

Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi

Aynur GÜRİSOY

International Burch University,
Türk Dili ve Edebiyat Öğretmenliği Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi,
aynurgursoy@hotmail.com

Mustafa ARSLAN

Yrd. Doç. Dr. International Burch University,
Türk Dili ve Edebiyat Öğretmenliği Bölümü, Öğretim Üyesi,
marslan@ibu.edu.ba

Özet: Bu çalışma, yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel oyun ve etkinliklerin kullanım yöntemlerini açıklamaktadır. Yabancı dil öğretiminde konuyla ilgili materyal taranmış ve yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılması düşünülen yöntemlerin uygulama şekilleri belirlenmiştir. Eğitsel oyunların yabancılara Türkçe öğretiminde öğrenci motivasyonunu sağlaması üzerinde de durulmuştur. Makalede elde edilen veriler değerlendirilmiş ve yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel oyun ve aktiviteler bir plan çerçevesinde sunulmuştur. Yabancılara Türkçe öğretirken öğrenci dikkatini sağlamada problem yaşayanlara bir fikir vermesi bakımından bu araştırma önemlidir.

Anahtar Kelimeler: Yabancılara Türkçe öğretimi, Eğitsel oyunlar ve etkinlikler, yöntem, motivasyon.

Giriş

Öğrenilen dilin kullanılabilir bir dil olması o dilin bütün dil becerileri ile yeterince ele alınmasına bağlıdır. Yabancı dil öğretiminde geçmişten bu yana sürekli yeni kuramlar, yöntemler ve metodlar geliştirilerek dilin dört temel becerisi *dinleme, konuşma, okuma, yazma* paralel olarak yürütülmelidir (Demirel, 2000). Dil öğretmenin becerisi ve elinde yeterli yöntem ve materyallerin bulunması da bu verimliliği artırmaktadır (Tarcan, 2004). Oyunla yabancı dil öğretimi bu temel becerilerin hepsini içine almalıdır.

Oyunla yabancı dil öğretimi günümüzün en isteklendirici metodlarından biridir. Yabancı dil öğretimine çocuk yaşlarda başlanması gerekliliği oyunla yabancı dil öğretiminin önemini ortaya koymaktadır. Dünyada en çok konuşulan İngilizcenin oyunla öğretimine yönelik çok farklı etkinliklerden oluşan geniş bir havuzu vardır. Türkiye'nin son yıllarda yurt dışında çok güçlü kültürel, sosyal, ekonomik vb. ilişkiler kurmaya başlaması Türkçenin de yabancılar tarafından öğrenilmesini sağlamıştır. Ancak Türkçenin özellikle çocuklara bakan yönüyle yabancı dil olarak öğretiminde oyun tarzı materyal ve yöntem problemleri olduğu bir gerçektir.

Yabancılara Türkçe öğretiminde öğrenci oyunun içinde olmalı ve deneme yanılma yoluyla yaparak, yaşayarak konuyu kavramalıdır. Bununla ilgili yapılan bir çalışmada bu sözün doğrular niteliktedir. Yalın (2006, 21) kitabında, Dale' nin Yaşantı Konisi'nde belirlediği modele göre ele alınan araştırma sonuçlarından bahsetmektedir. Teksas Üniversitesinde yapılan bu araştırma sonuçlarında; hem görüp hem işittiklerin % 50' sini, söylediklerin %70'ini, yapıp söylediklerinin % 90'ını hatırlamaktadırlar. Bundan dolayı oyun etkinlikleri ile Türkçe öğrenen öğrencinin öğrenme sürecine aktif olarak katılımı sağlanacaktır.

Kültür, bir toplumu oluşturan değerlerdir. "...Dil, kültürün aynasıdır" (Aksan,1977). Bayyurt (2009) öğrencilere o dilin konuşulduğu ülkenin ve insanların kültürü ile ilgili bilgi vermek gerektiğini savunmaktadır. Yabancı dil öğretiminde ayrılıklar yerine kültürel benzerlikler ön plana geçmeli diyen Demircan (2005), hiçbir ders bir oyunun sağladığı doğru ve doğal diyalogu ve önceki etkinlikleri sağlayamaz, demektedir. Bu anlamda geleneksel Türk çocuk oyunları materyal açısından YTÖ (Yabancılara dil olarak Türkçe Öğretimi) yapanlara kolaylık sağlayacaktır.

