



T.C.

İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI

TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE YARARLANILABİLECEK ÇOCUK
OYUNLARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA VE YENİ ÇOCUK OYUNU
ÖNERİLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hatice KÖŞECİ GÜROL

Malatya-2022

T.C.
İNÖNÜ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI

TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE YARARLANILABİLECEK ÇOCUK
OYUNLARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA VE YENİ ÇOCUK OYUNU
ÖNERİLERİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hatice KÖŞECİ GÜROL

Danışman: Doç. Dr. Salim DURUKOĞLU

Malatya-2022

ONUR SÖZÜ

Doç. Dr. Salim DURUKOĞLU danışmanlığında yüksek lisans tezi olarak hazırladığım **Türkçe Öğretiminde Yararlanılabilecek Çocuk Oyunları Üzerine Bir Araştırma ve Yeni Çocuk Oyunu Önerileri** başlıklı bu çalışmanın bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın tarafımdan yazıldığını ve yararlandığım bütün yapıtların hem metin içinde hem de kaynakçada yöntemine uygun biçimde gösterilenlerden oluştuğunu belirtir, bunu onurumla doğrularım.

Hatice KÖŞECİ GÜROL

ÖNSÖZ

Türkçe öğretimine yardımcı olabilecek çeşitli yöntem ve teknikler vardır. Kullanılan yöntem ve tekniklerin içerisinde ise öğrenmeye en fazla katkı sunanlar, öğrenene yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunan, birden fazla duyuyu aktif kılan ve bilgiyi teoriden çıkarıp uygulamaya koyabilenlerdir.

Bu çalışma, Türkçe öğretiminde yukarıda bahsedilen niteliklerdeki yöntem ve tekniklerin özelliklerini yansıtan bir etkinlik alanı olan oyunlardan yararlanmayı temel almaktadır.

Söz konusu çalışmanın birinci bölümünde; çalışmanın problem cümlesine, amacına, önemine, sınırlılıklarına, varsayımlarına ve çalışmada geçen tanımlamalara yer verilmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde, çalışmaya temel oluşturan kuramsal bilgilere ve bu bilgiler kapsamında yapılan ilgili araştırmalara yer verilmektedir.

Üçüncü bölümünde ise çalışmanın yöntemini ortaya koymak için araştırmanın modeline, evren ve örnekleme, çalışmaya yönelik veri toplama tekniklerine ve bu teknikler sonucunda elde edilen verilerin analizine yer verilmektedir.

Çalışmanın dördüncü bölümünde, elde edilen bilgiler yazılı ve görsel örneklerle desteklenerek çalışmaya yönelik bulgular ortaya konulmaktadır.

Çalışmanın beşinci bölümünde ise çalışmadan elde edilen bulgular doğrultusunda çalışmanın sonucuna ve önerilere yer verilmektedir.

Yüksek lisans tezimi hazırlarken desteğini her zaman yanımda hissettiğim; derin bilgisi, yeterli tecrübesi, sergilediği saygıdeğer tavrı, sonsuz anlayışı ve sabrı, başaracağıma olan inancı, her zaman bana umut ve ışık olan sözleri ama hepsinden öte vazifesini layıkıyla yerine getirdiği öğretmenlik mesleğiyle “öğretmen nedir?” sorusuna cevap olup bu mesleğin içinde oluşuma gurur kaynağı olduğu için saygıdeğer danışman hocam Doç. Dr. Salim DURUKOĞLU’na sonsuz teşekkürlerimi ve saygılarımı sunarım.

Eğitim hayatım boyunca bugünlere gelmemde emeği bulunan tüm öğretmenlerime ve bana hayatı öğreten, sonsuz güven duyan, benim için her zaman maddi ve manevi anlamda elinden gelenin fazlasını yapan, her başarımın ardındaki gizli güç olan canım babam Ali KÖŞECİ’ye, şefkatini her zaman yüreğimde hissettiğim canım annem Gülbani KÖŞECİ’ye ve neredeyse annem kadar bana annelik edip, hayata

karşı sergilediđi pozitif bakış açısıyla her zaman yüređimi hafifleten canım ablam Fatma ŞAHİN'e teşekkür eder minnet duyarım.

Kendim için seçtiđim her yolda yanımda benimle yürüyen, dostluđunu bir an olsun benden esirgemeyen, sırdaşım, oyun arkadaşım, en güzel anlarımla ortađı canım dostum Seda ERDANA'ya ve sıcacık sohbeti, alanındaki bilgisi, dik duruşu, samimiyeti ve hepsinden öte dostluđu için değerli arkadaşım Meltem KAYA'ya teşekkür ederim.

