğretirken ve öğrenirken oyunların kullanılmasına karşı isteklilikleri, tutumları, oyunları derste kullanırken karşılaştıkları sorunları ve öğretim elemanlarına ve öğrencilere göre oyunların kullanılmasının hedef dile ulaşmadaki etkisini belirlemeye çalışmaktadır. Bu çalışmada ayrıca öğretmen ve öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda eğitsel oyunlar tasarlanmıştır.

Bu amacı gerçekleştirebilmek için Karabük Üniversitesi ve Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi TÖMER'de eğitim veren öğretim elemanları ve eğitim alan öğrencilere oyunların kullanımına karşı tutumlarını ölçen anketler uygulanmış ve konuyla ilgili yerli ve yabancı kaynaklar taranmış, oyunlarla örnek etkinlikler tasarlanmıştır.

Bu çalışma, öğrencilerin derste pasif olduğu öğretim yöntem ve tekniklerin yerine, oyun yönteminin neden kullanılması gerektiğini, öğretim elemanlarının ve öğrencilerin yabancı dil öğrenirken ve öğretilirken oyun etkinliklerine karşı istekliliklerini, tutumlarını, etkinlikleri uygularken karşılaştıkları sorunları açıklamaya çalışmıştır. Yapılan bu tez çalışmasının yabancı dil olarak Türkçe eğitimi alanında yapılacak çalışmalara katkı sağlayıp, bu dersi öğrenenlere ve öğrenenlere yardımcı olması, yeni fikirler vermesi umulmaktadır.

Bu çalışma altı bölümden oluşmaktadır.

Çalışmanın birinci bölümünde problem durumu ortaya konulmuş; çalışmanın amacı, önemi ve sınırlılıkları açıklanmıştır.

İkinci bölümde çalışmanın kavramsal çerçevesine yer verilmiştir. Kavramsal çerçevede ilk olarak yabancı dil hakkında bilgi verilmiş daha sonra Türkçe öğretiminde uygulanan dil öğretim yaklaşımları ve yabancı dil öğretim yöntemleri ve teknikleri ayrıntılı bir şekilde değinilmiş ve alt başlıklarıyla birlikte yer verilmiştir. Sonrasında oyun temelli öğrenme, eğitici oyunun yabancı dil öğretiminde kullanılması, yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunların sınıflandırılması ve eğitici oyunlar planlanırken uygulanması gereken kurallar hakkında bilgiler verilmiştir.

Üçüncü bölümde çalışmanın yöntemi hakkında bilgi verilmiş; çalışmanın modeli, araştırmadaki evren ve örneklem ile veri toplama sürecine değinilmiştir.

Dördüncü bölümde çalışmanın bulgularına yer verilmiştir. Anket sonuçları tablolarla açıklanmıştır.

Beşinci bölümde yer alan tartışma başlığı altında eldeki verilerin yorumlanmasıyla ortaya çıkan sonuçlardan bahsedilmiş ve çalışmamıza benzer yapılan araştırma sonuçlarıyla karşılaştırılmıştır. Son olarak yabancılara Türkçe öğretiminde dört beceriyi geliştirmeyi amaçlayan oyunlarla özgün etkinlikler tasarlanmıştır.

Altıncı bölümde sonuç ve öneriler başlığı altında incelediğimiz yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların önemiyle ilgili ulaşılan sonuçlara değinilmiş ve konuyla ilgili önerilere yer verilmiştir.

Atıfta bulunarak, alıntı yaparak tez çalışmamız boyunca yer verdiğimiz makale, tez ve kitap kaynaklarımızın listesi, eklerin sunumu ve özgeçmiş ile tez çalışmamız sonlandırılmıştır.

## ÖZET

### YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTİCİ OYUNLARIN ÖNEMİ

Toker, Hilal

Yüksek Lisans, Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Fatih YILMAZ

Şubat, 2021,xiv+71

Öğrencinin var olan yetilerini ortaya çıkarmak ve geliştirmek eğitimin en önemli işlevlerinden biridir. Geleneksel eğitim düzeninde öğretmenler, öğretim sırasında öğrenciyi sürece faal olarak katmayan, öğretmen merkezli yöntem ve teknikleri uygulamışlardır. Artık çağımızın eğitim ve öğretiminde, öğrenciyi merkeze alan, faal olarak derse katan bir sürü yeni yöntem ve tekniğin kullanılmasına başlanmıştır. Yabancı dil öğretimi, sadece öğrenci merkezli yöntem ve teknikler kullanıldığında etkili bir şekilde gerçekleşebilir. Son dönemlerde yapılan araştırmalara göre etkili bir dil öğretiminin sıkıcılıktan uzak olması gerektiği ifade edilmektedir. Bunu gerçekleştirebilmek için de öğrencinin ilgi, istek ve beklentilerinin dikkate alınması gerekmektedir. Çünkü dil öğrenimi uzun vadeli bir çabayı gerektirir. Çaba gerektiren bu uzun vadeli sürece oyunun dâhil edilmesi eğitim-öğretim ortamlarında bir süredir tartışılan bir konudur. Eğitimciler, oyunun, öğrenciyi ve öğretmeni geleneksel öğrenme ortamından uzaklaştırıp, öğretimi alışılmış, sıkıcı kural zincirinden ve genellemelerden kurtardığını düşünmektedirler. Buradan hareketle bu çalışmada, TÖMER’lerde eğitim gören uluslararası öğrencilerin ve TÖMER’lerde yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarının, Türkçe öğrenmeye yönelik oyunların kullanılmasının Türkçeyi öğretmede önemi konusundaki tutumları incelenmiştir. Bunun için 25 maddelik bir anket uygulanmıştır. Katılımcılar, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi ve Karabük Üniversitesi TÖMER’de eğitim gören uluslararası öğrenciler ve TÖMER’de yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarıdır. Bu araştırma, TÖMER’lerde eğitim gören uluslararası öğrencilerin ve TÖMER’lerde yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarının oyunla öğretime yönelik isteklilikleri, tutumları ve oyunları derste uygularken karşılaştıkları sorunları ve öğretim elemanlarına ve öğrencilere göre

oyunların kullanılmasının hedef dile ulaşmadaki etkisini belirlemeye çalışmaktadır ve öğretmen ve öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayacak 14 oyun etkinlikleri geliştirilmiştir. Hazırlanan bu etkinlikler öğrencilerin ilgisi çekecek, cesaretlendirecek öğrenme süreçlerinin oluşturulmasına, öğrenenlere yönelik farklı ders kitaplarının ya da yardımcı kaynakların hazırlanmasına ve Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde daha başarılı sonuçlar alınmasına yardımcı olacaktır. Bu çalışma, öğrencilerin ve öğretim elemanlarının yabancı dil olarak Türkçe öğrenmek ve öğretmek için eğitsel oyunlara karşı istekliliklerini, etkililiğine yönelik tutumlarını, uygularken karşılaştıkları sorunları araştıran ve öğrencilerin bilgilerini geliştirmenin ve pekiştirmenin yollarını bulmaya çalışan betimsel bir çalışmadır. Söz konusu amaç doğrultusunda nicel veri toplama araçlarından yararlanılmıştır. Bu çalışmada veriler anketler aracılığıyla toplanmıştır. Araştırma uygulaması Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi ve Karabük Üniversitesi TÖMER’de eğitim gören uluslararası öğrenciler ve yabancı dil olarak Türkçe eğitimi veren öğretim elemanları üzerinde yapılmıştır. Çalışma sonunda, öğretim elemanlarının ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe dersinde oyunlardan yararlanmaya istekli oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmen ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların öğrenmeyi kolaylaştırdığı, bilgilerin kalıcı olduğu, öğrencilerin bu yöntemden zevk aldıkları, derslere sevekle ve isteyerek katıldıkları tespit edilmiştir. Ankete katılan öğretim elemanlarının çoğunluğu ders kitaplarında dil oyunları için materyal eksikliği olduğunu ve öğrencilerin oyun oynarken Türkçe konuşmaktan utandıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu ise dil oyunlarını derslerde kullanmadıklarını belirtmişlerdir.

**Anahtar Kelimeler:** Eğitsel Oyunlar, Etkinlik Temelli Öğrenme, Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi.

## **ABSTRACT**

### **THE IMPORTANCE OF EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS**

Toker, Hilal

Master Thesis, Department of Turkish Education

Thesis Supervisor: Doç. Dr. Fatih YILMAZ

February , 2021

Revealing and developing the abilities existing in the student is one of the most important functions of education. In the traditional education system, teachers have applied teacher-centered methods and techniques that do not actively involve the student in the process during teaching. Nowadays, in the education and training of our age, many new techniques and methods that take the student to the center and involve them in the lesson have started to be used. Foreign language teaching can only take place effectively when student-centered methods and techniques are used. According to recent research, it is stated that effective language teaching should be far from being boring. In order to achieve this, the student's interests, wishes and expectations must be taken into account. Because language learning requires a long-term effort. The inclusion of game in this long-term process that requires effort has been discussed in educational environment for some time. Educators think that the game takes the student and teacher away from the traditional learning environment and saves the teaching from the usual, boring rule chain and generalizations. In this study, the attitudes of international students studying at TÖMER and instructors teaching Turkish to foreigners at TÖMER on the effectiveness of using games for learning Turkish in teaching Turkish were examined. For this, a questionnaire with 25 items was applied. Participants are international students studying at Tokat Gaziosmanpaşa University and Karabük University TÖMER and instructors who teach Turkish to foreigners at TÖMER. This research tries to determine the willingness, attitudes and problems of international students studying at TÖMER and instructors teaching Turkish to foreigners in TÖMER towards teaching with games and the problems they encounter while applying games in the lesson and the effect of using games on

reaching the target language according to the instructors and students, and games that will meet the needs of teachers and students have been designed. New game activities to be presented as a theoretical study and / or different uses of existing game activities; It will help to create learning processes that will attract and encourage learners, to prepare different textbooks or supplementary resources for learners, and to achieve more successful results in teaching Turkish as a foreign language. This study is a descriptive study that investigates students' and lecturers' willingness towards educational games to learn and teach Turkish as a foreign language, their attitudes towards their effectiveness, the problems they encounter while applying, and trying to find ways to improve and consolidate students' knowledge. In line with this purpose, quantitative data collection tools were used. Questionnaire technique was used to obtain data in the study. The research application was carried out on international students studying at Tokat Gaziosmanpaşa University and Karabük University TÖMER and instructors teaching Turkish as a foreign language. At the end of the study, it was concluded that instructors and students were willing to use games in Turkish classes as a foreign language. In addition, it was determined that in teaching Turkish as a foreign language, games facilitated the learning of instructors and students, the knowledge was permanent, students enjoyed this method, and participated in the lessons with love and willingness. Most of the instructors who participated in the survey stated that there is a lack of material for language games in the textbooks and that the students are embarrassed to speak Turkish while playing. Most of the students stated that they did not use language games in lessons.

**Keywords:** Educational Games, Activity -Based Learning, Teaching Turkish As A Foreign Language.

## İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ETİK SÖZLEŞME .....	i
JÜRİ İMZA SAYFASI .....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖN SÖZ.....	iv
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER .....	x
TABLO LİSTESİ .....	xiii
KISALTMALAR LİSTESİ .....	xiv
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
Problem .....	1
Amaç .....	4
Önem.....	5
Sınırlılıklar.....	5
BÖLÜM II .....	6
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	6
Yabancı Dil.....	6
Yabancı Dil Öğretim Yaklaşım, Yöntem ve Teknikleri .....	8
Davranışçı Dil Öğretim Yaklaşımı .....	8
Yapılandırmacı Dil Yaklaşımı .....	8
Yapılandırmacılık ve Dil Öğretimi .....	10
Yabancı Dil Öğretiminde Yapılandırmacı Yaklaşım İlkeleri .....	10
Etkinlik Yaklaşımı .....	11
Oyun Temelli Öğrenme Nedir?.....	13

Eğitici Oyunların Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması.....	19
Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Bölümlere Ayrılması.....	21
Eğitici Oyunların Planlanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar .....	22
BÖLÜM III.....	23
YÖNTEM .....	23
Araştırma Modeli .....	23
Çalışma Grubu .....	23
Veri Toplama Araçları .....	24
Veri Toplama Süreci .....	24
Verilen Analizi.....	24
BÖLÜM IV.....	25
BULGULAR.....	25
BÖLÜM V.....	32
TARTIŞMA.....	32
Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Dersinde Oyunlardan Yararlanma İstekliliği .....	32
Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretime İlişkin Tutumları .....	36
Öğretim Elemanları ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanılması Durumunda Karşılaştıkları Sorunlar.....	37
BÖLÜM VI.....	40
SONUÇ ve ÖNERİLER .....	40
KAYNAKÇA.....	43
EKLER .....	49
EK 1. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Dört Beceriyi Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyun Etkinlikleri .....	49
EK 2. Anketler .....	65
Öğretmen Anketi .....	65
Öğrenci Anketi .....	67

EK 3. Arařtırma Uygulama İzin Belgeleri ve Etik Kurul Onayı .....	69
EK 4. Yazarın Özgeçmiři .....	71



## TABLO LİSTESİ

Sayfa

Tablo 1. Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Dersinde Oyunlardan Yararlanma İstekliliği.....	25
Tablo 2. Öğretim Elemanları ve Öğrenciler Göre Yabancı Dil Olarak Türkçe Dersinde Oyunların Etkililiği .....	27
Tablo 3. Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretime İlişkin Tutumları .....	28
Tablo 4. Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanılması Durumunda Karşılaştıkları Sorunlar.....	30

## KISALTMALAR LİSTESİ

Akt. : Aktaran

f : Frekans

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

s. : Sayfa

TDK: Türk Dil Kurumu

TÖMER: Türkçe Öğretim Merkezi

vb. : ve benzeri

vd. : ve diğerleri

% : Yüzde

## BÖLÜM I

### GİRİŞ

Bu bölümde çalışmanın problem durumu, amacı, önemi ve sınırlılıkları yer almaktadır.

#### Problem

Dil, kişilerin birbirini anlaması ve durumları anlatabilmesi ve bu sebeple anlaşabilmek için kullanılan en güzel iletişim aracıdır. Aksan'ın söylemiyle dil, "Gerek insan gerek toplum gerekse insan ve toplumdan ayrı düşünülemeyecek bilim, sanat, teknik gibi bütün alanlarla ilgili bulunan, aynı zamanda onları oluşturan bir kurumdur" (Aksan, 1998). Dilin aynı toplum içerisindeki insanlar arasında iletişim kurmanın yanı sıra farklı toplumlar arasındaki iletişimi, ilişkileri güçlendiren aynı zamanda o kültürün dünyaya tanıtılması gibi bir işlevi de bulunmaktadır. Devletler ve hükümetlerde bu doğrultuda kendi dillerinin dünyanın farklı ülkelerinde de kullanılması amacıyla politikalar geliştirmektedir. "Türkiye'nin uluslararası ilişkilerdeki etkin hali, dünyadaki tarih kitaplarındaki yeri ve gelişen ekonomisiyle Türkçeyi öğrenme yönünde istekler ortaya çıkmaktadır" (Durmuş, 2013). Dünya üzerinde var olan milletlerin çoğu yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenmeye çalışmaktadır. Yurt içindeki ve yurtdışındaki öğretim kurumları, merkezler ve Türkçe öğreten kuruluşlar, yabancılara Türkçe öğretim işini planlı bir şekilde yürütmektedir. Son yıllarda ülkemizdeki üniversitelere gelen yabancı uyruklu öğrenci sayısının artışıyla birlikte yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin önemi belirginleşmiştir. Bu sebeple alışlagelmiş tek düze geleneksel yaklaşımları kullanmak yerine çağımızın gerekliliğine uygun olarak eğitimde yeni yaklaşım ve metotlarının kullanılması gerekmektedir.

Yabancı dil öğretimi uygulamasının başarılı olabilmesi için yabancı dil için gereken ana ilkeler ve metotların sınıf içerisinde uygulanması gerekmektedir. Bahsedilen ana 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 ilkelere biri dört temel dil becerisini geliştirmektir. Bu beceriler; dinleme, konuşma, okuma ve yazmanın işlevsel bütünlüğünü oluşturmaktadır. Bu dört temel beceriyi, dili bir iletişim aracı olarak kullanırken aynı anda yürütmek gerekir (Demirel,1999).

Bu temel becerilerin geliştirilmesi için bir sürü etkinlik yapılmaktadır. Hedeflere hizmet eden sınıf içinde uygulanan etkinlikler uygulanmadan önce planlanmalıdır. İşlenecek konular planlanırken somuttan soyuta ve basitten karmaşığa şeklinde olmalıdır. Böylece dil öğretim programının ardışık olması sağlanmış olur (Demirel,1999).

Yabancı dil derslerinin içeriğinde; bir yandan dersin devamlılık özelliğine sahip olması, diğer yandan geçmiş konuları yeri ve zamanı geldikçe tekrar edilmesi esastır. Bu amaçla; yabancı dil dersinin öğretiminde öğrencilerin yukarıda sözü edilen dört temel dil becerisini geliştirmek için fotoğraf, resim, şiir, öykü, masal, drama, film, müzik ve oyundan yararlanılabilir ve kazandırılması düşünülen beceriler doğrultusunda etkinlikler yaptırılabilir.

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

Oyun, öğrencilerin oynadığı ve genellikle başkalarıyla etkileşime girdiği ve konuşulan kelimelerin istemsiz kulağa manipüle etme sistemi olarak tanımlanan bir aktivite anlamına gelir. Oyunlar, birçok öğrencinin ilgi alanlarını ve çalışmalarını sürdürmelerine yardım eder ve teşvik eder (Wright, Betteridge ve Buckby, 2006). Oyun oynarken, öğretmenler, dili anlamak için daha anlamlı durumlar yaratabilirler. Dil oyunlarını oynarken hem öğretmenler hem de öğrenciler bunu anlaşılabilir ve uygulanabilir hale getirmelidir.

McCallum (1980) oyunların otomatik olarak öğrencinin ilgisini çektiğini ve motivasyonlarını arttırdığını vurgular. Avedon (1971) oyunların motivasyonu artırdığını ve öğrencilerin oyun oynarken olumlu bir rekabet içinde olduklarını; dahası, heyecanlandıklarını ve bu oyunları oynamak için ellerinden geleni yaptıklarını, söyler. Başka bir deyişle, oyunlar onları motive eder ve otomatik olarak öğrenmeye yol açar. Crookal (1990), oyunların kaygıyı azalttığını ve öğrenenlerin kendilerini daha iyi hissetmelerini sağladığına inanır, bu nedenle öğrenciler kendilerini daha rahat hissedebilirler, özgür hissederler ve asla cezalandırmayı ve yanlış cevapların kötü sonuçlarını düşünmezler. Oyunlar, öğretmenler için de eğitim yönünde faydalı olabilir. Bunun için, bir sürü bilim insanının oyunlar hakkında yaptığı ve söylediği ifadeler vardır. Bunların bir kısmından derlemeler şöyledir:

Oyunlar dil öğretiminde tüm dil becerilerinin geliştirilmesi amacıyla kullanılabilir. Nedomová (2007), Bekiri (2003) ve Hong (2002) dilbilgisi öğretiminde oyunların kullanımında bazı önemli alanlardan bahseder. Nedomová (2007), Rixon (1991) ve McCallum (1980) dil oyunlarının türlerine değinmişlerdir. Lee (1979) ve Rinvoluceri (1990) oyunları uygulamak için en iyi zaman konusunda bilgilerini aktarmışlardır. Tüm öğrenciler hazır olduğunda, dikkatleri dağıldığında dikkati toplamak istediğimizde, oyunlardan faydalanabiliriz. Oyunlar, ders sonunda ya da öğretim materyaline katkıda bulunması için dersin her bölümünden sonra da oynanabilir. McCallum (1980), öğretmenin, sınıf organizasyonu ve öğrencilerin derse katılımında oyunların önemini tartışmıştır. Öğretmenin oyunları oynatmadan önceki hazırlığı ve oyunların dil öğretimde kolaylaştırıcı rolü Celce-Murcia (1979) tarafından tartışılmıştır. Öğrencilere dilbilgisi öğretilirken oyun kullanımının etkililiği Amato (1988), Gunn ve McCallum (2005), Deesri (2000) tarafından gözlemlenmiştir. Celce-Murcia ve Hilles (1988), oyunlar, her sınıf aktivitesinin doğal bir parçası olduğu için, öğrenciler için en uygun ve etkili aktivitelerdir, kanaatine varmışlardır. Nedomová (2007), öğrencilerin ders ortamında 20-30 dakika sonra sıkıldığını savunur ve öğretmenler, öğrencilerin dili daha iyi kullanabilmeleri için eğitici veya eğitsel oyunlar kullanabilirler, demiştir. FAS (2006), Hays (2005), Sitzmann, (2011), Tobias ve Fletcher (2011), öğretmenler, oyunları dil öğretiminde kullandıklarında, öğrencilerin motivasyonunu artırdığı gerçeğini doğrulamışlardır. Sindre (2009), eğitsel oyunların, diğer öğrenme materyalleriyle karşılaştırıldığında, öğrenenlere daha eğlenceli ve iletişimsel bir ortam oluşturduğunu vurgulamıştır. Rieber, Barbour, Thomas ve Rauscher (2008), bir oyunun dikkat çekici bir hikâyeye sahip olması ve öğrenciye görelilik ilkesine uygun olarak öğreneni motive etmesi gerektiğini belirtmiştir. Özetle yabancı dil öğretiminde oyunların, öğrencinin dikkatini topladığı, derse katılımı ve motivasyonu artırdığı, dersi daha eğlenceli hale getirdiği düşünülmektedir. İnsanların sosyalleşmesinde dil en önemli iletişim aracıdır, oyun ise sosyalleşmede kullanılan eğitim yöntemlerinden birisidir. Dolayısıyla yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunlar kullanılmalıdır.