YTÖ' nde oyunlar sınıf içi etkinlik ve sınıf dışı etkinlik olarak iki gruba ayrılabilir. Eğitsel oyunlar daha çok sınıf içi etkinlikler şeklinde ele alınmalıdır. YTÖ' de işlenen konuların pekiştirilmesini sağlayan eğitsel oyunlar her temel seviyede kullanılacak etkinlikler ve iletişim deneyimi olarak uygulanmalıdır. Aşağıda eğitsel oyunlar alt başlıklarıyla sıralanmış ve bu çalışmada açıklanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel Oyunlar

1. İletişim Oyunları
2. Gramer Oyunları
3. Telaffuz Oyunları
4. Geleneksel Türk Oyunları

1.Eğitsel Oyunlar

Öğrencilerin birbirleriyle Türkçe iletişim kurmalarını sağlamak amacıyla eğitsel oyunlara başvurulmalıdır. Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi ve öğrencilerin kendilerini rahat ifade edebilmeleri açısından önemlidir. Bu oyunlar eğlendirici olması sınıf içi etkinliklere canlılık getirmektedir. Eğitsel oyunları uygularken dikkat edilmesi gereken konu, oyunların doğru olarak seçilmesi ve bir amaca yönelik olmasıdır.

Eğitsel oyunlarda öğretmen sürekli kontrol etmelidir. Kuralların tam anlaşılması için gerekirse ana dilde açıklamalar yapılmalıdır. Bu oyunlara sınıftaki herkesin aktif olarak katılımı sağlanmalıdır. Öğretmen bu oyunlara çok dikkatli bir hazırlık yapmalı ilginç, kolay ve cazip oyunları uygulamalıdır. Herkesin seviyesine ve yeteneğine göre uygulanabilecek oyunlar araştırılmalıdır. Demirel (1993) eğitsel oyunlara ders saatinin beş ya da on dakikasının ayrılmasını ve bu etkinliklere dersin ortasında veya sonunda yer verilmesini önermektedir.

1.1 İletişim oyunları

Bu oyunlara sınıf içi etkinliklerde bütün öğrencilerin katılımı sağlanmalıdır. *Tanışma, Nasılsınız? Alfabe, Harflerini söyle vb.* gibi iletişim oyunları temel seviye YDT öğrenenlere, uygulanabilecek en önemli etkinliklerdir.

1.1.1 Tanışma

Öğrencilerden adlarını ve soyadlarını iki küçük kağıda yazmalarını istenmelidir. İsimlerden birini sıralarına, diğerini de bir kutuya koymalıdır. Daha sonra ilk sıradan başlayarak öğrencileri öğretmen masasına çağırıp isim çektiğidir. Öğrenci, çektiği ismin sahibini bulup kağıdı ona vermelidir.

Bulduğu kişinin aradığı kişi olup olmadığından emin olmak için:

Senin adın ne?

Benim adım...

Öğrenciler bu diyaloglarla öğrenilen dilin ilk konularını pratikte uygulama fırsatı bulurlar (Kılıçaslan, 2008).

1.1.2 Nasılsınız?

Etkinliğin amacı nasılsınız? sorusunu ve cevabını öğretmektir.

1-Nasılsınız? kelimesinin harfleri A-4 kağıdına tek tek yazılarak sınıftaki öğrencilere dağıtılmalıdır. Otuz saniye içerisinde öğrencilerden nasılsınız? kelimesini tahtanın önünde sıraya geçerek oluşturmaları sağlanır.

2-Sınıfa küçük bir top getirilmelidir. Top öğrencilerden birine rastgele atılmalı ve o öğrenciye nasılsın? diye sorulmalıdır. Cevap alındıktan sonra, elinde top olan öğrenci topu başka birisine atmalıdır. Topu yakalayan öğrenci; nasılsın? diye sorar ve oyun zincirleme olarak devam ettirilir. Öğrenciler bu aktivite ile eğlenerek hedef dildeki sesleri daha iyi tanımış olurlar ve konuşma becerileri geliştirilir.

1.1.3 Alfabe

Temel seviyede alfabeyi pekiştirmek amacıyla kavratmak için bütün sınıfa uygulanması gerekli bir aktivitedir. Harfler ve harflerle başlayan kelimeler verildikten sonra bir kutuya alfabenin harfleri yazılarak konmalıdır. Öğrenci kutudan bir harfi rastgele çekmeli ve çıkan harfi okumalıdır. Hatırlayabilirse o harfle

başlayan yeni bir kelime söylemelidir. Öğrencilerin Türkçedeki harfleri ve kelimeleri daha iyi tanımları bakımından bu etkinlik uygulanabilir (MEGEP, 2007a).