Hazırladıđım bu çalışmayı her zaman doğru bilgiye ulaşmak için çabalayan, öğrencisine ve mesleđine duyduđu saygıyı bir an olsun yitirmeyen, yüreğinde gelecek nesillerin kaygısını taşıyıp bugünün neslini milli değerlerine sahip çıkarak yetiştirmeyi kendine hedef edinen ve sergilediđi davranışlarla hem öğrencilerine hem de topluma örnek olacak tüm öğretmenlere; aldıđı eğitimi yaşama aktarabilen tüm öğrencilere; çalışmamın temel kaynađını oluşturan tüm çocuklara ve içindeki çocuđu hiçbir zaman öldürmeyen tüm yetişkinlere armađan ediyorum.

ÖZET

TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE YARARLANILABİLECEK ÇOCUK OYUNLARI ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA VE YENİ ÇOCUK OYUNU ÖNERİLERİ

KÖŞECİ GÜROL, Hatice
Yüksek Lisans, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı
Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Salim DURUKOĞLU
Ocak-2022 – X+110 sayfa

Bu çalışmanın amacı, Türkçenin öğretiminde yer alan temel dil becerileri ile çocuk oyunları arasındaki ilişkinin açıklanması ve bu becerilerin geliştirilmesine katkı sunacak çocuk oyunları örneklerinin tespit edilmesidir. Araştırma verileri, nitel araştırma yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Bu çerçevede, oyunların dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin hangilerini geliştirdiği ve bu beceriler üzerinde nasıl bir etkisi olduğu içerik analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın evrenini geçmişten bugüne kadar çocukların oynadıkları tüm oyunlar oluştururken örneklemini ise Türkçenin öğretimine ve temel dil becerilerine etki eden oyunlar kapsamaktadır. Örneklem seçimi amaçlı rastgele örneklem ve küme örneklem yöntemlerine dayanarak yapılmıştır.

Türkçe öğretiminin temelini oluşturan anlama ve anlatma ana başlıkları altında yer alan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileri, aynı zamanda yaşam boyu öğrenmenin de temelini oluşturmaktadır. Yaşam boyu öğrenmenin dil etrafında şekillendiği düşünüldüğünde, söz konusu bu dört temel dil becerisinin de dilin öğretimine ve kullanımına yönelik bir alt yapı oluşturduğu görülmektedir. Bu çalışma kapsamında da oyun oynama isteğinin yaşam boyu devam eden bir dürtü olduğu kabulünden yola çıkılarak, dört temel dil becerisinin oyunla öğretimine yönelik bir inceleme yapılmıştır.

Araştırma sonucunda, çocuğun oyun oynama isteğinin ders ortamına taşınmasıyla Türkçe öğretiminin temelini oluşturan dil becerilerinin bu oyunlarla daha çabuk kavratılabileceği bulgusuna ulaşılmıştır.

Anahtar sözcükler: Türkçe eğitimi, dil becerileri, çocuk, oyun.

ABSTRACT

A RESEARCH ON CHILDREN'S GAMES THAT CAN BE USED IN TEACHING TURKISH AND RECOMMENDATIONS FOR NEW CHILDREN'S GAMES

KÖŞECİ GÜROL, Hatice
M.S., Inonu University, Institute of Educational Sciences
Turkish Education Discipline

Advisor: Associate Professor Doctor Salim DURUKOĞLU
January - 2022, X+110 pages

The aim of this study is to explain the relationship between basic language skills in teaching Turkish and children's games and to identify examples of children's games that will contribute to the development of these skills. The research data were analyzed using the qualitative research method. In this context, it was evaluated which of the listening, speaking, reading and writing skills the games develop and the effect on these skills by applying content analysis. The universe of the study consists of all the games played by children from the past to the present, while the sample includes games that effect teaching Turkish and basic language skills. The sample selection was based on random sampling and cluster sampling methods.

Listening, speaking, reading and writing skills, which are under the main headings of understanding and telling, that form the basis of teaching Turkish, also establish the basis of lifelong learning. Considering that lifelong learning is shaped around language, it is seen that these four basic language skills form an infrastructure for the teaching and use of language. Within the scope of this study, based on the assumption that the desire to play is a lifelong impulse, an examination was carried out on the teaching of four basic language skills with games.

As a result of the study, it was found that the language skills that form the basis of teaching Turkish can be grasped more quickly with these games, as the child's desire to play games is transferred to the classroom environment.