Bahsedildiği üzere yabancı dil öğretiminde kullanılan oyunlar üzerine yazılan makaleler, bildiriler, kitaplar ve lisansüstü tez çalışmalarının odak noktasını genellikle oyunların derste uygulanması, avantajları ve dezavantajları oluşturmaktadır. Bununla birlikte ilgili araştırmalarda oyunların uygulanmasında büyük rolü bulunan öğretmen ve öğrencilerin oyunla öğretime dönük tutumları, isteklilik düzeyleri ve uygulamada

karşılaştıkları zorluklara ilişkin araştırmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Ayrıca bu az sayıdaki araştırmada İngilizcenin oyunlarla öğretimine odaklanılmıştır. Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde öğretmen ve öğrencilerin oyunla öğretimine ilişkin tutumlarını ele alan bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu çalışmada, öğretim elemanlarının ve öğrencilerin oyunla öğretime dönük isteklilikleri, tutumları, oyunların yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde etkililiği ve oyunla dil edinimi sağlanırken karşılaştıkları sorunlar belirlenmiştir, bu doğrultuda yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılabilir eğitimci oyunlarla etkinlikler tasarlanmıştır.

### **Amaç**

Yabancı dil öğretimini ders kitaplarının ezberci ve sınırlı getirilerinin ötesine taşıyan etkileşimsel bir öğrenme süreci olarak ön plana çıkan oyunlar, dil becerilerinin geliştirilmesi açısından Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde önemli bir yere sahiptir. Bu araştırma, TÖMER'ler de eğitim gören uluslararası öğrencilerin ve TÖMER'ler de yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarının, yabancı dil olarak Türkçe öğretirken ve öğrenirken oyunların kullanılmasına karşı isteklilikleri, tutumları, oyunları derste kullanırken karşılaştıkları sorunları ve öğretim elemanlarına ve öğrencilere göre oyunların kullanılmasının hedef dile ulaşmadaki etkisini belirlemeye çalışmaktadır. Bu çalışmada ayrıca yabancı dil olarak Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarına ve yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilere oyunların yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde etkisini göstermek amacıyla eğitsel oyunlarla etkinlikler tasarlanmıştır. Bu amaçlar doğrultusunda şu sorulara yanıt aranacaktır:

1. Öğretim elemanları ve öğrenciler yabancı dil olarak Türkçe dersinde oyunlardan yararlanmaya ne düzeyde isteklidirler?
2. Öğretim elemanları ve öğrenciler yabancı dil olarak Türkçe dersinde oyunların etkisini nasıl değerlendiriyorlar?
3. Öğretim elemanları ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde oyunla öğretime ilişkin tutumları nasıldır?
4. Öğretim elemanları ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların kullanılması durumunda karşılaştıkları sorunlar nelerdir?

## Önem

Eğitim sözlüğünde ‘eğitici oyun’ şöyle tanımlanmıştır: ‘‘Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan öğretim teknikleridir’’ (Karabacak, 1996, s.16). Derste işlenecek konular eğitsel oyunlarla anlatılır ya da işlenen konular eğitici oyunlar yardımıyla pekiştirilir ve kalıcı olması sağlanır. Bunun nedenini Çoban şu şekilde ifade etmektedir: ‘‘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, s. 38,39). Buradan hareketle yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların kullanımının; öğrencilerin, okuma, dinleme, konuşma ve yazma gibi dört temel becerisini artırmaya, telaffuz, kelime dağarcığı, vurgu, tonlama, jest- mimiklerin yerinde ve doğru kullanımını sağlamaya yönelik etkisi yadsınamaz. Ayrıca yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunlar, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirerek, motivasyonlarının artmasını sağlayarak, dersi daha eğlenceli hale getirerek bütün öğrencilerin derste aktif olmasını sağlamaktadır.

Bu araştırmada, TÖMER’de eğitim gören uluslararası öğrencilerin ve TÖMER’de yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanlarının bakış açısıyla oyunla öğretime yönelik bir durum değerlendirilmesi yapılmıştır. Bu açıdan değerlendirildiğinde araştırmada ulaşılan sonuçların yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunla öğretim yazınına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Öğretim elemanları ve öğrenciler için sınıf ortamındaki uygulamalarda yararlı olacağı düşünülen eğitsel oyunlar tasarlanmıştır. Tasarlanan eğitsel oyunların var olan oyunları yeniden yapılandıracak bu çalışmayla, farklı oyun etkinliklerini detaylı bir biçimde irdeleyerek öğretim elemanlarına, ders kitabı yazarlarına ve diğer araştırmacılara rehberlik edeceği düşünülmektedir.

## Sınırlılıklar

1. Araştırma 2019-2020 öğretim yılıyla sınırlıdır.
2. Araştırma Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi ve Karabük Üniversitesi TÖMER’de eğitim veren öğretim elemanları ve bahsedilen üniversitelerde eğitim gören uluslararası öğrenciler ile sınırlıdır.

## BÖLÜM II

### KAVRAMSAL ÇERÇEVE

#### Yabancı Dil

Yabancı dil, “insanların dünyaya geldiği, büyüdüğü, yetiştiği kendi ülkelerinde konuşulmayan, kendi ulusları dışındaki bir ulusun vatandaşlarıyla iletişim kurabilmek adına öğrendikleri ve öğrenilmesi gerekli olan dildir” (Ceyhan,2007, s 71).

Bilim ve teknolojinin son yıllarda hızlı gelişmesi topluluklarda haberleşme araçlarının kullanımını yaygınlaştırmıştır. Bu sayede dış turizm önemlilik kazanmış, endüstriyel ve sosyo-kültürel ilişkiler artmış, uluslararası ilişkiler giderek yoğunlaşmıştır. Bu tür ilişkilerin olması ve haberleşmenin yapılabilmesi için diğer ülkelerin dillerini öğrenmek şart olmuştur. Günümüzde hayatımızın her alanında yaygın olarak kullanılan ve benimsenen ve en fazla kullanılan diller, yabancı dil olarak öğretimi gelişmiş dillerdir. Herhangi bir dilin yabancı dil olarak toplumlara öğretilmesi; kendi toplum sınırları dışında başka uluslar ve kültürlerle iletişimde olması, bilinmesi ve doğru bir şekilde aktarılabilmesi için o dilin; gelişmesinin ilerlemesi ve öğrenilmesi için çalışmaların artırılması gereklidir.

Günümüz dünyasında Türkçe farklı dil ve kültüre mensup kişilerce endüstriyel, siyasal, turizm gibi farklı nedenlerden dolayı tercih edilir ve talep edilir olmuştur. Bu sebepten dolayı Türkçe öğrenmek isteyen kişiler için farklı kurumlarda eğitimler faaliyet göstermektedir. Ülkemizde eğitim alan yabancı uyruklu öğrenciler için üniversitelerde ve diğer benzer kurumlarda bu konuda eğitimler oluşturulmuş olup ayrıca yurt dışında da Yunus Emre Enstitüsünde Türkçe öğretimi gerçekleştirilmektedir.

Günümüzde farklı bir dil biliyor olmak kişilerin kariyerleri ve iş imkânları için önemli hale gelmiştir. Ayrıca başka ülkelere göçlerin olması kişilerin iletişime geçmesi ve yaşamlarını sürdürebilmesi için yeni bir dilin öğrenilmesi ihtiyaç haline gelmiştir. Aslında yeni bir dil öğrenmek o dile ait tüm kültürel özellikleri de öğrenmek anlamına gelmektedir. Öğrenilen her yeni dil bireyin hayata bakış açısını farklılaşmasına ve bireysel ilerlemesine de katkıda bulunmaktadır.

Linguistik görecelik (linguistic relativity) açısından bakıldığında insanın dünyaya farklı bir gözle bakması kullandığı ana dili ve alışlagelmiş düşünme şekliyle yetersiz ve sınırlıdır. Buradan çıkarılabilecek sonuç; farklı dil konuşan insanlar dünyayı

birbirlerinden farklı algılarlar. (Humboldt 1836; Sapir 1921; Whorf 1956; Akarsu 1984; Stern 200-213; akt. Demircan, 2013, s. 8).

Eđitim programlarında yabancı dile gerekli önemi veren Türk toplumu farklı bir dili öğrenmeye karşı her zaman ilgili olmuştur (Yasar,1993). Öğretmenlerin dil öğretmesi belli yöntem ve kurallara bađlı kalan durgun bir süreç olmayıp yaratıcı, hareketli ve dil öğrenimi alan kişilerin özelliklerine göre oluşturulan akıcı bir süreçtir. Diđer bir deđişle, bu sürecin ana koşullarından biri de öğretmen'in ihtiyaçlara cevap vermesidir (Ülsever,1998; Acat, 2000).

Yabancı dil öğretimi zor ve karmaşık bir süreçtir. Yabancı dil öğretiminde dikkat edilmesi gereken, genel kabul görmüş bazı temel ilkeler vardır. Demirel bu ilkeleri aşağıdaki gibi sıralamıştır (Demirel,1994, s. 27-28):

1. Dinleme ve konuşma becerileri geliştirilmeli,
2. Ana cümle kalıpları öğretilmeli ve ezberlenmesi sağlanmalı,
3. Kullanılan dil öğretilmeli,
4. Farklı dil kazanma alışkanlıkları sağlanmalı,
5. Dilin seslerinin uygun şekilde çıkarılması öğretilmeli,
6. İki dil arasında mesele olan ses ve yapılar öğretilmeli,
7. Kullanılan materyaller basitten zora doğru sunulmalı,
8. Bilinen kelimelerle yeni cümle kalıpları öğretilmeli,
9. Öğrenilenlerin kullanılma olanađı tanınmalı,
10. Örnekler verilmeli,
11. Öğrenci hataları hemen düzeltilmeli,
12. Tek bir sorunla uğraşılmalı,
13. Yeni dil ana dil gibi öğretilmeli,
14. Bireysel farklılıklar dikkate alınmalı,
15. Her şey öğretilmeye çalışılmamalı,

16. Sorumluluk verilmeli; bireysel çalışmalar yapılmalı,

17. Ders planlanırken çeşitlilik katılmalı (Demirel, 2004, s. 27-28).

### **Yabancı Dil Öğretim Yaklaşım, Yöntem ve Teknikleri**

Bilgi çağında yaşam boyu öğrenmenin ve iletişim kurmanın en önemli yolu dildir. Dil, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişmenin en önemli aracıdır. Dilin kişinin yetisini sonuna kadar geliştirebilme, karışık problemleri çözebilme, bilişsel düşünebilme, türlü kıymetlere ehil, daha geniş bir dünya görüşü oluşturabilme gibi hususiyetleri vardır. Bu sebeple, ülkelerin çoğu dil becerilerini geliştirebilmek için yeni yaklaşımlar ve yöntemler uygulamaktadır.

Dil öğretimi alanında geçmişte genel olarak davranışçı dil öğretimi yaklaşımı, bilişsel dil öğretimi yaklaşımı uygulanmıştır. Günümüzde ise yapılandırmacı dil öğretimi yaklaşımı gibi yaklaşım ve yöntemler uygulanmaktadır. Aşağıda bu konular alt başlıklar olarak ele alınmıştır.

#### **Davranışçı Dil Öğretim Yaklaşımı**

Davranışçı yaklaşım dil öğretilirken uygulanan en eski yaklaşımlardan bir tanesidir. Bailly eski yaklaşım ve yöntemlerin hepsini 'davranışçı' başlık altında toplamıştır. Bazı dil uzmanları da bunları 'geleneksel' ve 'davranışçı' olarak ele almaktadır. Geleneksel ve davranışçı yaklaşımların dayandığı temel görüşler birbirine çok yakındır. Ülkemizde Türkçe öğrenimi uzun yıllar davranışçı yaklaşımla yapılmıştır. Bu yaklaşımda davranışlar dil becerilerinin önüne geçmiştir. Davranışçı kuramın ilkelerinden taklit ve pekiştirmeye dil öğrenimi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Fakat dilin içeriğini ve öğrenenin zihinsel becerilerini göz ardı ettiği için bu kuram dil becerilerini yeterince geliştirememiştir.

#### **Yapılandırmacı Dil Yaklaşımı**

Yapılandırmacı yaklaşım, hümanist yaklaşımla başlayan ve ardından bilişsel kuramın gerçekleştirdiği devrimle günümüzdeki aşamasına gelmiştir. Yapılandırmacılara göre, öğrenciler kendi bireysel dünyalarını yaratırlar. İnsancıl yaklaşımda olduğu gibi, öğrenen, duyguları bütünsel bir birim olarak ele alınır. Çünkü duygular öğrencilerin tutumlarını şekillendirir. Ayrıca, yaratıcılıklarını, dünya görüşlerini kendilerine özgü bir şekilde inşa etmelerine izin verir. Bilişsel süreçler, yapılandırmacıların görüşünde son

derece önemli olan şeyin analiz edilmesine ve çalıştırılmasına yansır. Bunlar, öğrenenlerin çevreyle etkileşimleri yoluyla deneyimledikleri şeylerdir. Yapılandırmacı yaklaşım, bilişsel yapılandırmacılık ve sosyal yapılandırmacılık olarak ikiye ayrılır. Yapılandırmacılık, dil öğrenmeye yönelik en çok desteklenen yaklaşımdır ve eğitim psikolojisine temel katkısı, Platon gibi gerçekçi filozofların iddia ettiği gibi, öğrenenlerin eğitim sürecinde özerkliğini vurgulayan öğrenci merkezli yaklaşımdır.

Dil öğretiminde günümüzde de uygulanan bu yaklaşımın öncüleri Piaget, Vygotsky, Bruner'dir. Bu yaklaşım davranışçı yaklaşımın aksine kişinin öğrenme ve bilinç yetilerini geliştirme üzerinde durur. Dil ve bilinç yetilerini ilerletmiş, düşünen, anlayan, araştıran, sorgulayan, bilgiyi kullanan, yeni bilgiler oluşturan ve kendini her alanda ilerleten kişiler yetiştirmeyi hedefler. Öğrenci yeni bilgiyi önceden var olan zihinsel oluşumlarla birleştirerek yapılandırır. Birey başkalarıyla iletişime girerek ve zihinsel becerilerini geliştirerek dili öğrenirler. Diğer taraftan öğrenme ve dil birbirlerini etkilerler. Bu sebeple öğrenme sürecinde dil ve zihinsel yetileri geliştirme birlikte ele alınmalıdır (Güneş, 2007).

Vygotsky'e göre yetişkin ve çocukların iş birliği içinde çalışmaları, çeşitli etkinlikler yapmaları, öğrenmeyi kolaylaştırmakta, dil ve zihinsel becerilerin gelişimini beslemektedir. Bu sebeple işbirlikli öğrenmeye önem verilmelidir. Bu süreçte iki seviyeye dikkat edilmelidir.

- Birincisi öğrencinin şu anki gelişim seviyesidir. Bu seviye öğrencinin kimsenin yardımı olmadan bir etkinliği, işi ya da görevi yapabilme seviyesidir.

- İkincisi ise geliştirilebilir seviyesidir. Bu seviye öğrencinin birinin rehberliği veya yardımıyla bir etkinliği, görevi veya vazifeyi yerine getirebilme seviyesidir. (Güneş,2011)

Vygotsky'e göre bu iki seviye arasındaki fark öğrencinin "gelişmeye açık alanı"nı işaret eder (Lemire, 200; akt. Güneş,2011). Birinin desteğiyle bir etkinliği yapabilen öğrenci önceden yaptığı etkinliklere benzeyen etkinlikleri daha sonra kendi kendine yapabilir ve gelişimini destekleyebilir. Bu aşamada öğrenciye destek olacak kişi uzman bir yetişkin, öğretmen, ebeveyn veya önceden yetişmiş bir öğrenci olabilir. Önceden bahsedildiği gibi yapılandırıcı yaklaşıma göre "Dil, edinilmez öğrenilir." Dil öğrenme bireyin aktif çabası ve sosyal etkileşimlerle gerçekleşir.

## **Yapılandırmacılık ve Dil Öğretimi**

Yapılandırmacı bir yaklaşımın temeli:

1. Bilgiyi inşa etmek, almamak
2. Düşünmek ve analiz etmek, ezberlememek
3. Anlamak ve uygulamak, tekrar etmemek
4. Aktif olmak, pasif olmamak. (Marlowe & Page, 2005)

Yapılandırmacı öğrenme, öğretmeye yönelik önemli bir yaklaşım olarak ortaya çıkmıştır. Geçtiğimiz yıllar boyunca birçok araştırmacı ve bilim insanı, yapılandırmacı öğrenme teorisi için tarihsel örnekler üzerinde çalışmıştır. Bu görüşlere göre yapılandırmacılık, davranışçılığa dayalı eğitimden bilişsel teoriye dayalı eğitime geçişi temsil eder. Bu nedenle, davranışçı epistemoloji özü; zekaya, hedef alanlarına, bilgi düzeylerine ve pekiştirmeye dayanır, ancak yapılandırmacı epistemoloji durumunda bilgilerini çevre ile etkileşim temelinde yapılandıranlar, öğrenenlerdir. Yapılandırmacılığın birincil mesajı, aktif öğrenmenin öğrencilerin kendi bilgilerini oluşturmalarına ve düşünülenleri kendi anlamlarını oluşturmalarına olanak sağlamasıdır.

## **Yabancı Dil Öğretiminde Yapılandırmacı Yaklaşım İlkeleri**

1. Eylem odaklı ve iş birliğine dayalı öğrenmeye dayanır, sınıf çalışmalarında yaratıcı etkinlikler ve projelerle öğrenme, yaparak yaşayarak öğrenme yapılandırmacı yaklaşımı uygulayan sınıflarda gereklidir.

2. Öğrenci merkezlik üzerine daha fazla odaklanmak gerekir, öğrenmede öğrenenin özerkliği önemlidir.

3. Yapılandırmacı sınıfta süreçle ilgili farkındalık esastır ve öğrenme bilinci, dil bilinci, kültürlerarası farkındalık önemlidir.

4. Dil sınıflarında içerik odaklılığa bağlı olan bu kuramın ruhu, bütünsel dil deneyimi, otantik ve karmaşık öğrenme ortamı oluşturur.