1.1.4 Harflerini Söyle

Alfabeyi kavratmak için 8-10 kişilik küçük gruplara uygulanabilecek bir oyundur. Oyuna başlamadan önce sınıfın önceden öğrendiği kelimelerin listesi çıkarılmalıdır. Liste tamamlandığında, 10 öğrenci seçilmeli ve eşit sayıda iki takım oluşturulmalıdır. İki takım sınıfın önünde ve karşı karşıya durmalıdır. Geri kalan öğrenciler oyunu takip ederler. Listedenden seçilen ilk kelime birinci takımın ilk oyuncusuna söylenmelidir. Öğrenci kendine söylenen kelimenin harflerini teker teker yüksek sesle söylemelidir. Kelimenin harflerini doğru söylemeyi başırırsa ayakta durmaya devam edecektir. Sonra ikinci takımın ilk oyuncusuna farklı bir kelime söylenmelidir. Öğrenci harfleri teker teker doğru söyleyebilirse, ayakta durmaya devam edecektir. Kelimelerin harflerini yanlış söyleyen ya da yanlış telaffuz eden öğrenci yerine geçer. Öğrenilen dildeki seslerin doğru telaffuz edilmesi için bu aktivitelere zaman zaman yer verilmelidir.

Örnek:

Öğretmen: Ayakkabı
Birinci öğrenci: A-y-a-k-k-a-b-ı
Öğretmen: İnek
İkinci öğrenci: İ-n-e-k

(İzgören, 1999a)

1.1.5 Zaman Makinesi

Bu etkinlik öğrencilerin hayal güçlerini kullanarak konuşmalarını sağlamaya yönelik bir oyundur. Öğretmen öğrencilere, bir zaman makinasının icat edildiğini, bu zaman makinası yardımıyla geçmişe ve geleceğe gidilebilmelerinin mümkün olduğunu belirtmelidir. Öğrencilere, şimdi sizler de bu zaman makinası aracılığıyla isterseniz geçmişe isterseniz geleceğe gidebilirsiniz, şeklinde onları oyuna motive etmelidir. Öğrencilere biraz süre vererek, zaman makinasıyla geçmişe ya da geleceğe gittiklerini hayal etmelerini sağlamalıdır. Süre tamamlandıktan sonra öğrenciler, kurguladıkları hayallerini anlatmalıdırlar. Bu aşamada öğretmen aşağıdaki benzer soruları öğrencilere yöneltilmelidir.

Örnek:

Nereye gittiniz?
Hangi yıla gittiniz?
Kimlerle görüştiniz?
Gittiğiniz yerin özellikleri nasıldı?
Hiç ünlü birisine rastladınız mı?

Bu aktivitede soru-cevap yöntemiyle Türkçe piratik yapımları sağlanmış olur (İzgören, 1999b).

1.1.6 Rüya Adası Oyunu

Öğretmen sınıfta loş bir ortam oluşturarak öğrencileri uyumaya motive etmelidir. Öğrencilerin uykuya dalıp hayalen rüya görmeleri sağlanmalıdır. Öğretmen önceden kurguladığı bir olayı rüyanın başlangıcı olarak öğrencilerine anlatmalıdır.

Örnek :

Şu an bir deniz kenarında yürüyorsunuz. Güneş en güzel haliyle ışıklarını denize aksettirmekte. Yüzünüze değip geçen serin bir rüzgarın hoşluğu mutlu ediyor sizi. Suların şırtısı, ağaçların hışırtısı, kuşların cıvıltısı muhteşem bir melodiymişçesine kulağınıza çalınıyor. Ve uzaklardan birinin sesi geliyor, kimin sesi acaba? diyerek öğretmen, rüyanın devamını öğrencilere anlatırmalıdır. Öğrencilerin, öğrenilen dilde kendilerini bağımsızca ifade edebilmeleri bakımından bu türlü uygulamalara yer verilmelidir (Susüzer, 2006).

1.1.7 Eşini Bul

Bu uygulamada sınıf ya da grup iki kısma ayrılmalıdır. Öğrencilere üzerinde resimler olan kartlar dağıtılmalı ve öğrenciler ellerindeki kartlarda bulunan resimlere göre sınıfa sorular yönelterek aynı kartı tutan eşini bulmaya çalışmalıdır. Bu resimler öğrencilerin dil seviyelerine göre basit veya karmaşık olmalıdır. Örneğin, bir öğrenci hayvanat bahçesi resminde hayvanları anlatabilir. Resimdeki yapıları, şekilleri ve renkleri Türkçe kelime ve Türkçe cümlelerle tarif ederek kendi kartının benzerinin kimde olduğunu bulmaya çalışmalıdır. Öğrencilerin gördüğünü ifade etme ve anlama becerileri bu tür aktivitelerle pekiştirilmelidir (MEGEP, 2007b).