Dil öğretiminde yapılandırmacı yaklaşımın en önemli ilkelerinden biri eylem odaklılıktır. İşbirlikçi öğrenme (ikili çalışma, grup çalışması veya diğer sosyal öğrenme biçimleri gibi), sınıf etkinliklerine yaratıcı ve aktif katılım, çeşitli projeler hazırlayarak öğrenme ve öğreterek öğrenme (öğrenciden öğretmenin rolünü üstlenmesi istendiğinde) eyleme yönelik yöntemde atıfta bulunan ana görevler olarak ele alınmıştır. Yapılandırmacılıkta ikinci önemli ilke yabancı dil sınıflarında, öğrenen merkezli

öğrenmenin bireyselleştirilmesidir. Ders sırasında öğretmen tarafından sağlanan materyallerin parçaları ve bölümleri hakkında öğrencinin kendisinin karar vermesine izin verilmelidir. Bu seçim yapma imkânı öğrencinin özerkliğini geliştirir, dolayısıyla tercih edilen öğrenme tarzına hizmet eder. Bununla birlikte, öğrenciye önceden nasıl farkına varacağı ve kendi öğreniminin sorumluluğunu nasıl alacağı, öğrenme sırasında seçilen ve uygulanan strateji ve tekniklerin neler olacağı konusunda öğrenci baştan bilgilendirilmelidir. Ayrıca, öğrenme bilincinin kültürlerarası farkındalık kadar dil farkındalığıyla da tamamlanması gerekmektedir.

Yapılandırıcı yaklaşımı yabancı dil öğretirken uygulayan öğretmenlerde olması gereken özellikler şunlardır (Aljohani, 2017, s. 106);

1- Öğretmen, birincil bilgi kaynağı olmak zorunda değildir, öğrenciler için birçok kaynaktan sadece biridir.

2- Öğretmen, öğrencilerin mevcut bilgilerine meydan okuyan deneyimlere öğrencileri dahil eder.

3- Öğretmen, derslerin planlanmasında öğrenci yanıtlarını kullanır ve öğrencilerden ilk yanıtlarını detaylandırmalarını ister.

4- Öğretmen, açık uçlu sorular sorarak öğrenciler arasında soru sormayı ve tartışmayı teşvik eder.

5- Öğretmen, görevleri çerçevelendirirken sınıflandırma, analiz etme, oluşturma, düzenleme, hiyerarşi vb. kullanır. Bilişsel terminolojiyi kullanarak öğrencilerin kendi bilişsel süreçlerini (üstbiliş) anlamalarına yardımcı olur.

6- Öğretmen, sınıf kontrolünü bırakır, öğrenci özerkliğini ve inisiyatifini teşvik eder ve kabul eder.

7- Öğretmen manipülatif ve etkileşimli fiziksel materyallerin yanı sıra ham verileri ve birincil kaynakları kullanıma sunar.

8- Öğretmen, iletilen kavramların derin yapısal anlayışından geldiği bakış açısını kullanarak, öğrencilerin yazılı ve sözlü net yanıtlar vermelerini sağlayarak, iletişimi kolaylaştırır. Açık ve anlamlı bir şekilde iletişim kurabildiklerinde, yeni öğrenmeyi kalıcı hale getirmiş olurlar.

### **Etkinlik Yaklaşımı**

Bu yaklaşımda dil öğretimi yapılandırıcı yaklaşım ve sosyal yapılandırıcılık anlayışını temel almakta olup, bu şekilde faaliyet göstermektedir. Yapılandırıcı yaklaşım

ve sosyal yapılandırıcılık anlayışına göre öğrenenlerin işbirliği içinde çeşitli etkinliklere katılmaları ve uygulamaları dil ve zihinsel yönlerinin yanı sıra öğrenime de yardımcı olmaktadır. Dil anlatılan faaliyet yaklaşımına göre sosyal bir etkileşim yoludur. Toplum içerisinde bireyler görev ayırımına göre sosyal aktörlerdir ve dili farklı dallarda kullanarak görevlerini yerine getirirler. Uygun bir hedefe göre bireyin kendi becerilerini harekete geçirerek ortaya çıkardığı bu faaliyetler görev olarak nitelendirilmektedir. Görev, bir vazifenin yerine getirilmesi, çözülmesi gereken bir sorunun öngörülen sonuca ulaşması için kişi tarafından yapılan amaca hizmet eden vazifeler olarak söylenebilir. Örneğin; bir eşyanın yerini değiştirmek, şiir yazmak, bir sözleşme görüşmesinde belirli şartları elde etmek, okey oynamak, bir kafede içecek istemek, yabancı dilde yazılan bir paragrafı çevirmek ya da grup çalışması yaparak dergi çıkarmak gibi eylemleri içerir. (CECR, 2000; akt. Güneş, 2011). Bahsedilen bu görevler öğrenenlerin aktif katılımını ve kişisel sorumluluklarını yerine getirme sorumluluklarını kazanmalarını sağlar. Bu sebeple etkinlik yaklaşımında sosyal amaçların kazanılması ve gerçekleştirilmesi önemli bir yer tutmaktadır. Bu yaklaşımda öğrenenlerin kendi memleketlerinde veya yabancı bir ülkede çalışmaya ve yaşamaya hazırlamak, dil ve kültürdeki farklılıkları göstererek hayata hazırlamak önemlidir. Bu yaklaşımda dil etkinlik bölümleri 5 başlık altında toplanır. Bunlar şu şekildedir: Sözlü anlama, yazılı anlama, karşılıklı konuşma ve etkileşme, hazırlıklı konuşma veya sunu ile yazılı ifade. Bu etkinlik alanlarına bazen çeviri, özetleme, yazarı tanıma gibi çalışmalar da eklenmektedir. Bu çalışmalarda öğrencilerin gereksinimlerine göre etkinlikler düzenlenmelidir. Verilecek vazife ve etkinliklerin öğrencilerin gereksinimlerini karşılayacak biçimde olması gerekmektedir. Bu sebeple:

- Öğrenciler vazifeleri yapmak için çeşitli yetilerini kullanırlar,
- Etkinlik bir hedefe veya gereksinime yönlendirici olmalıdır,
- Etkinlik açıklanabilir bir neticeye götürmelidir (CECR, 2000; akt. Güneş, 2011).

Özetle öğretmenin vazifesi öğrenenlerin etkinlikleri gerçekleştirirken dili kalıcı öğrenmelerine ve etkin kullanmalarına fayda sağlamaktır.

Etkinlik yaklaşımı son yıllarda dil öğretim kitaplarında yerini almaya başlamıştır. Bu yaklaşımla öğrenenler çeşitli etkinliklerle dili ve kültürü öğrenmeye başlamışlardır. Örneğin 2002 yılında yazılan bir takım yabancı dil öğretim kitaplarında öğrencilere önerilen bazı projeler şöyledir: Hoşlandığı bir karakterin posterini yapma, hayvanlarla ilgili bir radyo yayını hazırlama, bir hikâyenin sonunu tamamlama, okulun kuruluş gününü kutlama etkinlikleri düzenleme, panel, forum, tartışma vb. vazifeler bunlardan birkaç tanesidir (Puren,2008; akt. Güneş, 2011). Öğrenme etkinlikleri hazırlanırken

öğrenenlerin bireysel farklılıkları göz önüne alınarak eğitim ortamı ona göre hazırlanmaktadır. Bunun yanında öğrenme etkinliklerinin hedefe yönelik olmasına dikkat edilir. Yapılandırıcı yaklaşımda öğrenenin aktif katılımı önemli olduğu için yalnız kitap okuyarak öğretmeni dinleyerek dil yetilerini geliştirmesi beklenemez. Bunun yerine düşüncelerini söyleyerek, sorgulayarak, uygulayarak öğrenme sürecine etkili bir şekilde katılması beklenir.

### **Oyun Temelli Öğrenme Nedir?**

Hızla gelişen dünyada, ezbere, kurallara, pasifliğe ve soyut kavramların öğretimine dayanan geleneksel öğrenme yöntemleri, dijital neslin ilgi ve ihtiyaçlarını karşılamadığı düşünülmektedir. Mevcut öğrenme yöntemleriyle yapılan öğretimler, içerisinde bulunduğumuz dijital zamanda dünyaya gelen öğrenciler için hem yetersiz gelmekte hem de sıkıcı olmaktadır (Polat ve Varol, 2012, s. 3). Öğrencilerin pasif olduğu ve genellikle dinleme duyusuna hitaben yapılan geleneksel öğrenme yöntemlerinin yerine öğrencileri aktif kılan ve merkeze alan, öğrencilerin seviyelerine, ilgilerine ve ihtiyaçlarına göre bireysel farklılıkları gözetken, yaparak yaşayarak öğrenmeyle birlikte yaratıcılığı ön plana çıkaran çağdaş öğrenme yöntemleri önem kazanmıştır (Malta, 2010, s. 20). Bu bağlamda eğitim ortamlarında geleneksel öğrenme yöntemleri yerine çağdaş öğrenme yöntemlerinin kullanılması kaçınılmaz hale gelmiştir.

Oyunlar, çağımızda öğrenme ortamlarında en çok tercih edilen etkinliklerden bir tanesidir. Oyuncuların belirli kurallar çerçevesinde kendisiyle ya da rakiplerle çeşitli mücadelelere girdiği ve bu mücadeleler sonrasında nicel sonuçların elde edildiği yapay bir sistem olarak tanımlanan oyunlar, öğrenme ve gelişme amacıyla eğitimde de kullanılmaktadır (Tokgöz, 2017, s. 19-20). Hedeflenen eğitsel amaçların ya da davranışların öğrencilere kazandırılmasında oyun etkinlikleriyle birlikte kazanımların fark ettirilmeden öğrencilere sunulması kalıcı öğrenmeyi sağlamada çok etkili olabilir (Malta, 2010, s. 4).

Uygulama ve pekiştirme yapma imkânlarının yanında farklı öğrenme özelliklerine sahip bireylere yönelik sunduğu öğrenme ortamları sayesinde oyun temelli öğrenme son zamanlarda eğitim ve öğretimde çok tercih edilmektedir (Tokgöz, 2017, s. 28). Özetle oyun temelli öğrenme bireysel farklılıkları dikkate alır. Oyun temelli öğrenmenin öğrenci merkezli bir öğrenme yöntemi olması ve bu öğrenme yönteminin uygulandığı süreçte

öğrencilerin aktif olması, oyun temelli öğrenme yönteminin çağdaş bir öğretim yaklaşımı olduğunu göstermektedir (Bozoğlu, 2013, s. 44).

Oyun temelli öğrenme, öğretilmek istenen kazanımların ya da hedeflenen eğitim amaçlarının öğrencilere oyun yoluyla kazandırılma sürecidir (Ertem, 2016, s. 4). Oyun temelli öğrenme, öğrencilerin ister okul içinde isterse okul dışında eğlenerek ve keyif alarak oynadıkları fiziksel ve zihinsel gelişim egzersizleridir (Tural, 2005, s. 88). Oyun temelli öğrenme, oyunların içerisinde yer alan kurgu ve senaryolar aracılığıyla sunulan problemlere öğrencilerin buldukları çözüm yolları veya türettikleri yaratıcı fikirler sayesinde öğrenmeyi amaçlayan öğretim ortamlarıdır (Malta, 2010, s. 21-22).

Oyun temelli öğrenme, öğretmenlerin rehberliğinde gerçekleşse de aslında öğrencilerin kontrolünde ilerleyen ve ayrıca analiz, sentez, gözlem, çıkarım ve uygulama yapma gibi imkânların sağlandığı yaratıcı ve hızlı düşünmeyi ön plana alan öğrenme sürecidir (Tuğrul, 2014, s. 188). Bouman (2012) ise oyun temelli öğrenmeyi, “Oyun özelliklerinin ve oyun prensiplerinin öğrenme etkinlikleri ile bütünleşmesi için öğretim etkinliklerini tasarlama sürecidir.” şeklinde tanımlamaktadır.

Oyun temelli öğrenme yöntemlerinde en önemli unsur eğitsel oyunların öğrenme ortamlarına dâhil edilmesi ve öğretimin oyunlar üzerinden yapılmasıdır (Şahin, 2015, s. 12). Oyun temelli öğrenmede öğretilmek istenen bilgiler eğitsel oyunlar aracılığıyla esnek ve serbest öğrenme ortamlarında öğrenene sunulur. Oyun temelli öğrenme etkinliklerinde kullanılan oyunlar, hedeflenen kazanımların teorik bölümüyle uygulama arasında bir bağ kurar (Güner, 2018, s. 11).

Oyun temelli öğrenmede öğrenenler önceden edinmiş oldukları bilgilerle yeni bilgileri ilişkilendirerek bilgiyi yeniden yapılandırır. Öğrencilerin yeni bilgi ya da kazanımlara yine kendilerinin ön bilgileri aracılığıyla ulaştığı oyun temelli öğrenme etkinliklerinde, edinilen yeni bilgilerle sahip olunan ön bilgiler karşılaştırılarak ilişkilendirilir ve dolayısıyla öğrenciler öğrenme süreçlerini ve edinimlerini kendileri yapılandırmış olur (Bayırtepe ve Tüzün, 2007, s.42).

Bu yöntemde öğretmenlerin de görevi rehberlik etmektir. Oyun temelli öğrenme etkinlikleriyle yapılan öğretimlerde öğretmenlerin; öğrencilerin oyun oynayabilecekleri ortamları düzenleme, öğrencilere rehberlik etme, oyun sürecinde öğrencilerin aktif olmalarını ve yapılan öğretimden mümkün mertebe keyif almalarını sağlama gibi önemli görevleri vardır (Erbil Kaya vd. 2017, s. 803). Öğretmenler, oyun esnasında uygun ortamları sağlayarak her öğrencinin oyun temelli öğrenme etkinliklerinden olabildiğince

faaydalanmasını da saęlamalıdır. Bunun yanında etkinliklerin seęiminde öęretmenlerin görüő ve kararları da eęitimin verimlilięi aęısından son derece önemlidir.

Oyun etkinliklerini dersin kazanımlarına ve ięerięine göre belirlemek gerekir. Öęrenciye görelik ilkesi gereęi hazırlanan oyunlar hedef kazanımlara ulaőmak için gereklidir. Öęrencilerin ilgi, ihtiyaę ve kararlarına göre belirlenen oyun etkinlikleri, eęitimcilerin belirledięi oyun etkinliklerine göre hedeflenen kazanımlara ulaőmada daha verimlidir (Cömert Özata, 2015, s.10). Konu, süre, amaę ve çeőitli seviyelere göre hazırlanan ya da seęilen oyunların en önemli özellięi, öęrencileri bilgiyi keőfetmeye ve yaratıcı düőünceye yönlendirebilme olmalıdır (Bozoęlu, 2013, s. 44).

Oyun temelli öęrenmenin Tokgöz'e (2017) göre üç ana ögesi vardır. Bunlar aőaęıdaki ayrıntılı bir Őekilde aęıklanmaktadır.

1. Rekabet: Oyuncuların ięerisinde bulunduęu mücadelelerdir. Bir rakibe karőı rekabet edilebileceęi gibi oyuncu daha önce elde ettięi kendi baőarılarına karőı da rekabet edebilir.

2. Etkileőim Unsuru: Oyuncular, oyunlara yönelik duydukları ilgi ve meraklarından dolayı oyunlarla etkileőim halinde olurlar. Bu etkileőim durumu oyuncularda oyun oynarken farkında olmadan yani gizil öęrenme saęlar.

3. Anında Ödül: Oyuncuların elde ettikleri baőarıları ödüllendirmek son derece önemlidir. Sunulan ödüller oyuncuların motivasyonunu artıracaaęı gibi hem oyunlara hem de derse yönelik oyuncu tutumlarını da olumlu yönde etkiler.

Oyun temelli öęrenmenin temel özellikleri ise aőaęıda belirtilmiőtir:

- a) Oyuncular etkinliklere aktif olarak katılır.
- b) İlgi çekici ve keyif vericidir.
- c) Güdülenmede son derece etkilidir.
- d) Belirli amaę ve hedefler mevcuttur.
- e) Yaparak yaőayarak veya gizil öęrenme ön plandadır.
- f) Öęrenciler oyunlar aracılıęıyla etkileőim kurarlar.
- g) Öęrencilere anında dönüt saęlanabilir.
- h) Farklı öęrenme hızlarına sahip öęrencilerin özelliklerine uygun öęrenme ortamları oluőturulabilir.

i) Bireysel ya da grupla öęrenme ve çalıőma imkânı vardır (Tang, Hanneghan ve ElRhalibi, 2007: 3-5)

Öęrenme ortamlarında yapılan oyun temelli öęrenme etkinliklerinin öęretime pek çok yarar saęladıęı çeőitli araőtırmalarla belirtilmiőtir (Obut, 2005: 17). Bu baęlamda

öğretimin daha kalıcı ve etkili olması için oyunların eğitim ortamlarında uygulanması öngörülmüştür. Oyun temelli öğrenme ortamlarında öğrenciler etkinliklere keyifle ve güdülenmiş olarak katıldıklarından dolayı öğrenilen konulara yönelik yapılan alıştırmaya da pekiştirmelerde kalıcı öğrenme daha kolay sağlanır (Güner, 2018: 12). Gelişen teknolojinin bize sunduğu yeni nesil oyun etkinliklerinde dokunma, görme, işitme ve hatta koklamaya yönelik duyuşsal özellikler yer aldığı için yaparak yaşayarak öğrenme ön plana çıkmış ve bu oyun etkinlikleriyle hem öğrenilen kavramlar somutlaştırılırken hem de kalıcı öğrenme birden fazla duyu organı kullanılarak sağlanmaktadır (Tural, 2005: 92).

Oyun temelli öğrenme öğrenenlerin psiko-sosyal gelişimlerine katkıda bulunur. Bireysel ya da grupla çalışma, iş birliği yapma, rekabete girme korkusunu aşmada yardımcı olma gibi faydaları olan oyun temelli öğrenme etkinliklerinde oynanan oyunların fiziksel, mantıksal ve teknolojik çeşitlerinin olması öğrencilerde fiziksel, bilişsel, duyuşsal, kişisel ve sosyal yönden gelişim sağlar (Bozoğlu, 2013: 44). Mevcut öğrenme yöntemlerine göre oyun temelli öğrenme yöntemleri tümünden gelim akıl yürütme becerilerini de daha fazla geliştirmektedir (Gee, 2007: 34).

Eğitim açısından oyun temelli öğrenme etkinliklerinin problemlere farklı alternatif çözümler getirme, öğrencilerin birbirleriyle etkileşime geçerek yine birbirlerinden öğrenmelerini sağlama, derse katılım oranını artırma ve çözümlenmeye dayanan süreçler oluşturma gibi çeşitli faydaları da vardır (Kaya, 2007: 27; Yağız, 2007: 910). Ayrıca bazı araştırmacılara göre oyun temelli öğrenme çeşitli becerileri geliştirmektedir:

- a) Odaklanma süresi
- b) Gözlem yapma yeteneği
- c) İş birliği yapma
- d) Yaratıcı düşünme
- e) Hayal gücünü geliştirme
- f) Endişe ve kriz yönetimi becerisini geliştirme
- g) Deneyim kazanma
- h) Öğrenmeleri pekiştirme
- i) Görev ve sorumluluk bilincini geliştirme
- j) Uyum ve paylaşım özelliklerini geliştirme
- k) Hızlı düşünme ve karar verme gibi bilişsel yetenekler
- l) Daha fazla bilgi saklama
- m) Pek çok nesneyi aynı anda takip etme

- n) Sosyal ve psikomotor beceriler
- o) El-göz koordinasyonu
- p) Görsel bellek geliştirme
- r) Birden fazla görevi ya da işlemi aynı anda yapabilme
- s) Durum tahlili ve analizi yapabilme
- t) Tepki yeteneğini geliştirir (Tut, 2018: 29-30).

Oyun temelli öğrenme etkinliklerinden olan dijital oyunlar, gerçek hayata yakın sanal ortamlar oluşturarak gerçekte yapılması zor, tehlikeli ve riskli olan deney ya da uygulamaları öğrencilere tehlikesiz biçimde deneyimleme imkânı sağlar (Şahin, 2015: 13).