1.1.8 Hikaye Anlatma Veya Tamamlama

Resimli bir hikaye seçilmeli ve bu resimler öğrencilere bölüm bölüm dağıtılmalıdır. Her öğrenci kendi resmindeki hikaye parçasını anlatmalı ve böylece hikayenin tamamı ortaya çıkarılmış olur. Öğrenciler hikayenin sonunu merak edecekleri için sonuna kadar arkadaşlarını dikkatle dinleyeceklerdir. Bu faaliyetle öğrencilerin gördüklerini kendi cümleleriyle anlatma ve konuşma becerileri geliştirilir (İzgören, 1999c).

1.1.9 Kelime Oyunları

Yabancılara Türkçe öğretiminin her aşamasında yeni kelimelerle karşılaşmaktadır. Yeni öğrenilen kelimelerin kalıcılığını sağlamak için belli bir çerçevede sözcükler öğretilmelidir. Örneğin, oyunla kelime öğretimi öğrencilerin dikkatlerini hedef kelime üzerine çekecektir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008).

Örnek :

- **Kelime Bulma:** Sınıf gruplara ayrılmalı bu grupların sayısı en az iki olmak kaydıyla daha fazla da olabilir. Kağıtlara yazılan bazı Türkçe kelimeler bir torbanın içerisine konmalıdır. Gruplardan birer temsilci öğrenci çağrılmalı ve her öğrenci torbadan bir kağıt çekmelidir. Çektiği kağıtta yazan kelimeyi öğrenci mimik, jest ve beden dilini de kullanarak anlatmaya çalışmalıdır. İlk cevap verme hakkı öğrencinin kendi grubundadır. Sözcüğü bilememeleri durumunda cevap verme hakkı diğer gruplara geçer. Bilen grubun hanesine önceden belirlenen puan yazılır. Bu etkinlikle öğrencilerin konuşma becerileri geliştirilmiş olur (Karatay, 2007).
- **Zıt Kelimeyi Bulma:** Sınıf, gruplara ayrılmalıdır. Zıt anlamlı Türkçe kelimelerin yazıldığı kartlar masanın üzerine dizilmeli ve her gruptan bir öğrenci seçilmelidir. Seçilen öğrenci kartlardan herhangi birini açmalıdır. Örneğin oyuncunun açtığı ilk kartta *uzun* yazıyorsa ikinci kartta zıt anlamlısı olan *kısa* sözcüğünü bulmak zorundadır. Bu etkinlik öğrencilerin sözcük dağarcığını zenginleştirir (Özerk, 2009).
- **Üç Harfli Kelime Oyunu:** Öğretmen tarafından tahtaya kaldırılan öğrenci üç harfli bir kelime düşünmeli ve sınıftan istediği bir kişiye düşündüğü bu kelimeyi söylemelidir. Seçilen bu öğrenci üç harfli kelimenin her harfiyle başlayan ayrı ayrı üç yeni kelime türetmeli ve belirlenen süre içerisinde bu kelimeleri telaffuz etmek zorundadır. Aksi halde tahtada ki öğrencinin yerine geçmek durumundadır. Örneğin tahtaya kalkan öğrencinin düşündüğü kelime *muz* olsun. Seçilen öğrenci muz kelimesindeki harflerle başlayan yani masa, uçak, zil gibi sözcükleri verilen süre içerisinde söylemeye çalışmalıdır. Bu etkinlikle öğrencilerin sözcükleri doğru telaffuz etme becerileri geliştirilir (Yalın, 2005).

1.2 Gramer Oyunları

Öğrenciler genellikle gramer konularını öğrenirken isteksiz davranırlar. Bu uygulamalardaki amaç gramer konularını öğrencilerin sıkılmadan öğrenmelerini sağlamaktır.

1.2.1 Nazlı'nın Kedisi Oyunu

Sıfatların öğretiminde öğrencilerin ilgilerini çekebilecek uygulamalardan biridir. Öğretmen, öğrencilerin oyunu anlamaları bakımından bir örnekle etkinliği açıklamalıdır. Sözelimi öğretmen öğrencilerine; *Şimdi size Nazlı'nın kedisine ilgili bir cümle söyleyeceğim. Size söylediğim bu cümlede Nazlı'nın kedisinin bir özelliği belirtilmektedir. Sizler benim söylediğim özellikten hareket ederek aynı harfle başlayan Nazlı'nın kedisine ilgili başka özellikler söylemelisiniz* şeklinde açıklamada bulunmalıdır. Öğrencilerin ön bilgilerine dayanılarak kelime hazinelerindeki sözcükleri aktif hale getirmek ve söz dağarcığına yeni kelimeler eklemek suretiyle sözlü anlatım becerileri geliştirilir (Yılmaz ve Yaman, 2002).

Örnek :

- *Nazlı'nın kedisine çok zeki bir kedidir* diyerek cümlesini kurar. Öğrenciler de z harfiyle başlayan özelliklerle Nazlı'nın kedisine nitelendirirler. Sözelimi öğrenciler:
- Nazlı'nın kedisine çok **zarif** bir kedidir.
- Nazlı'nın kedisine çok **zalim** bir kedidir.
- Nazlı'nın kedisine oldukça **zayıf** bir kedidir.
- Nazlı'nın kedisine **züğürt** bir kedidir.

1.2.2 Komşuna Mesaj Gönder

Cümle kurma becerisinin kazandırılmasına yardımcı olabilecek bir aktivitedir. Öğretmen, öğrencilere sayısı 6-10 arasında değişen harfler vermelidir. Öğrencilerden bu harfleri kullanarak cümleler yazmasını istemelidir. Öğrenciler, kendilerine verilen harfleri kullanarak bu harflerle başlayan kelimelerden cümleler oluşturmalıdırlar. Yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki arkadaşlarına vermelidirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okumalıdırlar. Bu oyunda amaç öğrencilerin cümle kurgusunu kavramalarını sağlamak ve cümle kurma becerilerini geliştirmektir (İzgören, 1999d).

1.3 Telaffuz Oyunları

Yabancı dil öğretiminde telaffuz uygulamaları önemli yer tutmaktadır. Çünkü o dili doğru konuşabilme ve söylenenleri anlayabilme telaffuz öğretimiyle ilgilidir. Öğrencilerin konuşma becerileri geliştirilirken üzerinde özellikle durulmalıdır. Vurgulama ve tonlama olan telaffuz öğretiminde özellikle temel seviyede gereken önem verilmelidir. Telaffuz öğretiminde öğrencilerin dikkatlerini çekebilmek için oyun kaynaklı uygulamalara yer verilmelidir. Bu uygulamalarla öğrenciler Türkçenin ses yapısını daha iyi kavrarlar.

1.3.1 Mini Bingo

Bu uygulamada öğretmen öğrencilerine renkli kartlara yazılmış olan kelimeler dağıtılmalıdır. Bu sözcükler okunuşları birbirine yakın Türkçe sözcüklerden oluşmalıdır. Öğretmen bu sözcükleri okumalı ve kartlarında bu sözcükler bulunan öğrenciler, o sözcüğü kapatmalıdır. En çok bingo yapan öğrenci başarılı sayılır. Bu etkinlikle öğrencilerin Türkçe kelimeleri daha iyi tanıma becerileri geliştirilir (MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2006).

1.3.2 Kulaktan Kulağa Oyunu

Bu aktivitede öğretmen, ilk sırada oturan öğrenciye diğer öğrencilerin duymayacağı şekilde bir kelime fısıldmalıdır. Bu öğrenci kendisinden sonra gelen öğrenciye sözcüğü duyduğu şekliyle doğru telaffuz ederek

söylemelidir. Kelime bu şekilde kulaktan kulağa sınıftaki bütün öğrenciler tarafından tekrarlanmalıdır. Sondan başa doğru öğrenciler duymuş oldukları kelimeyi sesli olarak söylemelidirler. Böylelikle kelimenin hangi öğrenci tarafından değiştirildiği ortaya çıkacaktır. Kelimeyi yanlış aktaran öğrenci sıranın en sonuna geçirilerek cezalandırılır. Öğrencilerin Türkçe kelimeleri doğru telaffuz etmelerine bu tür etkinlikler yardımcı olur (Fikret Okulları, 2010).

1.3.3 Tekerlemeler

Öğrencilerin hızlı ve anlaşılır konuşmalarını sağlamak için tekerlemelerden faydalanılmalıdır. Bu sebeple öğrencilerin Türkçeyi doğru kullanmalarını sağlamak için onlara tekerlemeler öğretilmelidir. Tekerleme aktiviteleri ile Türkçe kelimelerin doğru ve anlaşılır telaffuzu gerçekleştirilir. Öğretmen, sınıfın seviyesine ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye uygun önceden belirlediği bir tekerlemeyi kendi söylemelidir. Öğrencilerin, bu tekerlemeyi doğru bir şekilde söylemeleri için başta onlara yardımcı olmalıdır (Hisar, 2006).