Oyun temelli öğrenme etkinliklerinin uygulandığı öğrenme ortamlarında öğrenciler genellikle oynanan oyunlara odaklandığı için sınıf yönetimini zorlaştıracak davranış bozukluklarından da uzak durmaktadırlar (Tural, 2005: 91). Buna rağmen grup oyunlarında öğrenme ortamında gürültü olabileceğinden öğretmenlerin hakimiyeti sağlama konusunda daha fazla dikkatli olmalıdırlar.

Eğitim ve öğretimin kalitesini artırmak için oyun temelli öğrenme yönteminden faydalanılabilir. Oyun temelli öğrenme etkinliklerinin öğrenme ortamlarındaki avantajlarından yola çıkarak oyun temelli öğrenme yöntemlerinin eğitim ve öğretimin kalitesinin artmasında çok etkili olduğu söylenebilir (Bağcı ve Çoklar, 2014: 197-198).

Oyun temelli öğrenme ile oyunlaştırma yöntemlerinin bir arada kullanılması da tercih edilebilir. Oyun temelli öğrenme süreci içerisinde ya da süreç sonunda öğrencileri daha fazla cesaretlendirmek, isteklendirmek ve keyif almalarını sağlamak için liderlik, rozet, madalya, puan veya ödül gibi çeşitli dışsal güdülenme araçları kullanılarak oyunlaştırma gerçekleştirilmiş olur (Karataş, 2014: 317).

Oyun temelli öğrenme yöntemlerinin bahsedilen avantajlarının yanında bazı dezavantajları ya da sınırlılıkları da mevcuttur (Aksoy, 2014: 14-15; Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 44; Ocak, 2013: 11-12; Şahin, 2015: 13). Oyunun en önemli faydalarından biri sosyal yeterlilik gelişimini desteklemesidir. Bireyler, ilişkiler kurabilir karışıklıkları çözmeyi öğrenebilir, uzlaşabilir ve davranışlarını adapte edebilir. Oyunda, kendi temsilcilerini oynadıkları ve kendi tercihlerini yaptıkları için bireylerin iyimserlik ve başarı hisleri artmış olur. Yine de bütün oyunlar nazik veya kucaklayıcı değildir, bu yüzden eğitimciler oyunun zarar verici olmadığından emin olmalıdırlar. Aşağıda oyun temelli öğrenmenin avantajları ve sınırlılıkları sıralanmıştır.

a) Oyunlar maliyetli olabilirler. Bundan dolayı eğitim kurumlarının oyunlar için uygun şartlarda olması gerekir. Oyun temelli öğrenme yöntemlerini etkili bir şekilde kullanmak için okulların teknolojik altyapı ve maddi kaynak bakımından yeterli seviyede olması gerekir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 51-52; Ocak, 2013: 4-5).

b) Oyun temelli öğrenme yöntemlerini uygulamak için diğer yöntemlere göre daha fazla zamana ihtiyaç duyulmaktadır.

c) Belirlenen oyunların ilgili dersin kazanımlarını içermesi gerekmektedir (Şahin, 2015: 13).

d) Oyun temelli öğrenme ortamlarında oyun anında çok fazla gürültü olabileceğinden öğrenenlerin etkinlik anındaki heyecanlarıyla sergiledikleri davranışları kontrol altında almak bazen zor olabilir.

e) Belirlenen oyunların öğrenenlerin gelişimlerine uygun olması gerekmektedir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nın temeli olan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nde "Dilin Oyun Amaçlı Kullanımı" na yer verilmiş, bu kısımda eğitici oyunlar örneklendirilmiştir. Dil öğrenme ve ilerlemesinde dili oyunsal hedeflerle kullanmak önemli bir rol oynar ancak bu eğitimsel alanla sınırlanamaz. Dilin oyunsal kullanımlarının olduğu etkinliklerden örnekler şu şekildedir:

“Sosyal dil oyunları:

- Sözlü
- Yazılı
- Görsel-işitsel
- Tahta ve kart oyunları
- Sessiz sinema, pandomim, vs.

Bireysel faaliyetler:

- Bilmeceler
- Medya oyunları, Sözlü şakalar
- Reklamlar
- Gazete başlıkları
- Duvar yazıları “ (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 54-55; akt.

Kılıç,2012, s.32).

## Eğitici Oyunların Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması

Oyun, insan hayatının her döneminde kullanılabilen bir etkinliktir, bir eğitim aracıdır. Eğitici oyunlar yabancı dil öğretiminde uygulandığında öğrenenlerin dil edimlerini hızlandırdığı ve kalıcı hale getirdiği düşünülür. Bu sebeple eğitici oyunlar, yabancı dil öğretiminde önemli bir yere sahiptir. Eğitici oyunlar yabancı dil öğretiminde öğrenenler arasındaki iletişimi sağladığından dil becerilerinin daha hızlı gelişmesini sağlar. Öğrenciler öğrenmeye aktif olarak katıldıkları için dili kendileri işlerler. Böylece yeni sözcükler öğrenirler, cümleler kurarak rahat konuşabilirler ve yazabilirler. Oyun uygulanırken sorular sorarak yeni bilgiler edinir. Sınıf içi ders öğretim etkinliklerinde eğitici oyunlar öğrenmeyi destekleyici unsurlar olarak yer almaktadır. Özellikle yabancı dil öğretimi sınıflarında verilen ders içerikleriyle uyumlu olan oyunların öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesi gerçeğini destekleyen etkinlikler olduğu görülmektedir. Öğreneni sınıfta etkin kılan yaparak yaşayarak öğrenme etkili ve kalıcı bir öğrenmedir. Ayrıca öğrenilenler gerçek yaşantıyla bütünleştirildiğinden soyut yaşantılar somutlaştırılmış olur. Öğretilen konuların pekiştirilip kalıcılığını artırmak için öğretmenin eğitici oyunu işlenen konun hedeflerine göre planlamalı ve kurallarına göre uygulatmalıdır “...Birçok eğitimci oynayarak öğrenmenin hafızada daha çok kaldığını, mukayeseli düşünme ve karar verme ustalığı kazandırdığı ve davranışları olumlu yönde geliştirdiğini tespit etmiştir. İyi bir eğitimci konuları oyuna bağlayarak çocuklara çok şey öğretebilir...” (Akandere, 2003: 15). Ders esnasında öğrenenler dikkatini uzun süre bir konu üzerinde toplayamazlar, bir süre sonra sıkılırlar. Dinlerken başka şeyler düşünür, konudan uzaklaşırlar. Böylece eksik öğrenmeler meydana gelir. Oyunlar sayesinde öğrenen etkin duruma geldiğinden dikkatini yoğunlaştırabilir. Böylece oyun etkinlikleriyle dersler renklendirildiğinde bu olumsuzluk giderilir. Dobson (Dobson’dan akt. Engin vd., 2004: 114) dil oyunlarının, ders esnasında yapılan konuşma ve anlatılan konuyu anlama etkinliklerinin motivasyonu artırarak dersi daha eğlenceli kıldığını ve böylece dersin durgun havasını dağıtıp eğlenceli hale getirdiğini, öğrencilerin yorgunluklarını aldığını ve öğrendiklerini tekrar edip daha kalıcı bir öğrenme sağladığını söylemektedir. Eğitici oyunlar; öğreneni değerlendirme aşamasında da öğrenenin kişiliği hakkında bilgi edinmede de oldukça etkilidir. Çünkü oyun esnasında öğrenen daha rahat davrandığı için doğru bir gözleme imkânı sağlar. Eğitici oyunun amacı, kazanmak veya kaybetmek değil; zevk alarak öğrenmeyi pekiştirmektir. Zamandan kazanmak, dil öğretimini kolaylaştırmak ve öğrencilerin dikkatini çekmek için eğitici oyunlara

başvurulmalıdır. Dil sınıflarında eğitici oyunların, öğrenme etkinliklerini destekleyen etkinlikler olarak uygulanmalarının faydaları şu şekilde maddelendirilebilir:

1. Oyunlar, öğrenenlerin dikkatlerini özel cümle yapılarına, dil bilgisi özelliklerine ve sözcük konularına odaklandırmaktadır.
2. Oyunlar öğrenmeyi ve koşullanmayı kolaylaştırır ve destekler.
3. Oyunlar öğrenenleri aynı seviyeye getirir.
4. Oyunlar, öğrenenlerin hazır bulunuşluklarına göre hazırlanabilir.
5. Oyunlar öğrenenlere gergin bir ortam olmadan olması gerektiği kadar sağlıklı bir rekabet ortamı oluşturur.
6. Oyunlar; hedef dilde öğrenilmesi gereken becerilere her açıdan fayda sağlayan yararlı etkinlikler olarak kabul edilebilir.
7. Oyunlar, bir öğretmen ve daha fazlasının hazırlığıyla öğrencilerin katılımına destek olur.
8. Oyunlar, öğretmenin öğrenme esnasında geri dönüt almasını sağlar (Mc Callum (Mc. Callum'dan akt. Engin vd., 2004: 114).

Eğitici oyunların yabancı dil öğretimine sağladığı yararları şu şekilde maddelendirebiliriz: Eğitici oyun;

1. Oyunlar temel dil becerilerine katkıda bulunur. Oyun esnasında öğrenen kendini ifade etmek için konuşur bu sebeple özellikle dil becerisinin ilerlemesinde oyunlar önemlidir.
2. Hedef dilde öğrenilen konuların tekrarı, değerlendirilmesi ve geri dönütleri yapılır.
3. Duyu organlarının birçoğu oyun anında işlevsel olduğu için öğrenilen bilgiler kalıcı olur.
4. Oyun etkinlikleri yardımıyla öğrenen yeni kelimeler öğrenir ve kelime dağarcığı artar.
5. Öğrenen ve öğreten oyun esnasında eğlendiği için öğrenme ortamı tekdüzelikten çıkar. Böylece öğrenilen bilgiler daha kalıcı olur ve başarı artar.
6. Öğrenenleri, problem çözme, eleştirme gibi üst düzey düşünme yollarına yöneltir. Danesi (1987, s. 13), "Dil öğretimi oyunları, öğrenciler arasında etkileşim temeline dayanan problem çözme etkinlikleri olarak tanımlanabilir." demektedir.
7. Oyun etkinlikleri konuya başlarken dikkati sağlar ve motivasyonu artırır.
8. Oyun esnasında doğal bir ortam olduğundan iletişim artar ve böylece arkadaşlık, dostluk ve takım olmak gibi duygular gelişir.

9. Oyun etkinlikleri uygulanırken utangaç öğrenciler takım içerisinde kendilerini rahat hissederler. Böylece kendilerine güvenmeye başlarlar (Durmuş, 2013, s. 6).

### **Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Bölümlere Ayrılması**

Yabancı dil öğretimi yapan eğitimciler, yabancı dil öğretiminde faydalanılan eğitsel oyunları farklı şekillerde sınıflandırmışlardır. Oyunların çeşitli ayrımının sebebi öğrenenlere ders içerisinde vermeyi amaçladığı yeteneklerin kazandırılması hedeflenen becerilerin çok çeşitli olmasından kaynaklanmaktadır. “Bazı eğitimciler oyunların dilsel beceriler göz önüne alınarak dört gruba ayrılması gerektiğini belirtmişlerdir. Bunlar; duyma, konuşma, okuma ve yazma oyunlarıdır.” (Abacıoğlu, 2002, s. 39). Eğitsel oyunlar, eğitsel iletişim oyunları ve eğitsel dil bilgisi oyunları olarak iki grup olarak sınıflandırılmıştır:

a. Eğitsel İletişim Oyunları: Öğrencilerin iletişim yetilerini geliştiren eğitsel oyunlardır. Ayrıca son senelerde yabancı dil öğretiminde iletişimsel teorinin ortaya çıkmasından sonra bu tür oyunlar yabancı dil öğretiminde belirli bir faktör olmuştur. İletişim oyunlarında grup üyeleri aralarında iletişime önem verilmesinden dolayı birlik ve beraberlik belirleyici faktör olmuştur. Öğretici de danışman ve eğitim rehberi durumundadır. Bu oyunların dil bilgisi kurallarını öğretmekten çok grup üyeleri arasındaki iletişimin sağlanmasına yönelik hedefleri vardır.

b. Eğitici Dil Bilgisi Oyunları: Dil bilgisi kurallarını öğretmek ve pekiştirmek amacıyla uygulanan oyunlardır. Bu oyunları eğitici, yeni bir dil bilgisi yapısını anlatmadan önce ya da öğrettiği dil bilgisi yapısını kontrol etme, pekiştirme ve tekrar aşamalarında ders esnasında uygulanabilir (Demirel ,1999, s. 78-79).

Wright ve arkadaşları (2005), dersin ve konunun belirlenen hedefine göre oyunları Games for Language Learning kitabında 10 bölüme ayırmıştır ve şu şekildedir:

- “1. Doğru yanlış oyunları
2. Tahmin oyunları
3. Hafıza oyunları
4. Soru ve cevap oyunları
5. Fotoğraf oyunları
6. Ses oyunları
7. Kelime oyunları
8. Hikâye oyunları

9. Parti, eğlence oyunları

10. Psikoloji oyunları ‘

### **Eğitici Oyunların Planlanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar**

Öğretmen eğitim ortamında eğitici oyunu uygularken amacına ulaşabilmesi için dikkatli olmalıdır ve mutlaka ön hazırlık yapmalıdır. Eğitici oyunlara başlamadan önce öğretmen hedefleri belirlemeli, oyuna ayrılacak süreyi ayarlamalı ve oyunun kurallarını öğrenenlere anlatmalıdır. Oyunda araç gereç kullanılacaksa bunları önceden belirlemelidir. Öğretmen oyunda iyi bir rehber olmalıdır. Gerektiğinde oyuna müdahale etmeli ve oyunun sorunsuz bir şekilde ilerlemesini sağlamalıdır. Tüm öğrenenler oyuna dâhil edebilmelidir. Eğitici oyunların planlanmasında dikkat edilecek hususları şöyle sıralayabiliriz:

1. Oyunun Amacı: Oyun seçilirken hangi amaca hizmet edeceği önceden belirlenmeli ve bu amaç doğrultusunda oyun oynatılmalıdır.

2. Oyunun Seviyesi: Belirlenen oyun, grubun yaş seviyesine ve çeşitli özelliklerine uygun olmalıdır.

3. Oyun Yeri: Seçilen oyunlar fiziksel imkânlara uygun olmalıdır.

4. Araç-Gereç: Oyun planlanırken oyunun amacına uygun araç gereç seçilmeli ve kullanılmalıdır.

5. Oyunun Süresi: Öğretime hizmet edecek oyunun ne kadar süreceği önceden belirlenmeli oyun süreci buna göre ayarlanmalıdır.

## BÖLÜM III

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeline, materyaline, verilerin toplanması ve analizine yer verilmiştir.

#### Araştırma Modeli

Bu çalışma, öğrencilerin ve öğretmenlerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmek ve öğretmek için eğitsel oyunların etkililiğine yönelik tutumlarını araştıran ve öğrencilerin bilgilerini geliştirmenin ve pekiştirmenin yollarını bulmaya çalışan betimsel bir çalışmadır. Çalışmalardaki sonuçların genel olmasını sağlayabilmek için, yapılan çalışmaya uygun makaleleri tarama ve analiz etme yöntemine betimsel tarama denir. Betimsel araştırma desenleri çalışma yapılan konuda ayrıntılı bilgiyi sağlar, araştırmanın neden yapıldığını açıklar ve yeni yapılacak araştırmalara temel olabilecek bilgileri sunar (Başol,2008). Söz konusu amaç doğrultusunda nicel veri toplama araçlarından yararlanılmıştır. Araştırmada verilerin elde edilmesinde anket tekniği kullanılmıştır. Araştırma uygulaması Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi ve Karabük Üniversitesi TÖMER’de eğitim gören uluslararası öğrenciler ve yabancı dil olarak Türkçe eğitimi veren öğretim elemanları üzerinde yapılmıştır.

#### Çalışma Grubu

Tez çalışmamızın evrenini Türkiye’de bulunan Tömer’lerde yabancılara Türkçe eğitimi veren öğretim elemanları ve yabancı dil olarak Türkçe eğitimi gören öğrenciler oluşturmaktadır. Çalışmamızın örneklemini ise Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Tömer’de yabancılara Türkçe eğitimi veren 8 öğretim elemanı, Karabük Üniversitesi Tömer’de yabancılara Türkçe eğitimi veren 24 öğretim elemanı ve Gaziosmanpaşa Üniversitesi Tömer’de eğitim gören 182 uluslararası öğrenci ve Karabük Üniversitesi Tömer’de eğitim gören 449 uluslararası öğrenci oluşturmaktadır.

### **Veri Toplama Araçları**

Sophani ve Bagheri'nin 'Attitudes Toward The Effectiveness of Communicative and Educational Language Games and Fun Activities in Teaching and Learning' makalesindeki 25 maddelik, iki tane anket yazarlarından izin alınarak ve hiçbir değişiklik yapılmadan alınmıştır. Anketteki sorular öğretim elemanlarının ve öğrencilerin yabancı dil öğretilirken ve öğrenirken eğitici oyunların etkililiği, öğretim elemanlarının ve öğrencilerin hedef dili öğrenirken oyun etkinliklerine isteklilikleri, tutumları ve karşılaştıkları sorunları ölçmektedir. Bu anket, kesinlikle katılıyorum (KK), katılıyorum (K), çekimser(Ç), katılmıyorum (KM) ve kesinlikle katılmıyorum (KKM) yanıtları olan Likert ölçeğidir. Öğrencilerin anketi daha iyi anlayabilmeleri için anket soruları hem Türkçe hem İngilizce olarak uygulanmıştır.

### **Veri Toplama Süreci**

Anketler uygulanmadan önce Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi ve Karabük Üniversitesinden gerekli izinler alınmıştır. 2019/Aralık ve 2020/Ocak ayları arasında bahsedilen üniversitelerin TÖMER'lerinde eğitim veren öğretim elemanları ve eğitim gören uluslararası öğrencilere sınıf ortamında gruplar halinde uygulanmıştır. Anketlerin cevaplanması ortalama olarak 10-15dk sürmüştür. Anketler, gönüllülük esasına göre uygulanmıştır.

### **Verilen Analizi**

Anket, öğrencilerin ve öğretim elemanlarının, yabancı dil olarak Türkçe öğrenirken ve öğretirken oyunları kullanma istekliliğine, hedef dilde oyunların etkililiğine, öğrencilerin ve öğretim elemanlarının oyunlara karşı tutumlarına, öğrencilerin ve öğretim elemanlarının karşılaştıkları zorluklara göre düzenlenmiştir. Ayrıca Likert ölçeği, her bir cevabın kendi puanını alacak şekilde kodlandı: kesinlikle katılıyorum (1), katılıyorum (2), çekimser (3) ve katılmıyorum (4) ve kesinlikle katılmıyorum (5).

Veri analizi için SPSS yazılımı kullanılarak, maddelerin yüzdeleri hesaplanmıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, araştırma problemlerine ait bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 1. Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Dersinde Oyunlardan Yararlanma İstekliliği

Sorular	KK	K	Ç	KM	KKM
1. Oyun oynarken öğrencilerim daha iyi öğreniyor.	56,3	40,6	3,1	-	-
6. Oyunlar, dersleri daha ilginç hale getirir.	53,1	40,6	6,3	-	-
12. Öğrencilerime oynamaları için daha fazla zaman vermeyi seviyorum.	15,6	40,6	25	18,8	-
18. Öğrencilerimin sınıfta yüksek sesle şarkı söylemelerini seviyorum.	18,8	40,6	25	3,1	12,5
21. Öğrencilerimin oyunları / etkinlikleri kendilerinin seçmelerini tercih ediyorum.	21,9	18,8	34,4	15,6	9,4
24. Derslerime motivasyonu artırmak için eğlenceli aktivitelerle başlamayı tercih ederim.	56,3	31,3	9,4	3,1	-
1. Öğretmenim oyun oynattığında daha iyi öğrenirim.	49,1	35,3	8,9	3	3,6
6. Oyunlar dersleri daha ilginç hale getirir.	44,1	29,8	14,3	7,6	4,3
12. Öğretmenimin bana oynamak için daha fazla zaman vermesini seviyorum.	24,2	26,6	25,7	15,4	8,1
18. Sınıfta yüksek sesle şarkı söylemeyi seviyorum.	12,2	17,6	17,3	21,7	31,2
21. Öğretmenlerin değil oyunları ve etkinlikleri kendim seçmeyi tercih ediyorum.	16,8	20,6	29,2	21,2	12,2
24. Öğretmenimin, bizi motive etmesi için derse oyunlarla başlamasını tercih ediyorum.	41,4	31,1	13,5	7,6	6,5

KK: Kesinlikle Katılıyorum K: Katılıyorum Ç: Çekimser  
KM: Katılmıyorum KKM: Kesinlikle Katılmıyorum

Tablo 1’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan öğretim elemanlarının ‘yabancı dil olarak Türkçeyi öğretirken oyunlardan yararlanmaya istekliliği’ ni belirleyici olan faktörler arasında en önemlileri; oyun oynarken öğrencilerim daha iyi öğreniyor (%96,9), oyunlar dersleri daha ilginç hale getiriyor (%93,7), derslerime motivasyonu artırmak için eğlenceli aktivitelerle başlamayı tercih ederim (%87,6), öğrencilerime oynamaları için

daha fazla zaman vermeyi seviyorum (%56,2), öğrencilerimin sınıfta yüksek sesle şarkı söylemelerini seviyorum (%59,4) şeklinde sıralanmaktadır.