Örnek:

- Şu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi, ortada su şişesi.
- Bir berber bir berbere bre berber gel beraber berberistanda bir berber dükkanı açalım diye bar bar bağırmış.
- Şu yoğurdu sarımsaklasak da mı saklasak, sarımsaklamasak da mı saklasak?
- İbişle Memiş mahkemeye gitmiş, mahkemeleşmişler mi, mahkemeleşmemişler mi?

1.3.4 Bilmeceler

Bilmeceler, Türkçe sözcüklerin çok anlamlılığını yansıtan dilsel oyunlardır. Bilmecelerde ki çarpıcı benzetmeler ve buluşlar onları ilginç hale getirmektedir. Bu dilsel ürünler şiirsel bir anlatımla öğrencileri bir zeka oyununa çağırır. Öğrencilerin bilgilerini yoklar, kelimeler arasında anlamsal ilişki kurmalarını sağlar. Yabancılara Türkçe öğretiminde bilmece etkinliği orta ve ileri seviye öğrencilerine uygulanmalıdır. Çünkü bu seviyelerdeki öğrencilerin kelime hazineleri ve Türkçeyi kullanma becerileri gelişmiştir (Göçer, 2010).

Örnek:

- İnim inim inler.
- Bin kişi dinler.
- (Davul)
- Altı pınar içilir.
- Üstü çayır biçilir.
- (Koyun)
- Arka arkaya ikizler.
- Biri diğerini izler.
- (Tren)

1.4 Geleneksel Türk Oyunları

Çocuk oyunları iletişim bağlamında oluşturulan sosyo-kültürel gösterimlerdir. Geleneksel Türk çocuk oyunlarının oluşturulmasında belli kalıp oyunlardan yararlanılabilir. Çocukların oyunlarla ilgili bilgileri kolayca hatırladıkları ve oyunlarını oynadıkları gözlenmiştir (Özdemir, 2006a).

Oyun oynayan YTÖ deki öğrenci duygu, düşünce ve hayallerini rahat bir şekilde açıklayabilmek ve tecrübelerini anlatabilmek, tahminde bulunabilmek, olayları ve durumları açıklayıp yorumlayabilmek, problemlerin çözülmesinde öneriler üretebilmekte dilini etkin bir şekilde kullanabilmeyi öğrenir. Geleneksel Türk oyun türleri de çocukların ve yetişkinlerin dil gelişmelerine yardımcı olmak amacıyla sözlü gelenekte oluşturulmuştur. Ancak geleneksel oyun türlerinde içlerinde tekerleme, mani, şarkı sözü, şiir gibi sözlü oyunlar olan oyunlar seçilip sınıflandırılıp YTÖ de kullanılmalıdır.

Zengin bir yelpazesi olan geleneksel Türk sözlü oyunları, materyal açısından YTÖ yapan öğretmenlere büyük yardımı olacaktır. Bununla ilgili olarak ayrı bir sınıflandırma yapılabilir. Bunlardan bazıları şu şekilde ele alınabilir.

1.4.1 Şöyleşmeli Oyunlar

Örnek:

Üşüdüm üşüdüm oyunu

Oyun, iki takım halinde oynanır. Takımın oyuncuları kol kola girerler ve aşağıdaki şekilde söyleşerek birbirlerine gidip gelirler. Konuşmanın sonunda konuşmayı başlatan takımın yöneticisi, beğendiği rakip oyuncularından birinin yanına gidip onun alınma eliyle dokunur. Bu çocuk, diğer takıma geçer. Aynı hareket diğer takımın yöneticisi tarafından tekrarlanır. Bütün çocukların takım değiştirmesiyle oyun sona erer.

Üşüdüm üşüdüm, a benim canım üşüdüm.
Kürkünü giy, kürkünü giy, a benim canım kürkünü giy.
Kürküm yok, kürküm yok, a benim canım kürküm yok.
Alsana, alsana, a benim canım alsana.
Param yok, param yok, a benim canım, param yok.
Çalsana çalsana, a benim canım, çalsana.
Asallar, keseller, en güzelini seçerler (Özyedekçi, 1947).

1.4.2 Sayışmacalı Oyunlar

Örnek:

Çatlak Patlak Oyunu

Oyuna katılan çocuklar bir daire oluşturup her iki ellerinide dairenin içine doğru uzatırlar. Çocuklardan biri aşağıdaki sayışmacayı söyler. Sayışmacanın her kelimesinde oyuncu yanındaki oyuncunun eline eliyle vurur. Sayışmacanın son kelimesini söyleyen çocuk, yanındakinin elini vurduğu takdirde, eline vurulan çocuk, oyundan çıkar. Oyunun sonuna kadar, vurulmayan çocuk oyunun birincisi kabul edilir.