Tabloya göre, bu belirleyici faktörler arasında son sırada olan ise, öğrencilerimin oyunları/etkinlikleri kendilerinin seçmelerini tercih ediyorum (%40,7) gelmektedir.

Tablo 1’de görüldüğü gibi ‘öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenirken oyunlardan yararlanma istekliliğini ölçen faktörler arasında, öğretmenim oyun oynattığında daha iyi öğrenirim (%84,4) ilk sırada yer alırken, bunu oyunlar dersleri daha ilginç hale getirir (%73,9) ve öğretmenimin, bizi motive etmesi için derse oyunlarla başlamasını tercih ediyorum (%72,5) maddeleri izlemektedir. Çalışmaya katılanların yarısı, öğretmenimin bana oynamak için daha fazla zaman vermesini seviyorum (%50,8) demiştir.

Öğretmenlerin değil oyunları ve etkinlikleri kendim seçmeyi tercih ediyorum (%37,4), sınıfta yüksek sesle şarkı söylüyorum (%29,8) alt sıralarda yer almıştır.

Tablo 2. Öğretim Elemanları ve Öğrenciler Göre Yabancı Dil Olarak Türkçe Dersinde Oyunların Etkililiği

Sorular	KK	K	Ç	KM	KKM
2. Eğlenmediğim oyunları oynatmayı sevmiyorum.	12,5	34,4	18,8	25	9,4
3. Oyunları yeni şeyler öğretmek için kullanmayı seviyorum.	53,1	37,5	9,4	-	-
4. Öğrenciler oyun oynadıklarında daha fazla Türkçe konuşabilirler.	37,5	37,5	21,9	3,1	-
5. Öğrencilerim oyun oynadığında not vermek istemiyorum.	53,1	15,5	9,4	9,4	12,5
16.Ders sırasında oyun oynamayı seviyorum.	25	37,5	28,1	9,4	-
19.Öğrencilerimi oyunlarda karşılaştırmayı seviyorum.	12,5	21,9	25	25	15,6
22.Öğrencilerimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum.	6,3	6,3	25	53,1	9,4
23.Yorgun olduğumda oyun oynatmayı seviyorum ve öğrencilerime bu sırada bir şey öğretemiyorum.	-	9,4	18,8	43,8	28,1
2. Sadece eğlenmek için oyun oynamayı seviyorum.	9,7	18,5	16,8	32,2	22,8
3. Öğretmenimin oyunları yeni şeyler öğretmek için kullanmasını seviyorum.	49,6	33	11,6	3,5	2,4
4. Oyun oynadığımızda daha fazla Türkçe konuşabiliriz.	42,8	34,4	12,4	6,8	3,6
16.Derslerde oyun oynamayı severim.	20,4	20,9	24,9	18,4	15,4
19.Öğretmenimin bizi oyunlarda karşılaştırmasını seviyorum.	21,1	30,3	23	12	13,6
22.Öğretmenimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum.	15,1	20,9	25,2	22,5	16,3
23.Yorgunken oyun oynamayı severim ama eğitici oyunları değil.	16	26	20,5	18,2	19,3

KK: Kesinlikle Katılıyorum K: Katılıyorum Ç: Çekimser  
KM: Katılmıyorum KKM: Kesinlikle Katılmıyorum

Tablo 2’de araştırmaya katılan öğretim elemanlarına göre ‘yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların etkisini nasıl değerlendiriyorlar?’ sorusuna yanıt aranmıştır. Oyunları yeni şeyler öğretmek için kullanıyorum (%90,6) ilk sırada yer alırken, bunu öğrenciler oyun oynadıklarında daha fazla Türkçe konuşabilirler (%75,0), öğrencilerim oyun oynadığında not vermek istemiyorum (%68,6) ve ders sırasında oyun oynamayı seviyorum (%62,5) takip etmektedir.

Eğlenmediğim oyunları oynatmayı sevmiyorum (%46,9), öğrencilerimi oyunlarda karşılaştırmayı seviyorum (%34,4), öğrencilerimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum (%12,6) ve yorgun olduğumda oyun oynatmayı seviyorum ve öğrencilerime bu sırada bir şey öğretemiyorum (%9,4) maddeleri alt sıradadır.

Araştırmaya katılan öğrencilere göre; ‘oyunların yardımıyla Türkçeyi daha iyi öğrendiklerini düşünüyorlar mı?’ hedef sorusuna yanıt aranmıştır. Tablo 2’de görüldüğü üzere öğrencilerin çoğunluğu, öğretmenimin oyunları yeni şeyler öğretmek için kullanmasını seviyorum (%82,6), oyun oynadığımızda daha fazla Türkçe konuşabiliriz (%77,2) ve öğretmenimin bizi oyunlarda karşılaştırmasını seviyorum (%51,4) demiştir.

Bunları, yorgunken oyun oynamayı severim ama eğitici oyunları değil (%42,0), derslerde oyun oynamayı severim (%41,3), öğretmenimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum (%36,0) ve sadece eğlenmek için oyun oynamayı seviyorum (%28,2) takip etmektedir.

Tablo 3. Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretime İlişkin Tutumları

Sorular	KK	K	Ç	KM	KKM
9. Eğlenceli aktivitelerden hoşlanmıyorum çünkü öğrencilerin bildiklerinden daha fazla bir şey öğrenmelerine yardımcı olamaz.	-	-	6,3	31,3	62,5
13.Öğrenciler, oyun oynamanın amaçlarının farkında değiller.	3,1	18,8	31,3	28,1	18,8
14.Bazı oyunlar öğrenciler için zor ve kafa karıştırıcıdır.	6,3	43,8	21,9	28,1	-
9. Eğlenceli aktivitelerden hoşlanmıyorum çünkü bildiğimden daha fazla bir şey öğrenmeme yardımcı olmuyor.	8,6	10,8	14,6	28,4	37,7
13.Oyun oynamanın amaçlarının farkında değiliz.	9,2	15,4	34,7	25,8	14,9
14.Bazı oyunlar oynamak için zor ve kafa karıştırıcı.	13,9	24,6	27,7	19,8	13,9

KK: Kesinlikle Katılıyorum K: Katılıyorum Ç: Çekimser  
KM: Katılmıyorum KKM: Kesinlikle Katılmıyorum

Tablo 3’te ‘Öğretim elemanı ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçenin öğretilmesinde oyunla öğretime ilişkin tutumları nasıldır?’ sorusuna verilen anket maddelerine verilen cevaplara göre yanıt aranmıştır. Buna göre öğretim elemanları, bazı oyunlar öğrenciler için zor ve kafa karıştırıcıdır (%50,1), öğrenciler, oyun oynamanın

amaçlarının farkında değiller (%21,9), eğlenceli aktivitelerden hoşlanmıyorum çünkü öğrencilerin bildiklerinden daha fazla bir şey öğrenmelerine yardımcı olamaz (0) demişlerdir.

Araştırmaya katılan öğrenciler ise, bazı oyunlar oynamak için zor ve kafa karıştırıcı (%38,5), oyun oynamanın amaçlarının farkında değiliz (%24,6), eğlenceli aktivitelerden hoşlanmıyorum çünkü bildiğimden daha fazla bir şey öğrenmeme yardımcı olmuyor (%19,4) demişlerdir.



Tablo 4. Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanılması Durumunda Karşılaştıkları Sorunlar

Sorular	KK	K	Ç	KM	KKM
7. Sınıf ortamım oyun oynamak için yeterli değil.	18,8	21,9	34,4	18,8	6,3
8. Öğrenciler oyun oynadıklarında çok gürültü yaparlar.	9,4	37,5	25	18,8	9,4
10.Öğrenciler oyun oynarken, öğrenip öğrenmediklerini anlayamıyorum.	3,1	-	12,5	40,6	43,8
11.Ders kitaplarında dil oyunları için materyal eksikliği var.	37,5	43,8	12,5	3,1	3,1
15.Bazı öğrenciler, oyun oynasalar bile, sınıf arkadaşlarının önünde Türkçe konuşamayacak kadar utangaçtır.	31,3	50	9,4	6,3	3,1
18.Öğrencilerimin sınıfta yüksek sesle şarkı söylemelerini seviyorum.	18,8	40,6	25	3,1	12,5
20.Oyun oynanırken sınıfımda iş birliği olduğunu düşünüyorum.	34,4	56,3	9,4	-	-
25.Bazı oyunlar öğrencilerin oynamaları için yeterli ve pratik değildir.	15,6	50	25	9,4	-
7. Sınıf ortamım oynamak için uygun değil.	10	16,5	31,4	27,4	14,7
8. Oyun oynarken, sınıf arkadaşlarım çok fazla ses çıkarır.	14,9	24,6	25,5	21,4	13,6
10.Oyun oynarken, öğretmenim öğrenip öğrenmediğimizi bilemez.	10,3	15,2	23,1	28,8	22,5
11.Ders kitaplarımızda dil oyunları için materyal eksikliği var.	28,7	26,9	22,2	13,2	9
15.Sınıf arkadaşlarımın önünde, oyun oynarken Türkçe konuşamayacak kadar utangacım.	13,5	16,5	22	21,9	26,1
18.Sınıfta yüksek sesle şarkı söylemeyi seviyorum.	12,2	17,6	17,3	21,7	31,2
20.Öğretmenim oyun oynarken iş birliğini tercih ediyor.	20,9	27,7	32,3	13	6
25.Bazı oyunlar oynamak için pratik ve uygun değildir.	16	25	30	17	12

KK: Kesinlikle Katılıyorum K: Katılıyorum Ç: Çekimser  
KM: Katılmıyorum KKM: Kesinlikle Katılmıyorum

Tablo 4’te ‘öğretim elemanı ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların kullanılması durumunda karşılaştıkları sorunlar nelerdir?’ hedef sorusunun cevapları aranmıştır. İlk olarak öğretim elemanları, oyun oynanırken sınıfımda işbirliği

olduğunu düşünüyorum (%90.7), ders kitaplarında dil oyunları için materyal eksikliği var (%81.3), bazı öğrenciler, oyun oynasalar bile, sınıf arkadaşlarının önünde Türkçe konuşamayacak kadar utangaçtır (%81.3), bazı oyunlar öğrencilerin oynamaları için yeterli ve pratik değildir (%65.6), öğrencilerimin sınıfta yüksek sesle şarkı söylemelerini seviyorum (%59.4), öğrenciler oyun oynadıklarında çok gürültü yaparlar (%46.9), sınıf ortamım oyun oynamak için yeterli değil (%40.7), öğrenciler oyun oynarken, öğrenip öğrenmediklerini anlayamıyorum (%3.1) demişlerdir.

Öğrencilerin ise belirtilen hedef sorusunu karşılayan anket sorularına verdikleri yanıtlar şöyledir: Ders kitaplarımızda dil oyunları için materyal eksikliği var (%55.6), öğretmenim oyun oynarken işbirliğini tercih ediyor (%48.6), bazı oyunlar oynamak için pratik ve uygun değildir (%41.0), oyun oynarken, sınıf arkadaşlarım çok fazla ses çıkarır (%39.5), sınıf arkadaşlarımın önünde, oyun oynarken Türkçe konuşamayacak kadar utangacım (%30.0), sınıfta yüksek sesle şarkı söylemeyi seviyorum (%29.8), sınıf ortamım oynamak için uygun değil (%26.5), oyun oynarken, öğretmenim öğrenip öğrenmediğimizi bilemez (%25.5).

## BÖLÜM V

### TARTIŞMA

Bu bölümde bulgular kısmında elde edilen veriler, problem cümlelerine göre sınıflandırılmış ve literatürde daha önce yapılmış benzer araştırmalar ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

#### **Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Dersinde Oyunlardan Yararlanma İstekliliği**

Katılımcılar büyük oranda (%96,9) oyun oynarken öğrencilerinin daha iyi öğrendiklerini düşünmektedirler. Bunun nedeni, öğrenci oyun oynarken derse aktif olarak katılabilir ve öğrendikleri daha kalıcı olabilir. Bu görüşü eski bir Çin atasözüyle destekleyebiliriz ‘Söylersem unutum, öğretirsen hatırlarım, yaparsam öğrenirim’.

Ankete katılan öğretim elemanları oyunların dersleri daha ilginç hale getirdiğini düşünmektedir. Çünkü derste eğlence olmazsa öğrenme angaryaya dönüşebilir. Öğrenci derste eğlenerek öğrenebilir, ders tekdüze halinden çıkar ve öğrenme, isteyerek davranış değişikliğine dönebilir. Maurice de eğlenceli yöntemlerle öğrenciyi aktif hale getirirsek daha ilginç ve daha etkili öğrenmeyi sağlamış oluruz, diyerek bu görüşü desteklemektedir (Maurice, 1988: 20; akt. Er, 2008:306).

Katılımcılar ayrıca oyunların motivasyonu artırdığını söylemişlerdir. Çünkü öğrencilerin oyunlarla daha iyi öğreniyor olmasının diğer bir nedeni güdülenmedir. Öğretmenler yabancı dil olarak Türkçeyi öğretirken öğrencileri pasif sınıf ortamından çıkarıp daha aktif olacakları eğitici oyunlara yönlendirerek öğrencilerin derse daha çabuk motive olmalarını sağlayabilirler. Çünkü yabancı dil öğretiminde güdülenme çok önemlidir.

Öğretim elemanlarının oyunlardan yararlanma istekliliğinin diğer bir nedeni, öğrencilerin dikkatleriyle ilgilidir. Öğrencilerin dikkatleri tek düze bir ders ortamında belli bir süre sonra dağılabilir. Fakat eğitici oyunlarla zenginleştirilmiş bir derste, öğrencilerin ilgileri hep canlı tutulabilir. Bu görüşü Er şu cümleleriyle destekler; Her tür öğrenmede olduğu gibi dil öğrenirken de öğrencilerin dikkatleri belli bir süre sonra dağılmaya başlayacaktır. Ancak oyun oynarken bu süre normal zamandakinden çok daha geç olacaktır. Bu da öğrenmeye olumlu katkı sağlayacaktır (Er, 2008:306). Yabancı dil

öğrenmenin kolay olmadığı düşünülmektedir. Zira yabancı dilin anlaşılması ve geliştirilmesi çaba gerektirmektedir. Öğrenci dikkatinin çekilmesi ve bu dikkatin sürekliliğinin sağlanması dil öğrenmeyi kolay hale getirmektedir (Kupeckova, 2010:15; akt. Batdı, 2012: 318).

Katılımcılar, öğrencilerin oyunları kendilerinin seçmesini tercih etmemektedirler. Bunun nedeni öğrencilerin hedef davranışlara uygun oyunlar seçmemesi olabilir. Eğitim planlı, programlı bir iştir ve bunun için amaca hizmet eden oyunlar seçilmelidir.

Katılımcı öğrenciler, öğretmenim oyun oynattığında daha iyi öğrenirim anket maddesine %84,4'ü olumlu yanıt vermişlerdir. Bu verdikleri yanıtlara göre öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenirken oyunlardan yararlanmaya istekli olduklarını söyleyebiliriz. Çünkü oyunlar öğrenci merkezli bir yöntemdir, öğrencinin derse katılımını artırır ve sınıf ortamını olumlu yönde etkiler. Böylece öğrenciler derse sevecek ve isteyerek katılır. Farklı bir dilin öğrenilmesinde; yaparak, yaşayarak ve maruz bırakılarak öğretme, yani öğrenenin sürecin içerisinde aktif katılım sağlaması tam öğrenmenin gerçekleştiğini ve öğrenimin kalıcılığını artırdığını göstermektedir. Buradan hareketle daha çok katılımcıyı da kapsamaya ve zaman tasarrufu açısından eğitsel oyunlar, daha fazla öğrencinin, öğretmen rehberliğinde öğrenme sürecinin aktif katılımcıları olmalarını sağlayacaktır.

Öğrenciler oyunların dersleri daha ilginç hale getirdiğini düşünmektedir. Oyun etkinlikleri hem öğretmenlerin hem de öğrencilerin dersi daha eğlenceli işlemelerini ve derse karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlamaktadır. Bu da öğrencileri derse karşı daha istekli hale getirebilir (Headfield,1984:33). Bireylerin hoşlanmadıkları ve zevk almadıkları etkinlikler sonucunda öğrenmesi ve öğrenme isteğinin olması beklenemez. Ayrıca bu tarz durumlarda öğrencinin derse ya da konuya karşı olumsuz tutumlar gerçekleştirmesi de söz konusudur. Olumsuz tutumları yok etmek, bir bilgiyi en baştan öğrenmekten daha zaman alıcıdır.

Ayrıca öğrenciler, öğretmenimin, bizi motive etmesi için derse oyunlarla başlamasını tercih ediyorum anket maddesine büyük oranda katılmışlardır. Dil öğrenirken motivasyon çok önemlidir bu da oyunlarla sağlanabilir. Bu konuda Dobson, dil oyunlarının öğrenme durumlarına genişlik katarak, dersi eğlenceli kıldığını ve öğrenci motivasyonunu artırdığını, böylelikle konuşma ve anlama çalışmalarında etkili olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca dil oyunları konuşma, anlama ve tartışma gibi zihni daha çok yoran etkinliklerden sonra, zihnin dinlenmesini sağlayan ve öğrenmeye isteği artırarak kalıcılığı artıran etmenler olduğunu belirtmektedir (Dobson,1970: 4). Diğer bir ifadeyle eğitici

oyunlar, dil öğrenimi ve öğretiminde amacına uygun olarak kullanılırsa, sınıf içi öğrenme ortamının monotonluğunu dağıtarak, zihnin dinlenmesini de sağlamaktadır.

Son olarak, katılımcı öğrenciler, sınıfta yüksek sesle şarkı söylemeyi seviyorum anket maddesine büyük oranda katılmamışlardır. Öğrenciler oyunları grup olarak yapılan aktiviteler olarak görmektedirler. Bireysel olarak yapılan aktivitelerde bulunmayı tercih etmemektedirler.

## **Öğretim Elemanları ve Öğrencilere Göre Yabancı Dil Olarak Türkçe**

### **Öğretiminde Oyunların Etkinliği**

Ankete katılan öğretim elemanlarının çoğunluğu (%90,6) oyunları yeni şeyler öğretirken kullanmayı seviyorum maddesine katılmışlardır. Bunun nedenleri şu şekilde olabilir. İlk olarak yabancı dili öğretirken dikkatlerin toplanması öğrencilerin yararına olacaktır ve oyunlar da bu duruma yardımcı olur. Batdı, eğitsel oyunlar dersin dikkat çekme aşmasında kullanıldığında, öğrencilerin derse karşı daha ilgili olduğunu belirterek bu düşünceleri destekler (Batdı, 2012: 318). Diğer bir nedeni, dil oyunları, dilin farklı ortamlarda ve etkili biçimde kullanılmasını zorunlu kılarak, farkına varmadan öğrenmeyi gerçekleştirmekte ve öğrenenin dilsel gelişimini artırmaktadır. Böylece öğrencilerde kalıcı öğrenmeler gerçekleşmektedir ve öğrenciler, öğrendiklerini rutin yaşamlarında rahatlıkla kullanabilmektedirler. Aral, oyunla eğitime, aktif öğrenme, yaşayarak öğrenme diyerek bu görüşe katılır. (Aral, 2000: 15). Ayrıca, öğretim amacına uygun olarak tasarlanmış oyunların öğrenmede zaman tasarrufu sağlayarak, öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve böylece başarıyı artırdığı söylenebilir.