Çatlak patlak
Yüsyuvarlak
Kremalı börek
Sütlü çörek
Çek yavrum çek
Amanın dostlar çek
Elini çekmeden çek
Çek çek amca
Burnu gonca
Benden sana
Bir tabanca (Oğuz, 1992a)

1.4.3 Ezgili Oyunlar

Örnek:

Yağ Satarım Bal Satarım

Oyun 10 ile 15 yaş arasındaki çocuklar tarafından oynanmaktadır. Ebe halka şeklinde oturmuş çocukların çevresini sekerek dolaşırken şu tekerlemeyi söyler.

“Yağ satarım bal satarım.

Ustam ölmüş ben satarım.
Ustamın kürkü sarıdır.
Satsam 15 liradır.
Zambak zumbak dön arkana iyi bak”.

Ebe, tekerleme esnasında elindeki mendili çocukların birinin arkasına atar. Arkasındaki mendili eliyle yoklayarak bulan çocuk, halkanın etrafında en az beş kez dolaşarak ebeyi yakalamaya çalışır. Ebenin oyuncunun kalktığı yere oturması gerekir. Aksi halde yeni ebe o olur. Oyun böyle devam eder (Oğuz, 1992b).

1.4.4 Zeka Oyunları

Örnek:

Soru: Evin bahçesinde bir topal kaz otluymuş. Bu sırada gökte bir kaz sürüsü geçiyormuş. Topal kaz yukarıdakilere “hey kazlar, kazlar, yüzler kazlar” diye seslenmiş. Havadaki kazlarda “biz yüz kaz değiliz, bizim kadar daha olsa, yarımız kadar daha olsa, yarımızın yarısı kadar daha olsa ve birde sen olsan, o zaman yüz kaz oluruz. Havada kaç kaz varmış?”

Cevap: Havada otuzaltı kaz varmış. Havadaki otuzaltı kaza, yarısı on sekiz, onun yarısı dokuz, bir de topal kaz, toplam yüz kaz olur (Özdemir, 2006b).

Yabancılara Türkçe öğretiminde bu tür oyunlar yardımıyla Türk kültürü, Türk edebiyatı öğretilmiş olur. Türk dilinin zengin dil ürünleriyle yabancılar Türkçe öğrenirken daha da iyi motive olacaklardır. Türk yazının yabancılar tarafından bilinmesi bakımından da yabancılara Türkçe öğretiminde bu kaynakların kullanılması önemlidir.

Sonuç

Öğrenme işlemine katılan duyu organlarının sayısı ne kadar fazla olursa öğrenme daha doğru gerçekleşir ve öğrenilenlerin unutulması engellenmiş olur. Bu sebeple tüm uyarıcıları harekete geçiren etkinliklere, oyunlara yabancılara Türkçe öğretiminde yeterince yer verilmelidir.

Yabancı dil öğrenirken unutmayı engelleyen en önemli unsur öğrenilenlerin kullanılması ve özellikle dil öğrenen kişinin günlük ihtiyaçlarına cevap veriyor olmasıdır. Öğrenilenlerin oyun içinde kullanılması öğrencilerin dikkatlerini çekecektir.

YTÖ’nde temel seviyede eğitsel oyunlara daha fazla ağırlık verilmelidir. Eğitsel oyunlar kısa etkinlikler olduğu için öğrencileri bıktırmaz. Rol alma ve dramatizasyon etkinlikleri ise daha çok orta ve ileri seviyede uygulanmalıdır.

Modern yabancı dil eğitim anlayışı katılımlı bir eğitim anlayışı olduğu için öğretmen merkezli eğitim anlayışını kabul etmez. Oyun etkinlikleri ile öğrencinin katılımı aktif olarak sağlanır. Yabancılara Türkçe öğretenler oyun eksenli materyalleri doğru ve yerinde kullanarak öğrencileri motive etmelidirler.

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyun aktivitelerini daha çok kullanmak için materyel geliştirilmelidir. Oyunlar; YTÖ yapan ders kitaplarında yeterince yer verilmemektedir. Öğretmenin becerisine ve ilgisine bağlı olarak oyun etkinlikleri YTÖ’nde kullanılmaktadır. Her konu sonuna tasarlanması durumunda drama ve eğitsel oyunlar eklenebilir.

Eğitsel oyunlar olarak geleneksel Türk oyunların içinde özellikle 0-15 yaş grubu için zengin oyun çeşitleri mevcuttur. Ancak bu oyunlar YTÖ içinde tekrar ele alınmalıdır. Özellikle içinde tekerleme olan saymaca, söyleşmece, ezgili ve zeka oyunları uygulanmalıdır. Bu şekilde eğlendirerek YTÖ de öğrenciler daha çok motive edilecektir.