Ankete katılan öğretim elemanlarının büyük bir kısmı, öğrenciler oyun oynadıklarında daha fazla Türkçe konuşabilirler, görüşüne katılmışlardır. Bu durum, oyunların sözel akıcılığı ve öğrenci başarısını olumlu yönde etkileyerek, özellikle konuşma becerilerinin gelişimi aşamasında kullanılabilceği görüşünü öğretim elemanlarının benimsediği anlamına gelmektedir. Çünkü oyunlar öğrencileri konuşmaya motive eder. Öğrenciler yabancı dili öğrenirken motive olduklarında, yabancı dili kullanma ve bu dili kullananlarla iletişime geçme sıklığı artış göstermektedir. Ayrıca yabancı dil öğrenirken farklı metodlardan faydalanma olasılıkları artmaktadır. (Oxford, Shearin, 1994: 12).

Öğretim elemanlarının araştırmanın ‘öğrencilerim oyun oynarken not vermek istemiyorum’ maddesine ilişkin görüşlerinin katılıyorum düzeyinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bu sonuç, öğretmenlerin değerlendirme kısmında eğitsel oyunları tercih

etmediklerini göstermektedir. Aslında oyunlar öğrenilenlerin pekiştirilmesini ve yanlış öğrenmelerin düzeltilmesini sağlar (Engin ve diğerleri, 2004:114)

‘Ders sırasında oyun oynamayı seviyorum’ maddesinde de katılıyorum oranı fazla çıkmıştır. Bunun nedeni, öğrenmede aktif katılım, dersi sıkıcılıktan ve tek düze olmaktan kurtarır. Böylece öğrenci yaşayarak öğrendiği için hedef davranış kalıcı olur. Kalfa, oyun öğrenme öğretme sürecini monotonluktan kurtararak, sürecin daha eğlenceli ve zevkli geçmesini sağlar. Ayrıca öğrenenlerin tecrübe kazanmalarında etkilidir diyerek bu görüşü destekler (Kalfa, 2014: 88).

Ankete göre eğlenmediğim oyunları oynatmayı sevmiyorum, öğrencilerimi oyunlarda karşılaştırmayı seviyorum, öğrencilerimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum ve yorgun olduğumda oyun oynatmayı seviyorum ve öğrencilerime bu sırada bir şey öğretmiyorum maddeleri alt sıradadır. Katılımcılara göre eğitici oyunlarla ilgili olumsuz maddeler onaylanmamıştır. Özetle, öğretim elemanlarına göre yabancı dil olarak Türkçeyi öğretirken oyunların kullanımının iyi yönde etkisi yadsınamaz.

Anketten elde edilen veriler ışığında, öğrencilerin büyük çoğunluğu yeni şeyler öğretilirken oyunların kullanılmasını istemektedirler ve derste oyun oynamayı sevdiklerini söylemektedirler. Çünkü geleneksel metotlardan başka olan oyunlar dersi eğlenceli hale getirerek, derse katılımı artırır. Ayrıca oyunlar, öğrenci merkezli bir yöntem olduğu için öğrenciler yaparak ve eğlenerek öğrenirler. Öğrenciler hedef dili oyun tabanlı öğrenme yöntemiyle öğrendikleri zaman kendilerini mutlu ve özgür hissedeceklerdir ki dili edinmenin en önemli kurallarından biri de bireyin kendini rahat hissetmesi, kaygılardan uzak durmasıdır. Kara, oyunların öğrencileri eğlendiren, rahatlatan ve motive eden bir eğitim metodu olduğunu söyleyerek bu görüşleri destekler (Kara, 2010:409).

Katılımcı öğrencilerin %77,2 ‘si oyun oynadığımızda daha fazla Türkçe konuşabiliriz demişlerdir. Oyunların öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirmede, süreç içerisinde yanlış yapma fobisini ve konuşma anında yaşanan stresi azaltarak büyük oranda etkili olduğu düşünülmektedir. Ersöz’de, oyunların öğrenene hedef dili sahibi bir konumda kullanma fırsatı vererek, öğrencinin motive olmasını artırdığını ve stresini azalttığını belirtmektedir (Ersöz, 2000). Bununla birlikte öğrenme öğretme yöntemi olarak oyunlar, hedef dili yararlı ve anlamlı duruma getirir ve bu bağlamda da öğretmene destek olur. Öğrenciler oyun oynarken duygularını baskı altında kalmadan yaşarlar, mutlu olduklarında üzüldüklerinde ya da şaşkınlıklarında Türkçe ifade ederler. Böylece

duygularını da nasıl ifade edeceklerini öğrenebilirler. Darfial, öğrencilerin öğrenilen dili oyun sırasında kullanmalarının şaşkınlık, heyecan, üzüntü ve mutluluk gibi duyguları da hedef dilde ifade etmelerini sağlar demiştir (Darfial,2014/2015:14).

Öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenirken oyunlarla daha iyi öğrenip öğrenmemesinin değerlendirilmesi hedef cümlesinin anket maddelerinin içerisinde en az katılımın (%28,2) sağlandığı cümle ‘sadece eğlenmek için oyun oynamayı seviyorum’ dur. Bunu şu şekilde ifade edebiliriz: Öğrenciler oyunları sadece eğlence aracı olarak görmemektedirler.

### **Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretime İlişkin Tutumları**

Katılımcı öğretim elemanları ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçenin öğretilmesinde oyunla öğretime ilişkin tutumlarını ölçen anket maddelerine verdikleri yanıtlara göre, ankete katılan öğretim elemanlarının yarısı (50.1), bazı oyunlar öğrenciler için zor ve kafa karıştırıcıdır demişlerdir. Öğrencilerin 38.5’u bazı oyunlar oynamak için zor ve kafa karıştırıcıdır görüşünü onaylamışlardır. Öğretim elemanları ve öğrenciler arasındaki bu farkın nedeni, öğretim elemanlarının öğretecekleri hedef dile hâkim olup bunun haricinde yeni bir oyunu öğrenmek ve öğretmek zor ve kafa karıştırıcı geliyor olabilir. Fakat öğrenciler hedef dile tam anlamıyla hâkim olmadıklarından oyunla öğrenmek onlara daha eğlenceli ve kolay gelebilir. Öğretim elemanlarının bu problemine çözüm olarak hedef dil öğretiminde kullanılacak oyunların belirlenmesinde dikkat edilmesi gereken durumları belirlemeliyiz. Bu durumlar;

- Öğrencilere oyunun kuralları ve amacı açıklanmalıdır.
- Oyunlar özenle hazırlanmalıdır.
- Oyunlar öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerine uygun olmalı fakat yeni bilgiler öğrenmelerine olanak sağlamalıdır.
- Sınıfın büyüklüğü göz önünde bulundurulmalıdır. Gerektiğinde sınıfı iki gruba ayırarak, daha fazla öğrencinin katılımı sağlanmalıdır.
- İhtiyaç duyulduğunda ana dil kullanılabilir.
- Öğrencilerin farklı öğrenme stratejilerini uygulamalarına olanak sağlayarak, dinleme, okuma, yazma ve konuşma becerilerini geliştirecek geleneksel dil kullanılmalıdır.
- Öğrencilerin yaş grubu göz önünde bulundurulmalıdır.

- Öğrencilerin ilgisini çekecek ve motivasyonu artıracak oyunlar tercih edilmelidir.
- Oyunlar öğretim programının içeriği ve öğrenci kazanımlarına uygun olarak hazırlanmalıdır (Prasad, 2003).

Katılımcı öğretim elemanları (21.9) ve öğrenciler (24.6) ‘öğrenciler, oyun oynamanın amacının farkında değiller’ anket maddesine yaklaşık oranlarda aynı cevapları vermişlerdir. Bununla birlikte aynı maddeye yadsınamayacak kadar çekimser (31.3-34.7) kodlandığı görülmektedir. Bu bize öğrencilerin oyunla yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin amacının öğretim olduğunun tam olarak farkında olduklarını göstermemektedir. Bunu önlemek için öğretim elemanlarının oyun oynamaya başlamadan önce oyunun amaçlarını öğrencilere açıklaması gerekmektedir. Öğrenciler bilinçli bir şekilde oyun oynamaya başlarsa hedefe ulaşmak daha kolay olabilir. Yabancı dil öğretirken oyun etkinliğinin amaçları şu şekilde belirtilebilir:

1. Oyunlar dil öğretiminde monotonluğu aşmamızı sağlar.
2. Motive edicidir.
3. Oyunlar dil öğrenmek için gerekli olan gayreti sağlar ve kolaylaştırır.
4. Oyunlar dil öğrenimindeki okuma, yazma, dinleme, konuşma becerilerini uygulama ortamını destekler.
5. Oyunlar iletişimi ve etkileşimi artırır.
6. Dil kullanımının anlamlı bir hale gelmesini sağlar (Kim, 1995: 35; akt. Gömleksiz, 2005)

Ayrıca, yabancı dil olarak Türkçe öğretilen dil sınıflarında, dil eğitimine yönelik oyun etkinlik ve aktivitelerinin önemi ve etkisi çok fazladır. Çünkü oyunlar öğrenmenin stressiz bir ortamda, eğlenceli ve zevkli bir şekilde öğrenme ortamı oluşturulmasını sağlar. Bu ortam öğrenme sürecindeki bireyin motivasyonunu artırarak, öğrenmenin daha anlamlı ve kalıcı olmasına fırsat tanır. Öğrenciler oyun oynarken daha rahat ve aktif bir şekilde öğrenme sürecine dahil olurlar. Oyunlar öğrenenin dikkatini ve ilgisini öğrenme ortamında tutmasını, doğal olarakta gizil öğrenmelerin de gerçekleşmesini sağlamaktadır.

### **Öğretim Elemanları ve Öğrencilerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Oyunların Kullanılması Durumunda Karşılaştıkları Sorunlar**

Ankete katılan öğretim elemanlarının çoğunluğu (%90,7) oyun oynarken sınıfında iş birliği olduğunu düşünmektedir. Buna rağmen ankete katılan öğrencilerin %48,6’sı

'öğretmenim oyun oynarken iş birliğini tercih ediyor' demişlerdir. Aslında sınıf ortamında oyun etkinliğinin en önemli işlevlerinden bir tanesi öğrenciler arası iş birliğidir. Çünkü öğrenciler oyun oynarken, özellikle grup oyunlarında, diğer gruplarla rekabet edebilmek için iş birliği içinde olmak zorundadır.

Öğretim elemanları ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların kullanılması durumunda karşılaştıkları sorunları ölçen anket maddelerinden 'Ders kitaplarında dil oyunları için materyal eksikliği var' cümlesine öğretim elemanlarının %81,3'ü, öğrencilerin ise %55,6'sı 'katılıyorum'u kodlamıştır. Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kitaplarına bakıldığında oyun etkinliklerinin az olduğu görülmektedir. Buna rağmen diğer yabancı dil kitaplarında oyun etkinliklerine daha fazla yer verilmektedir. Yabancı dil öğretiminde oyunların etkisi yadsınamaz. Bu sebeple yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kitaplarında daha fazla oyun etkinliklerine yer verilmelidir.

Anket maddelerine göre öğretim elemanlarının yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyun etkinliği uygulanırken karşılaştıkları diğer sorunlar; bazı öğrencilerin utangaç olması (%81,3), bazı oyunların yeterli ve pratik olmaması (%65,6), öğrencilerin oyun oynadıklarında sınıf ortamının gürültülü olması (46,9), sınıf ortamının oyun oynamak için yeterli olmaması (40,7) dır.

Anket maddelerine göre öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyun etkinliği uygulanırken karşılaştıkları diğer sorunlar; sınıf ortamında oyun oynarken arkadaşlarının karşısında Türkçe konuşamayacak kadar utangaç olmaları (%30,0), bazı oyunların pratik ve uygun olmaması (%41,0), oyun oynarken sınıf arkadaşlarının çok fazla ses çıkartması (%39,5), sınıf ortamının oyun oynamak için yeterli olmaması (%26,5) dır.

Er'e göre ise eğitsel oyun yöntemini uygulamada karşılaşılabilecek güçlükler şunlardır:

- 1.Gürültülü ortam: Bazen oyun sırasında öğrenciler aşırı gürültü yapmaktadır.
- 2.Kontrol güçlüğü: Oyun sırasında öğrencilerin ana dil kullanmaları ve birbirlerine yardım amaçlı kopya vermelerini engellemek zor olmaktadır.
- 3.Hazırlık gerekliliği: Bazı oyunlarda kullanılacak malzemenin öğretmen tarafından önceden hazırlanması gerekmektedir.
- 4.Oyun yerinin uygunluğu: Sınıflar her oyunun uygulanması için münasip olmadığından oyuna başlamadan önce sınıfın şeklini değiştirmek gerekmektedir.

5.Katılımcı sayısının uygunluğu: Sınıftaki öğrencilerin tümünü oyuna katmak her zaman kolay olmamaktadır.

6.Rol dağılımının düzenlenmesi: Oyun içindeki rol dağılımında öğrencilerin beklentileri ile uyuşmadığı zaman dağılımı yapmak kolay olmamaktadır (Er, 2008, s. 306-307).

Ersöz (2000) bahsedilen sorunları daha aza indirmek ve yabancı dil öğretiminde oyunlarla amaca daha kolay ulaşmak için bazı noktaların önemine değinmektedir:

1. Dersin tamamı oyun yöntemiyle işlenmemelidir. Oyunlar öğrenme öğretme sürecini tamamlayıcı nitelikte olmalıdır.

2. Seçilen oyunlar öğrenenlerin yaşı, ilgisi ve hazır bulunuşluk seviyeleri gibi özellikleri göz önünde bulundurularak belirlenmelidir.

3. Oyun etkinliği sırasında öğretmen aktiviteye müdahale etmemeli, yanlışları düzeltme gibi görevler üstlenmemelidir. Öğrencilerin konuşması teşvik edilmelidir.

4. Bazı öğrenciler karakteristik özelliklerinden dolayı oyuna katılmak istemeyebilirler. Bu durumdaki öğrencileri, öğretmen oyuna katılmaları için zorlamamalıdır. Zorla yapılan hiçbir etkinlik, başarı getirmez.

5. Teorik olarak incelediğimizde mükemmel görünen oyunlar, uygulama esnasında bıktırıcı ve yorucu olabilir. Bu durumda bu oyun, öğrenme öğretme sürecinde tercih edilmemelidir.

6. Öğretmen oyunun kurallarını ve amacını anlaşılır bir dille net olarak belirtmelidir. Oyunun kurallarını tam anlamayan öğrenciler, oyunu oynayamaz ve amaca ulaşamaz.

## BÖLÜM VI

### SONUÇ ve ÖNERİLER

Yabancı dil olarak Türkçe dersleri birçok öğrenci için kelimelerin ezberlendiği, dilbilgisi kurallarının anlatıldığı sıkıcı dersler olarak görülmektedir. Buna öğretmen merkezli ve geleneksel öğretim yöntemleri de eklendiğinde dersler öğrenci için çekilmez hâle gelebilir. Oysa modern eğitim bunun tam tersine öğretmeni merkezden çıkarmış öğrenciyi merkeze almıştır. Aslında diğer alanlarda olduğu gibi yabancı dil öğretiminde de en iyi ve en uygun tek bir yöntem yoktur. Olması gereken dersin konusuna göre en uygun tekniği seçmektir. Modern eğitimde kullanılan oyun etkinlikleri, öğrencinin fark etmeden pek çok şeyi öğrenmesine, kendilerini rahat hissetmelerine, motivasyonlarının artmasına ve öğrendiklerinin kalıcı olmasına katkı sağlayan aktiviteler olarak kabul edilmektedir. Bu yararlarından dolayı oyun, yabancı dil öğretimi için en çok tercih edilen etkinliklerden bir tanesidir. Oyunun öğrenmeyi eğlenceli ve ilginç hâle getirmesi, en üst düzeyde öğrenmeyi sağlamaktadır. Yaptığımız anket sonuçlarına göre de öğrencinin güdülenmesini sağlayıp dersten alınan verimi artıracaktır. Bu çalışmamızda, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin ve öğretene öğretim elemanlarının yabancı dil olarak Türkçe öğrenilirken oyuna karşı isteklilikleri, tutumları, öğretim elemanlarının ve öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların etkisini nasıl değerlendirdikleri ve uygulamada karşılaştıkları sorunlar ölçülmeye çalışılmıştır.

Anket sonuçlarına göre, yabancı dil olarak Türkçe öğretene öğretim elemanları ve öğrenen öğrenciler, yabancı dil olarak Türkçe öğrenirken oyun etkinliklerini kullanmaya isteklidirler. Anket maddelerine göre, oyunların motivasyonu artırdığı ve bu sebeple öğrencilerin daha zevkli dersler işledikleri söylenebilir. Bunun sonucu olarak, dilin kalıcı olarak öğrenilmesi hızlandırılabilir. Günümüzde geleneksel öğretim yöntemlerinin kullanılmasının yeterli olamayacağı ve öğrencilerin konuşma becerisine sahip olmaları gerektiği, gerçek yaşamda iletişim kurabilecekleri kadar dili konuşabilmeleri gerektiği ve bazı kuralları ezberlemeleri gerektiği açıktır. Bunun için, öğretmenler, öğrencileri anlamlı öğrenmeye motive etmek için geleneksel dil öğretimi yönteminin yanında farklı yöntemler uygulamalıdır. Öğretmenler, dersi daha çekici hale getirmek için oyunları kullanıyorsa, bu hedefe kolaylıkla ulaşabileceği düşünülmektedir. Oyunlar öğrenmeyi daha kalıcı hale getirir ve sonucunda öğrenciler dili günlük yaşamda kullanabilirler.

Öğretmenler, öğrencilerini motive etmek ve öğrenmeyi daha anlaşılır hale getirmek için öğretime eğitici ve iletişimsel oyunlar ekleyerek öğretimi kolaylaştırabilirler.

Bu çalışmada ikinci olarak yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin ve öğreten öğretim elemanlarının, yabancı dil olarak Türkçe öğretilirken oyunun etkisini nasıl değerlendirdiklerine dair anket maddelerinin yüzdeleri alınmıştır. Elde edilen sonuçlara göre hem öğretim elemanları hem öğrenciler yabancı dil olarak Türkçe öğretilirken oyunun etkili olduğunu düşünmektedirler. Bunun nedeni, öğrenciler oyun oynarken kendilerini özgür hissetmektedirler ve dil, doğal olarak öğrenilmeye başlamaktadır. Ayrıca, çekingen öğrencilerin oyun etkinliği uygulanırken grup çalışmalarında kendilerini daha güvende hissediyor oldukları düşünülmektedir.

Bir diğer ölçülen problem durumu, yabancı dil olarak Türkçe öğreten ve öğrenen öğretim elemanlarının ve öğrencilerin, yabancı dil olarak Türkçe öğrenilirken oyunla öğretime karşı tutumlarıdır. Öğretim elemanlarının ve öğrencilerin, yabancı dil olarak Türkçe öğretilirken oyun kullanımına yönelik tutumlarını ölçen anket maddelerine göre; katılımcıların çoğunluğu, bazı oyunların kafa karıştırıcı ve zor olduğunu düşünmektedir. Bu sebeple ders esnasında oynatılacak oyunların önceden belirlenerek öğrencilerin seviyelerine uygun hale getirilmesi gerekmektedir. Böylece oyunlar dersi daha zevkli hale getirebilir ve oyunlar zorunlu yerine getirilmesi gereken bir aktivite olmaktan çıkabilir. Ayrıca oyunlar öğrencilerin yaş ve seviyelerine göre olmalıdır. Oynanacak oyunlar herkes tarafından anlaşılır ve etkin katılımı sağlayacak şekilde olmalıdır. Oyun etkinlikleriyle öğretim yapılan sınıflarda öğretmen yöntemin gerekliliğine inanmalı, oyuna fazla müdahale etmeden sürekli kontrol altında tutmalı, oyun süresince net ve anlaşılır ifadeler kullanılmalıdır. Öğretmen oyun oynatmayı bir ödül veya dersin sonunda zaman doldurma gibi düşünmemelidir, bir öğretim yöntemi olarak kullanılmalıdır. Yabancı dil derslerinde oyuna ayrılan süre, öğretilecek konuya göre değişebilmektedir. Öğretmen oyunu gereksiz yere uzatmamalı, oyunun amacından sapmamalıdır.

Ankette ölçülen son problem sorumuz; yabancı dil olarak Türkçe öğretilirken oyun etkinliklerinin kullanılması durumunda öğretim elemanlarının ve öğrencilerin karşılaştıkları sorunlardır. Bu bölümde öğretim elemanlarının ve öğrencilerin en fazla katıldıkları; ‘ders kitaplarında dil oyunları için materyal eksikliği var’ ve ‘bazı öğrencilerin utangaç olması’ anket maddeleridir. Yabancı dil kitaplarında oyun etkinlikleri olmazsa olmaz etkinliklerdir. Buna karşın yabancı dil olarak Türkçe dersi kitaplarında oyun etkinliklerine çok rastlanmamaktadır. Bu durum, yabancı dil olarak

Türkçe'nin daha geç ve dört beceriyi geliştirmeden, ezber yapılarak öğrenilmesine neden olabilir. Bu açıdan değerlendirildiğinde araştırmada ulaşılan sonuçların yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunla öğretim yazınına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışmada, öğretim elemanları ve öğrenciler için sınıf ortamındaki uygulamalarda yararlı olacağı düşünülen eğitsel oyunlar tasarlanmıştır.



## KAYNAKÇA

- Abacıoğlu, T. (2002). *Çocuklara oyunlarla yabancı dil öğretimi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Acat, B. (2000). *Dilin işlevselliği yaklaşımına göre düzenlenen Türkçe öğretiminin etkililiği*. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Aksan, D. (1998). *Her yönüyle dil ana çizgileriyle dilbilim*. Ankara: TDK Yayınları.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Gazi Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aljohani, M. (2017). Principles of “Constructivism” in Foreign Language Teaching. *Journal of Literature and Art Studies*, Ocak 2017, Vol. 7, No. 1, 97-107
- Amato, P., & Amato, A. R. (1988). *Making it happen*. New York: London.
- Aral, N. (2000). *Çocuk gelişiminde oyunun önemi*. Çağdaş Eğitim, Mayıs 2000, Sayı:265 ,15-17.
- Avedon, E.M. (1971)’’ *The structural elements of games*’’. In Avedon, E.M and Sutton Smith, B. (Eds), *The study of games* (pp419-426). New York: John Wiley and Sons, Inc.
- Bağcı, H. ve Çoklar, A. N. (2014). *Bilgisayar oyunları, eğitsel kullanımları ve tasarım yeterlilikleri açısından BÖTE öğretmen adaylarının değerlendirilmesi*. Kurumsal Eğitim Bilimleri Dergisi, 7(2), 195-211. DOI: <http://dx.doi.org/10.5578/keg.5921>.
- Barın, E. (1992). *Yabancılar Türkçenin öğretiminde bir metod denemesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Batdı, V. (2012). *Yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri*. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, 1(4), 317-324.
- Bauman, E. B. (2012). *Game-based teaching and simulation in nursing and health care*. Houston: Springer Publishing Company.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). *Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz yeterlik algıları üzerine etkileri*. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 33, 41-54.

- Bekiri, R. (2003). Playing with questions: A game for young learners. The Internet TESL Journal. Web: <http://iteslj.org/Lessons/Bekiri-QuestionGame/> adresinden alınmıştır.
- Bozođlu, U. (2013). *Ortaokul 7. sınıf matematik dersi alan-çevre ilişkisi konusunda oyun temelli öğretimin öğrenci başarısına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Ceyhan, E. (2007). *Yabancı dil öğretimi teknolojisi*, (s.71). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Çoban, B. (2006) *Orta öğretimde ve üniversitelerde eğitsel oyunlar* (s.7). Ankara: Nobel Yayınları.
- Celce-Murcia, M., & Hilles, S. (1988). *Techniques and resources in teaching grammar*. Oxford: Oxford University Press.
- Celce-Murcia, M., & McIntosh, L. (Eds.). (1979). *Teaching English as a second or foreign language* (s.54-55). New York: Newbury House.
- Cömert Özata, S. (2015). *Okul öncesi eğitimde oyun temelli duyu eğitimi*. Ankara: Nobel.
- Crookal, D. (Ed.). (1990). *Simulation, gaming, and language learning*. New York: Newbury House.
- Darfial, I. 2014/2015. *The effectiveness of using language games in teaching vocabulary, the case of third year middle school learners*. University of Tlemcen.
- Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class, The Internet TESL Journal. Web: <http://www.iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html> adresinden alınmıştır.
- Demircan, Ö. (2013). *Yabancı dil öğretim yöntemleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- Demirel, Ö. (1999). *İlköğretim okullarında yabancı dil öğretimi*. İstanbul: M.E.B.
- Dobson, M.J. (1970). *Try on of my games*. English Teaching Forum.
- Durmuş, M. (2013). *Yabancılar Türkçe öğretimi.2. Baskı*, Ankara: Grafiker Yayınları.
- Engin, O. A., Seven, M. A. Ve Turhan, V. N. (2004). *Oyunların öğrenmedeki yeri ve önemi*. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.
- Er, A. (2008). *Çocuklara yabancı dil öğretiminde sınıf içi etkinlik olarak oyun kullanımı*. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi (17), 301-310.
- Erbil Kaya, Ö. M., Yalçın, V., Kimzan, İ. ve Avar, G. (2017). *Okul öncesi öğretmeni adaylarının oyun temelli öğrenmeye bakış açıları ve uygulamaya yansımaları*.

- Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 27, 800-834. DOI: <http://dx.doi.org/10.14520/adyusbd.303240>.
- Ersöz, A. (2000). *Six games for the EFL/ESL classroom*. The Internet TESL /Journal, 6, June.
- Ertem, İ. S. (2016). *Oyun temelli dijital ortamlar ve Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri*. Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi, 20, 1-10.
- Federation of American Scientists (FAS). (2006). *Summit on educational games: Harnessing the power of video games for learning*. Washington, DC: Author.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gömleksiz, M. N. (2005). *Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi*. Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 179-195.
- Gunn, C., & McCallum, A. (2005). *Climbing grammar mountain: An interactive learning experience*. English Teaching Forum, 43, 38-41.
- Güner, C. (2018). *Oyun temelli öğrenme yönteminin öğrencilerin fen bilimleri dersi akademik başarılarına etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Bahçeşehir Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Güneş, F. (2007). *Türkçe öğretimi ve zihinsel yapılandırma*. Nobel Yayınları.
- Güneş, F. (2011). *Dil öğretim yaklaşımları ve Türkçe öğretimindeki uygulamalar*. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Cilt :8, Sayı:15, s. 123 – 148.
- Hays, R. T. (2005). *The effectiveness of instructional games: A literature review and discussion*. Orlando, FL: Naval Air Warfare Center Training Systems Division.
- Headfield, J. (1984). *Elementary communication games*. London.
- Hong, L. (2002). *Using games in teaching English to young learners*. The Internet TESL Journal. Web: <http://iteslj.org/Lessons/Lin-UsingGames.html> adresinden alınmıştır.
- Kalfa, M. (2014). *Yabancılara Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerilerinin geliştirilmesi*. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları. ISSN 1305-5992.
- Kara, M. 2010. *Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi*. TÜBAR. XXVII, 407-421.

- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti düzeyine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karataş, E. (2014). *Eğitimde oyunlaştırma: Araştırma eğilimleri*. Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(2), 315-332.
- Kaya, Ü. Ü. (2007). *İlköğretim I.kademede İngilizce derslerinde oyun tekniğinin erişiyeye etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kocatepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Kılıç, S.E. (2012). *Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitici oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesi*. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Lee, W. R. (1979). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Lessard-Clouston, M. (1997). *Language learning strategies: An overview for L2 teachers*. The Internet TESL Journal. 3 (12).
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Sakarya Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Marlowe, B. A., & Page, M. L. (2005). *Creating and sustaining the constructivist classroom* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- McCallum, G. P. (1980). *101 word games: For students of English as a second or foreign language*. Oxford: Oxford University Press.
- Nedomová, A. (2007). *Teaching grammar to young learners*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Masaryk University, Czech Republic.
- Obut, S. (2005). *İlköğretim 7. sınıf, maddenin içyapısına yolculuk ünitesindeki atomun yapısı ve periyodik çizelge konusunun eğitsel oyunlarla bilgisayar ortamında öğretimi ve buna yönelik bir model geliştirme*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Celal Bayar Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı*. M. A. Ocak (Ed.). Eğitsel Dijital Oyunlar (S. 50-67). Ankara: Pegem Akademi.
- Oxford, R. (1990). *Language learning strategies: What every teacher should know*. (2. bs). Heinle Publishers, Boston.
- Oxford, R. Shearin, J. (1994). *Language learning motivation: Expanding the theoretical framework*. The Modern Language Journal. Vol.78, No.1.(Spring,1994), pp.12-28.

- Polat, E. ve Varol, A. (2012). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının akademik başarıya etkisi: Sosyal bilgiler dersi örneği*. 14. Akademik Bilişim Konferansı'nda Sunulan Bildiri. Uşak Üniversitesi, Uşak.
- Prasad, U. (2003). *Achieving communicative competence in English*. Web: <https://www.thehindu.com/todays-paper/tp-features/tp-educationplus/achieving-communicative-competence-in-english/article28469429.ece> adresinden alınmıştır.
- Puren, C. (1988). *Histoire des méthodologies de l'enseignemet de langues*, Cles International. Paris.
- Rieber, L.P., Barbour, M.K., Thomas, G.B., & Rauscher, D. (2008). *Learning by designing games: Homemade power point games*. In C. T. Miller (Ed.), *Games: Their Purposes and Potential in Education* (pp. 23-42). New York: Springer.
- Rinvoluceri, M. (1990). *Grammar games: Cognitive, affective and drama activities for EFL students*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rixon, S. (1991). *How to use games in language teaching (Ed.)*. Hong Kong: Modern English.
- Sindre, G. (2009). *Experimental validation of the learning effect for a pedagogical game on computer fundamentals*. *Education, IEEE Transactions On*, 52(1), 10–18.
- Sitzmann, T. (2011). *A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games*. *Personnel Psychology*, 64, 489–528.
- Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Bahçeşehir Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Tang, S., Hanneghan, M. ve El-Rhalibi, A. (2007). *Pedagogy Elements, Components and Structures for Serious Games Authoring Environment*. *Proceedings of 5th International Game Design and Technology Workshop (GDTW 2007)*. UK: Liverpool.
- Tobias, S., & Fletcher, J. D. (Eds.). (2011). *Computer games and instruction*. Charlotte, NC: Information Age Publishers.
- Tokgöz, E. Ö. (2017). *Oyun temelli öğrenmenin beşinci sınıf öğrencilerinin fen akademik başarıları, fene karşı tutumları ve bilgi kalıcılığı üzerine etkisinin araştırılması*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi / Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Tuğrul, B. (2014). *Oyun Temelli Öğrenme*. R. Zembat (Ed.). Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri (S.177-203). Ankara: Anı.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Tut, E. (2018). *4. Sınıf fen bilimleri dersinde oyun temelli öğrenme uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarına ve yaratıcı düşünme becerilerine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Ülsever, Ş. (1998). *Yabancı dil öğretiminde materyal geliştirme ve değerlendirme*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt:8, Sayı:1-2, 161-162.
- Wright, A., Betteridge, D, Buckby, M. (2005). *Games for language learning*. New York: Cambridge University Press.
- Wright, A., Bettridde, D. Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. New York: Cambridge University Press.
- Yağız, E. (2007). *Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz yeterlik algıları üzerine etkileri*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Hacettepe Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yaşar, Şefik (1992). *Küçük gruplarla öğretim yönteminin yabancı dil öğretiminde kullanılması*. Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 5(1-2) 69-77.

## EKLER

### EK 1. Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dört Beceriye Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyun Etkinlikleri

#### Bilinen Bütün Kelimeler

**Düzy: A1-A2**

**Beceri: Kaynaştırıcı Etkinlikler**

**Kazanım: Bildikleri Türkçe kelimeleri derleyerek/listeleyerek başlangıç seviyesindeki öğrencilerin kendilerine olan güvenini kazandırıp derse motive etme.**

#### Oyunun Kuralları:

- 1- Öğrencilerin önceden bildikleri kelimeler, beyin fırtınası yapılarak ortaya çıkarılmaya çalışılır.
- 2- Söylenen kelimeler tahtaya liste şeklinde yazılır.
- 3- Öğrencilere, bütün kelimeler tek tek söylenir ve tahtadaki kelimeler silinir.
- 4- Sonra listedeki bütün kelimelerin öğrenciler tarafından hatırlanıp hatırlanmadığı kontrol edilir ve kelime listesi tekrar oluşturulur.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' in Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Derse giriş aşamasında öğrencilerin derse olan motivasyonlarını artırır.

#### Etkinlik 1:

<b>KİTAP</b>	<b>DEFTER</b>
<b>ASKI</b>	<b>KAPI</b>
<b>PENCERE</b>	
<b>KALEM</b>	
<b>MASA</b>	

<b>KAPI</b>	<b>ASKI</b>
<b>KİTAP</b>	<b>KALEM</b>
<b>DEFTER</b>	<b>PANO</b>
<b>PENCERE</b>	
<b>MASA</b>	

## Yalancı

**Düzey: B1**

**Beceri: Konuşma**

**Kazanım: Sorulan sorulara cevap verir ve bir durumu tasvir eder.**

### **Oyunun Kuralları:**

- 1- Tahtaya dört gönüllü öğrenci çağrılır ve her birine bir dosya verilir.
- 2- Dosyaların içine bakmaları ama içinde ne olduğunu kimseye söylememeleri söylenir.
- 3- Dört gönüllü öğrenciden bir tanesinin dosyasındaki resim boştur ve hayali olarak kafasında bir resim tasarlaması istenir.
- 4- Sınıfın geri kalanı, bu dört öğrenciye sorular sorarlar ve boş kâğıdı olan, sınıfı kandıran öğrenciyi bulmaya çalışırlar.
- 5- Son olarak, kimin yalan söylediğine dair sınıfta oylama yapılır ve dört öğrenci dosyalarındaki resimleri gösterirler.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' in Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirir.

**Etkinlik 2:**

**Öğrenci 1:** Benim resimde bir anne, bir çocuk ve bir yaprak var. Anne çocuğuna sarılmış ve çocuk uyuyor.



**Öğrenci 2:** Benim resimde duvarda çiçek resimleri var. Bir sehpa ve sehpanın üzerinde mum ve bir örtü var. Yerde halı serili ve bir yatak var.



**Öğrenci 3:** Resimde bir tane adam kafesin içerisinde ve elinde bir bilgisayar var.



**Öğrenci 4:** Benim resimde ağaçlar, çocuklar, hayvanlar ve bolca çiçek var.

## Hatalı Kelimeleri Bulma

**Düzey: B1**

**Beceri: Konuşma**

**Kazanım: Öğrenciler yanlış yerde kullanılan kelimeleri bulur ve düzeltmeleri yapar.**

### Oyunun Kuralları:

- 1- Öğretmen hayali bir hikâye bulur ve anlatmaya başlar.
- 2- Hikâyenin içerisinde yanlış kullanılan kelimeler vardır ve öğrencilerden bunları fark edip bulmaları istenir.
- 3- Oyun, anlaşıldıktan sonra çiftli ya da grup halinde oynatılabilir.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby'ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirir.

### Etkinlik 3:

**Öğretmen:** Dün, sokakta dolaşıyorum, güzel bir araba gördüm. Altı tane kolu vardı ve çok.....

**Öğrenci:** Yanlış söylüyorsunuz. Arabaların kolları olmaz, tekerlekleri olur.

**Öğretmen:** Pardon, haklısın. Neyse altı tekeri vardı ve çok hızlı gidiyordu. Ekmek almak için eczaneye gittim.....

**Öğrenci:** Ekmeği eczaneden alamazsınız, ekmeğin fırında ya da bakkallar da satılır.

.....

## Tasvir Edileni Çizme

**Düzey: A1-A2**

**Beceri: Konuşma**

**Kazanım: Resmi tasvir eder ve verilen yönergelere göre resmi çizer.**

### Oyunun Kuralları:

1-Tahtaya bir gönüllü çağrılır. Sonra, büyük bir resim gönüllü öğrenci dışında bütün sınıfa gösterilir.

2-Öğretmen sınıfa resimle ilgili sorular sorar ve onların cevaplarına göre gönüllü öğrencinin resmi tahtaya çizmesi istenir.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyunla;

“Emir cümleleri, karşılaştırma, sıfatlar, şekiller ve kelimeler” tekrar ettirilebilir.

### Etkinlik 4:

**Öğretmen:** Resmin şekli nedir?

**Öğrenci 1:** Dikdörtgen.

**Öğretmen:** Ressam (tahtadaki öğrenci) çiz bakalım bir dikdörtgen, uzun bir dikdörtgen.

**Öğretmen:** Resimde ne var?

**Sınıf:** Bir ev, bir ağaç, iki kişi, bir köpek, birkaç kuş.

**Öğretmen:** Peki, bahçe çizgisi resmin üstünde mi, ortasında mı, altında mı?

**Öğrenci 2:** Resmin altında.

**Öğretmen:** Peki. Ressam, resmin altına uzun düz bir çizgi çiz bakalım. Şimdi evi yapalım. Onun şekli nasıl?

**Öğrenci 3:** Dikdörtgen.

**Öğretmen:** Yatay bir dikdörtgen mi, dikey bir dikdörtgen mi?

**Öğrenci 4:** Dikey bir dikdörtgen.

**Öğretmen:** Peki ev nerede?

**Öğrenci 5:** Resmin ortasında.

**Öğretmen:** Tamam. Ressam, çiz bakalım resmin ortasına dikey bir dikdörtgen.



## İki Resim

**Düzyey:** B1

**Beceri:** Konuşma

**Kazanım:** Resimler, nesnelere ve kelimeler arasındaki bağlantıları açıklayarak hayal kurar.

### Oyunun Kuralları:

- 1- İki tane birbirleriyle ilişkisiz resim gösterilir ve öğrencilerden bunlar arasında bir bağlantı kurmaları istenir.
- 2- Eğer öğrenciler arasında rekabet olsun istiyorsak, oyunun sonunda en makul bağlantıyı kuranı ve en saçma bağlantıyı kuranı seçebiliriz.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby'ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirir.

**Etkinlik 5:**

**Öğrenci 1:** Kadın bankaya para çekmek için gidiyor.

**Öğrenci 2:** Kadın bankaya para çalmak için gidiyor.

**Üç Kelime**

**Düzyey:** A1-A2

**Beceri:** Konuşma

**Kazanım:** Resimler, nesnelere ve kelimeler arasındaki bağlantıları açıklayarak hayal kurar.

**Oyunun Kuralları:**

- 1- Sınıfa üç tane nesne getirilir ve gösterilir ya da tahtaya üç tane kelime yazılır.
- 2- Öğrencilerden kelimeler arasında bağlantı kurarak cümleler kurmaları istenir.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' in Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirir.

### **Etkinlik 6:**

Sınıfa kalem, top, masa getirilir. Öğrencilerden bu üç kelimeyle ilgili cümleler kurması istenir.

**Öğrenci 1:** Kalem ve top, masanın üzerindedir.

**Öğrenci 2:** Ödevini masanın üzerinde yapıyor ve ödevini yaparken kalemini kullanıyor. Sonra masanın üzerinde masa tenisi oynuyor ve masa tenisi topu kullanıyor.