References

- Aksan, D. (1977). *Her Yönüyle Dil: Ana Çizgileriyle Dilbilim*, Türk Dili Kurumu Yayınları: 439, Ankara, Sayfa 55-65.
- Bayyurt, Y., vd. (2009). *Yabancılara Türkçe Öğretimi*. Anı Yayıncılık, Ankara, Sayfa 33.
- Demirel, Ö. (1993). *Yabancı Dil Öğretimi İlkeler Yöntemler Teknikler*, Usem Yayınları, Ankara, Sayfa 73.
- Demirel, Ö. (2000). *Türkçe Öğretimi*, Pegem Yayınları, Ankara, Sayfa 8.
- Demircan, Ö. (2005). *Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri*, Der Yayınları, İstanbul, Sayfa 224.
- Göçer, A. (2010). Türkçe Öğretiminde Çok Uyarınlı Bir Öğrenme Ortamı Oluşturmak için Seçkin Edebi Ürünlerden Yararlanma. *Türklük Bilimi Araştırmaları, Türkçe Öğretimi Özel Sayısı*, Sayfa 354-355.
- Hisar, Ş. G. (2006). 4 ve 5. Sınıf İngilizce Derslerinde Kullanılabilecek Etkili Öğretim Yöntemleri Üzerine *DeneySEL Bir Çalışma*, Yüksek Lisans Tezi, Isparta, Sayfa 26.
- İzğören, M.K. (1999a). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- İzğören, M.K. (1999b). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- İzğören, M.K. (1999c). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- İzğören, M.K. (1999d). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara, Sayfa 69.
- Karatay, H. (2007). Kelime Öğretimi, *G.Ü.Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 27, Sayı 1, Sayfa 150.
- Kılıçaslan, B. (2008). *İlköğretim Derslerinde Yaratıcı Drama Uygulamaları*, Çınar Yayınları, İstanbul, Sayfa 93.
- MEB. Özel Tefvik Fikret Okulları, (2010). *İlköğretim Fransızca Dersi 6-8.sınıflar öğretim programı*, İzmir, Sayfa 25.
- MEB. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, (2006). İmam Hatip Liseleri Arapça Dersi Öğretim Programı, Ankara, Sayfa 19.
- MEGEP, (2007a). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, *Oyun Albümü*, Ankara, Sayfa 45.
- MEGEP, (2007b). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, *Oyun Albümü*, Ankara, Sayfa 28-32.
- MEGEP, (2006). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi, *Drama Çalışmaları*, Ankara, Sayfa 16-25.
- Oğuz, M. Öcal. (1992a). *Çocukların Sayışmaca Dünyası*. Milli Folklor, Sayfa 73
- Oğuz, M. Öcal. (1992b). *Çocukların Sayışmaca Dünyası*. Milli Folklor, Sayfa 411
- Özbay, M., Melanoğlu, D., (2008). Türkçe Eğitiminde Kelime Hazinesinin Önemi, *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt.5, Sayı 1, Sayfa 142.
- Özdemir, N. (2006a). *Türk Çocuk Oyunları*, Akçağ Yayınları, Ankara, Cilt 2, Sayfa 439
- Özdemir, N. (2006b). *Türk Çocuk Oyunları*, Akçağ Yayınları, Ankara, Cilt 2, Sayfa 435
- Özerk, M. K. (2009). *Türkçe Okuma Kitabım, Seviye 1, Öğretmen El Kitabı*, Kolofon Yayınevi, Sayfa 7.
- Özyedekçi, K. (1947). *Kayseri Çocuklarının Mahalli Oyunları*, Erciyes, Sayfa 17
- Susüzer, K. (2006). *Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi*, GÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Fransız Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Adana, Sayfa 49.
- Tarcan, A. (2004). *Yabancı Dil Öğretim Teknikleri*, Nobel Yayın, Ankara, Sayfa 10.
- Yalın, A. vd. (2005). Haydi Kızlar Okula. Öğretmen El Kitabı, Ankara, Sayfa 109.
- Yalın, H. (2006). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Nobel Yayın Dağıtım, Sayfa 66.
- Yılmaz, E., Yaman, H., (2002). Nitelime İşlevli Sıfatların Sınıflandırılması ve Bunların Öğretimi İle İlgili Yeni Yaklaşımlar, *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi. Eğitim Bilimleri Dergisi*, Sayı 16, Sayfa 19.