### **İki Resim Arasındaki Fark**

**Düzye: B1**

**Beceri: Konuşma**

**Kazanım: Farklı iki resim arasındaki farkları tasvir eder cümleler kurar.**

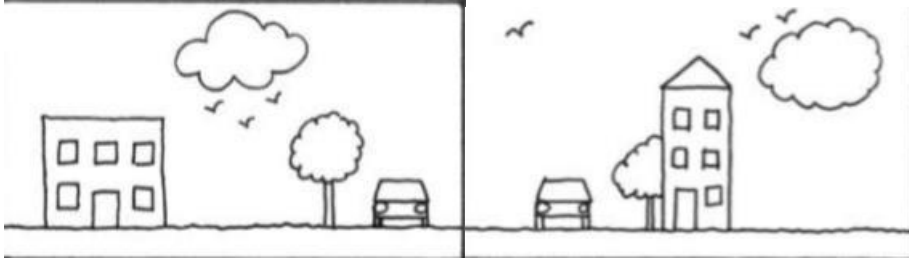
**Oyunun Kuralları:**

- 1- Sınıf ikiyeşerli gruplara ayrılır.
- 2- Her bir öğrenciye bir resim verilir ve birbirlerine göstermemeleri söylenir.
- 3- Her öğrenciden kendi resmini tasvir etmesi istenir ve karşıdaki kişinin resmiyle ilgili sorular sorması istenir.
- 4- Daha sonra iki resim arasındaki farkları bulurlar ve birbirlerine resimlerini gösterirler ve karşılaştırmaya devam ederler.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirir.

**Etkinlik 7:**

**Öğrenci 1:** Benim resmimdeki ev iki katlı. Senin resminde ev var mı?

**Öğrenci 2:** Var, evet. Benim resmimde ağaç da var. Senin resminde ağaç var mı?

**Öğrenci 1:** Var. Ağaç arabanın yanında. Resmindeki ev kaç katlı?

**Öğrenci 2:** Üç katlı. Senin resminde araba nerede?

**Öğrenci 1:** Araba resmin sağ tarafında.

**Sorularla Hikâye Oluşturma**

**Düzey: B2**

**Beceri: Konuşma**

**Kazanım: Geniş zaman ve geçmiş zamanı kullanarak cümleler kurar.**

**Oyunun Kuralları:**

- 1- Öğrencilere, bir hikâye oluşturacakları ve sorularla hikayelerini oluştururken onlara yardımcı olacağınız söylenir.
- 2- Sonra sorular sorulmaya başlanır.
- 3- Her sorudan sonra cevaplar alınır ve hikâye oluşturmaya başlanır.
- 4- Hikâye oluşturulduktan sonra cümleler geçmiş zamanla da kurulur.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' in Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin konuşma becerilerini geliştirir.

**Etkinlik 8:**

**Öğretmen:** Hikayemizin baş kahramanı kim? Bir kadın mı? Bir erkek mi? Bir hayvan mı?

**Öğrenci 1:** Bir erkek.

**Öğretmen:** Hikayemiz nerde başlıyor?

**Öğrenci 2:** Şehrin ortasındaki parkta bir ağacın altında.

**Öğretmen:** Hikayemiz ne zaman başlıyor? Mevsim? Ay? Gün? Zaman?

**Öğrenci 3:** Yaz mevsiminde, ağustos ayında, cumartesi günü, saat 13.00'de.

**Öğretmen:** Hava nasıl?

**Öğrenci 4:** Güneşli.

**Öğretmen:** Baş kahramanımız ne yapıyor?

**Öğrenci 5:** Kitap okuyor.

**Öğretmen:** Bir şeyler oluyor? Ne oldu?

**Öğrenci 6:** Aniden bir ses duyuldu.

**Öğretmen:** Birileri onu izliyor. Kim onlar? Ne istiyorlar?

**Öğrenci 7:** Bir kadın ve bir erkek. Biraz önce kaza yapan aile. Yardım istiyorlar.

**Dinle ve Çiz**

**Düzey: B2**

**Beceri: Dinleme**

**Kazanım: Dinlediklerini anlayıp resmedebilir.**

**Oyunun Kuralları:**

1- Bir kişinin, hayvanın, nesnenin ya da bir yerin tasviri okunur. İlk başta hiçbir şey çizmeden bütün metni dinlemeleri istenir.

2- Sonra tasvir tekrardan, yavaşça okunur ve öğrencilerden tasviri çizmeleri istenir. Öğrencilerin anlamadıkları yerler tekrar tekrar okunur.

3- Öğrencilerin çizdikleri resimler sınıfa gösterilir ve metinle karşılaştırılır.

4- Son olarak, metinle uyumlu beş resim seçilir.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;  
Öğrenenlerin dinleme becerilerini geliştirir.

### **Etkinlik 9:**

**Öğretmen:** Komşum, çok uzun, ince bir kadındır. Üstünde tişörtü ve dar bir pantolonu var. Büyük, çok büyük ayakları var ve siyah bir bot giymiş. Kare bir yüzü ve uzun, sivri bir burnu var. İki küçük gözü yüzünün tam ortasında. O daima üzgün. Bir sürü saç var ve saçını asla taramaz. Bir sürü kuşu var. Uzun ince kolları var ve daima küçük kedisini kollarında taşır.



### **Dinlerken Farklılıkları Fark Etme**

**Düzey: B1**

**Beceri: Dinleme**

**Kazanım:** Dinlediği cümlelerle, yazılı metin arasındaki farklılıkları fark eder.

#### **Oyunun Kuralları:**

1- Seçtiğiniz bir metni öğrencilere okuyacağınız ve siz okurken onların metni takip etmeleri söylenir. Ayrıca çok yorgun olduğunuz ve hata yaparsanız söylemeleri gerektiği söylenir.

2- Metin kasti değişiklikler yapılarak okunur. Öğrenciler siz okurken hataları fark edip düzeltmeye başlarlar.

3- Oyun anlaşılmaya başladığında, gruplar halinde öğrenenlere oynatılır.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin dinleme becerilerini geliştirir.

### **Etkinlik 10:**

**Öğretmen:** Yağmur yağıyor ve.....

**Öğrenci 1:** Kar yağıyor!

**Öğretmen:** Aaa, evet, haklısın. Kar yağıyor ve rüzgâr esiyor. Ahmet çok üşümüş.....

**Öğrenci 2:** Ahmet çok üşümemiş, sadece üşümüş.

**Öğretmen:** Doğru. Sanırım gözlük takmalıyım. Ahmet üşümüş ve orda bulunan kahveye yavaşça girmiş.....

**Öğrenci 3:** Kahveye koşarak girmiş!

**Öğretmen:** Doğru. Kahveye koşarak girmiş ve aşçıyı çağırmış.....

**Öğrenci 4:** Aşçıyı değil garsonu çağırmış.

### **Mesajı İletme**

**Düzey: B2**

**Beceri: Okuma**

**Kazanım: Verilen cümleyi hem anlam hem yapı olarak değiştirmeden yazabilir.**

### **Oyunun Kuralları:**

1- İlk sırada oturan öğrenciye bir ileti gösterilir, beş saniye bakması söylenir ve ileti alınır.

2- Sonra bir kâğıda hatırladığını yazması istenir ve arkadaşına verir. Yanındaki arkadaş da beş saniye iletiye bakar ve hatırladığı kadarını o da yazar.

3- Oyun bütün öğrenciler bitesiyeye kadar devam eder.

4- En son öğrenci yazdığı iletiyi okur ve öğretmenin verdiği iletiyle karşılaştırılır.

5- Eđer bu oyunu C1-C2 seviyesindeki öğrencilere oynatırsak, deęişen iletiyi hem anlam hem de yapı olarak oyunun sonunda inceleyebiliriz.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin okuduklarını anlama becerilerini geliştirir.

### **Etkinlik 11:**

**Öğrenciye verilen cümle:** Bu vatan toprağın kara baęrında sıra daęlar gibi duranlarıdır.

**Öğrenci 1:** Bu vatan toprağın baęrında sıra daęlar gibi duranlarıdır.

**Öğrenci 2:** Bu vatan toprağın baęrında sıra daęlar gibi durandır.

**Öğrenci 3:** Bu vatan toprağın baęrında sıra daęlar gibi durandır.

**Öğrenci 4:** Bu vatan toprağın baęrında daęlar gibi durandır.

**Öğrenci 5:** Bu vatan toprağın baęrında daęlar gibi durandır.

**Öğrenci 6:** Bu vatan toprağın baęrında daęlar gibi durandır.

**Öğrenci 7:** Bu vatan toprağın baęrında daęlar gibi durandı.

**Öğrenci 8:** Bu vatan toprağın baęrında daęlar gibi durandı.

### **Hissetme Oyunu**

**Düzey:** A2

**Beceri:** Kelime ve Heceleme

**Kazanım:** Önceden öğrendiđi kelimeleri tekrar eder.

#### **Oyunun Kuralları:**

- 1- Öğrencilerin isimlerini öğrendikleri nesnelere sınıfa getirilir.
- 2- Seçilen beş nesne öğrencilere gösterilmeden bir örtünün altına koyulur.
- 3- Gönüllü öğrencilerden bir tanesi çağrılır ve nesnelere dokunması istenir.
- 4- Sonra nesnenin ne olduđu sorulur, doęru tahmin ederse nesne çıkartılır.
- 5- Diđer öğrencilerle de aynı oyun tekrar edilir.
- 6- Bu oyun, şekil ve nesnenin halleri öğretilirken de oynanabilir.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Öğrenenlerin kelime tekrarlarını sağlar.

## 10 Kelimedede Hikâye Tahmin Etme

**Düzyey:** A2

**Beceri:** Kaynaştırıcı Etkinlikler

**Kazanım:** Önceden bildiği masalları tahmin eder ve duyduğu kelimeleri anlar.

### Oyunun Kuralları:

- 1- Öğrencilere, aşına oldukları bir hikâyeden ya da masaldan birkaç tane kelime söylenir
- 2- Sonra öğrencilerden hikâyenin ya da masalın ismini tahmin etmeleri istenir.
- 3- Öğrenciler oyunu öğrendikten sonra çiftli oynamaları istenir.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyun;

Derse giriş aşamasında öğrencilerin derse olan motivasyonlarını artırır.

### Etkinlik 13:

**Öğretmen:** Size bir masal anlatacağım bilin bakalım. Bilin bakalım bu masalın adı ne? Bu masalda, bir kız, bir anne, büyükanne, sepet, orman ve kurt var.

**Öğrenci 1:** Kırmızı Başlıklı Kız.

**Öğretmen:** Evet, doğru, aferin. Şimdi bahsedeceğim masalda da kulübe, elma, cadı, cüce insanlar ve prenses var.

**Öğrenci 2:** Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler.

**Öğretmen:** Çok doğru. Sıradaki masalda yatak, kral, kraliçe, prens, peri, saray ve prenses var.

**Öğrenci 3:** Uyuyan Güzel.

**Öğretmen:** Aferin. Bu masalımızda da cadı, iki küçük çocuk, büyük bir orman ve bolca çikolata var.

**Öğrenci 4:** Hansel ve Gretel.

### **Mimiklerle Ruh Halini Tahmin Etme**

**Düzey: A2**

**Beceri: Kelime ve Heceleme**

**Kazanım: Sıfatları ve zarfları kullanır.**

#### **Oyunun Kuralları:**

- 1- Önceden öğrenilen beşle on beş arası sıfat öğrencilerle birlikte belirlenir ve tahtaya liste şeklinde yazılır.
- 2- Daha sonra gönüllü bir öğrenciden, bir tane sıfatı mimikleriyle anlatması istenir.
- 3- Sınıfın geri kalanı da anlatılan sıfatı bulmaya çalışır.
- 4- Bu oyun şu şekilde de oynanabilir: Sınıf iki gruba ayrılıp, bir grup diğer gruba mimikleriyle sıfatları anlatır, karşı taraf sıfatı tahmin etmeye çalışır.

**Kaynak:** Wright, Betteridge ve Buckby' ın Games for Language Learning kitabından Türkçeye çevrilmiştir.

Bu oyunla;

Öğrenenler zarf ve sıfatları tekrar ederler.

**Etkinlik 14:****MUTLU****ÜZGÜN****YORGUN****KORKMUŞ****ŞAŞKIN**

## EK 2. ANKETLER

### Öğretmen Anketi

1. Yaş\Age:
2. Cinsiyet\Gender:
3. Eğitim derecesi\Associate's Degree:A1-A2-B1-B2-C1-C2
- A) Lütfen doğru olduğunu düşündüğünüz seçimi işaretleyiniz.

KK=Kesinlikle Katılıyorum K=Katılıyorum Ç=Çekimser KM=Katılmıyorum  
KKM=Kesinlikle katılmıyorum

SA= Strongly Agree A= Agree E= Neutral D= Disagree SDA= Strongly Disagree

	SA KK	A K	E Ç	D KM	SDA KKM
1. Oyun oynarken öğrencilerim daha iyi öğreniyor./ When I use games, my students learn better.					
2. Eğlenmediğim oyunları oynamayı sevmiyorum./ I like to conduct games just for fun not learning.					
3. Oyunları yeni şeyler öğretmek için kullanmayı seviyorum./ I like to use games for teaching new things.					
4. Öğrenciler oyun oynadıklarında daha fazla Türkçe konuşabilirler./ When students play games, they can speak Turkish more.					
5. Öğrencilerim oyun oynadığında not vermek istemiyorum./ I don't like to give marks when my students play games.					
6. Oyunlar, dersleri daha ilginç hale getirir./ Games make lessons more interesting.					
7. Sınıf ortamım oyun oynamak için yeterli değil./ My class environment is not suitable enough for playing games.					
8. Öğrenciler oyun oynadıklarında çok gürültü yaparlar./ When students play games, they make a lot of noise.					
9. Eğlenceli aktivitelerden hoşlanmıyorum çünkü öğrencilerin bildiklerinden daha fazla bir şey öğrenmelerine yardımcı olamaz./ I don't like fun activities because they can't help learners learn anything more than they know.					

10. Öğrenciler oyun oynarken, öğrenip öğrenmediklerini anlayamıyorum./ When students play games, I can't understand whether they learn or not.					
11. Ders kitaplarında dil oyunları için materyal eksikliği var./ There is a lack of materials for good language games in the textbooks.					
12. Öğrencilerime oynamaları için daha fazla zaman vermeyi seviyorum./ I like to give my students more time to play.					
13. Öğrenciler, oyun oynamanın amaçlarının farkında değiller./ Students are not aware of the purposes of playing games.					
14. Bazı oyunlar öğrencilerin için zor ve kafa karıştırıcıdır./ Some games are hard and confusing for students to play.					
15. Bazı öğrenciler, oyun oynasalar bile, sınıf arkadaşlarının önünde Türkçe konuşamayacak kadar utangaçtır./ Some students are too shy to speak Turkish in front of their classmates, even in game sessions.					
16. Ders sırasında oyun oynamayı seviyorum./ I like to play games during the lesson not after that.					
17. Bazen sınıftaki çok sayıda öğrenci, oyun oynarken sorun çıkarır./ Sometimes the large number of students in each class makes problems for conducting games.					
18. Öğrencilerimin sınıfta yüksek sesle şarkı söylemelerini seviyorum./ I like my students to sing songs aloud in class.					
19. Öğrencilerimi oyunlarda karşılaştırmayı seviyorum./ I like to compare my students in games.					
20. Oyun oynanırken sınıfta işbirliği olduğunu düşünüyorum./ I prefer cooperation in my class during using games.					
21. Öğrencilerimin oyunları / etkinlikleri kendilerinin seçmelerini tercih ediyorum./ I like my students to choose the games/ activities themselves not me.					
22. Öğrencilerimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum./ I prefer my students to play games other than educational games.					
23. Yorgun olduğumda oyun oynatmayı seviyorum ve öğrencilerime bu sırada bir şey öğretemiyorum./ I like to play games when I am tired and cannot teach my students something.					
24. Derslerime motivasyonu artırmak için eğlenceli aktivitelerle başlamak için tercih ederim./ I prefer to start the lesson with fun activities for students to give them more energy.					
25. Bazı oyunlar öğrencilerin oynamaları için yeterli ve pratik değildir./ Some games are not practical and suitable enough for students to play.					

## Öğrenci Anketi

1- Yaş\Age:

2- Cinsiyet\Gender:

3- Seviye\Associate's Degree: A1-A2-B1-B2-C1-C2

A) Lütfen doğru olduğunu düşündüğünüz seçimi işaretleyin.

KK = Kesinlikle Katılıyorum K =Katılıyorum Ç = Çekimserim KM = Katılmıyorum KKM = Kesinlikle Katılmıyorum

SA= Strongly Agree

A= Agree

E= Neutral

D= Disagree

SDA= Strongly

Disagree

	SA KK	A K	E Ç	D KM	SDA KKM
1. Öğretmenim oyun oynattığında daha iyi öğrenirim./ When my teacher uses game, I learn better.					
2. Sadece eğlenmek için oyun oynamayı seviyorum./ I like to play games just for fun not learning.					
3. Öğretmenimin oyunları yeni şeyler öğretmek için kullanmasını seviyorum./ I like my teacher to use games for teaching new things.					
4. Oyun oynadığımızda daha fazla Türkçe konuşabiliriz./ When we play games, we can speak Turkish more.					
5. Oynarken öğretmenin bana not vermesini istemiyorum./ I don't like my teacher to give me mark when I play.					
6. Oyunlar dersleri daha ilginç hale getirir./ Games make lessons more interesting.					
7. Sınıf ortamım oynamak için uygun değil./ My class environment is not good for playing.					
8. Oyun oynarken, sınıf arkadaşlarım çok fazla ses çıkarır./ When we play games, my classmates make a lot of noise.					
9. Eğlenceli aktivitelerden hoşlanmıyorum çünkü bildiğimden daha fazla bir şey öğrenmeme yardımcı olmuyor./ I don't like fun activities because they can't help me learn anything more than I know.					

10. Oyun oynarken, öğretmenim öğrenip öğrenmediğimizi bilemez./ When we play games my teacher can't know that we learn or not.					
11. Ders kitaplarımızda dil oyunları için materyal eksikliği var./ There is a lack of materials for good language games in our textbooks.					
12. Öğretmenimin bana oynamak için daha fazla zaman vermesini seviyorum./ I like my teacher to give me more time to play.					
13. Oyun oynamanın amaçlarının farkında değiliz./ We are not aware of the purposes of playing games.					
14. Bazı oyunlar oynamak için zor ve kafa karıştırıcı./ Some games are hard and confusing for me to play.					
15. Sınıf arkadaşlarımda önünde, oyun oynarken Türkçe konuşamayacak kadar utangacım./ I am too shy to speak Turkish in front of my classmates, even in game sessions.					
16. Derslerde oyun oynamayı severim./ I like to play games during the lesson not after that.					
17. Bazen sınıftaki çok sayıda öğrenci, oyun oynarken sorun çıkarır./ Sometimes the large number of students in each class makes problem for conducting games.					
18. Sınıfta yüksek sesle şarkı söylemeyi seviyorum./ I like to sing songs aloud in class.					
19. Öğretmenimin bizi oyunlarda karşılaştırmasını seviyorum./ I like my teacher to compare us in games.					
20. Öğretmenim oyun oynarken işbirliğini tercih ediyor./ My teacher prefers cooperation during playing games.					
21. Öğretmenlerin değil oyunları ve etkinlikleri kendim seçmeyi tercih ediyorum./ I like to choose the games/ activities myself not my teacher.					
22. Öğretmenimin eğitici oyunlardan başka oyunlar oynamasını tercih ediyorum./ I prefer my teacher to play games other than educational games.					
23. Yorgunken oyun oynamayı severim ama eğitici oyunları değil./ I like to play games when I am tired and cannot listen to my teacher.					
24. Öğretmenimin, bizi motive etmesi için derse oyunlarla başlamasını tercih ediyorum./ I prefer my teacher to start the lesson with fun activities for us to give us more energy.					
25. Bazı oyunlar oynamak için pratik ve uygun değildir./ Some games are not practical and suitable enough for us to play.					

**EK 3. Arařtırma Uygulama İzin Belgeleri ve Etik Kurul Onayı**

**Karabük Üniversitesi İzin Belgesi**

## EK 4. ÖZGEÇMİŞ

---