Key words: Teaching Turkish, language skills, child, game.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	i
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ	ix
KISALTMALAR LİSTESİ	x
BÖLÜM I.....	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Önemi	3
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	3
1.5. Tanımlar	3
BÖLÜM II	5
2. KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	5
2.1. Türkçe Öğretimi	5
2.1.1. Türkçe Öğretiminin Genel Amaçları	6
2.1.2. Temel Dil Becerileri	7
2.1.2.1. Anlama Becerileri	8
2.1.2.1.1. Dinleme Becerisi	9
2.1.2.1.2. Okuma Becerisi	10
2.1.2.2. Anlatma Becerileri	11
2.1.2.2.1. Konuşma Becerisi	12
2.1.2.2.2. Yazma Becerisi	12
2.1.3. Türkçe Öğretim Yöntemleri ve Teknikleri	14
2.1.3.1. Anlatma	14
2.1.3.2. Tartışma	15
2.1.3.3. Soru-Cevap	16
2.1.3.4. Çözümleme ve Birleşim/Bireşim	16
2.1.3.5. Tümevarım-Tümdengelim	17
2.1.3.6. Problem Çözme	17

2.1.3.7. Rol yapma	18
2.1.3.8. Gösteri (Demonstrasyon)	19
2.1.3.9. Gözlem ve İnceleme	20
2.1.3.10. Küme (Grup) Çalışması	20
2.1.3.11. Benzetim	21
2.1.3.12. Beyin Fırtınası.....	22
2.1.3.13. Altı Şapkalı Düşünme	22
2.1.3.14. Kavram Haritaları	24
2.1.3.15. Oyun/Oyunlaştırma.....	24
2.2. Çocuk ve Oyun.....	25
2.2.1. Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri ve Önemi	30
2.2.2. Oyunun Çocuğun Dil Öğrenimine ve Eğitim Hayatına Olan Katkısı	35
2.3. İlgili Araştırmalar	38
BÖLÜM III	40
3. YÖNTEM	40
3.1. Araştırmanın Modeli	40
3.2. Evren ve Örneklem	40
3.3. Veri Toplama Araçları	40
3.4. Verilerin Analizi.....	41
BÖLÜM IV	42
4. BULGULAR VE YORUMLAR	42
4.1. Oyunlar.....	42
4.1.1. Geleneksel Oyunlar	42
4.1.1.1. Kulaktan Kulağa Oyunu	42
4.1.1.2. Al Gülüm Ver Gülüm Oyunu	43
4.1.1.3. Bilmece Oyunu	43
4.1.1.4. İsim-Şehir Oyunu.....	44
4.1.1.5. Ne Lazım? Oyunu	45
4.1.1.6. Anlat Hatip Oyunu.....	46
4.1.1.7. Bir Dakikalık Hatip Oyunu.....	48
4.1.1.8. Kızıl Kayalar Oyunu	49
4.1.1.9. Yattı Kalktı Oyunu.....	50
4.1.1.10. Tabu Oyunu	51
4.1.1.11. Satranç Oyunu.....	53

4.1.1.12. Mangala (Köçürme) Oyunu	55
4.1.2. Eğitsel Oyunlar	58
4.1.2.1. Cümle Kurma Oyunu	58
4.1.2.2. Kelime Oyunları	59
4.1.2.2.1. Kelime Avı/ Sözcük Uydurmaca	59
4.1.2.2.2. Harf Ağacı Oyunu	59
4.1.2.3. Nokta Nokta Virgül Hat Oyunu	60
4.1.2.4. Adam Asmaca Oyunu	61
4.1.2.5. Harfleri Seslendir Oyunu	62
4.1.2.6. Kelime Bulmacaları Oyunu	63
4.1.2.7. Kelime Oyunu	64
4.1.2.8. Sözcük İle Atasözü Bulma Oyunu	65
4.1.2.9. Gösterilen Kelimeyi Okuma Oyunu	66
4.1.2.10. Kafiye Oyunu	66
4.1.2.11. Benzetme Oyunu	67
4.1.2.12. Silineni Bulma Oyunu	69
4.1.2.13. Bulmaca Oyunu	70
4.1.2.14. Scrabble Oyunu	71
4.1.2.15. Harfe Göre Cevap Ver Oyunu	74
4.1.2.16. Deyimler Konuşuyor Oyunu	76
4.1.3. Dijital Oyunlar	79
4.1.3.1. TRT Bilgi Adası Oyunu	79
4.1.3.2. Adam Asmaca Oyunu	80
4.1.3.3. Words of Wonders (Wow) Guru Oyunu	81
4.1.3.4. Kelime Sörfü Oyunu	82
4.1.3.5. Milyoner Oyunu	83
4.1.3.6. Farming Simulatör 22 Oyunu	84
4.2. Yeni Oyun Önerileri	86
4.2.1. Sessiz Kitap Oyunu	86
4.2.2. Atalar Ne demiş? Oyunu	88
4.2.3. Senin Memleket Neresi? Oyunu	90
4.2.4. Halden Anlarız Oyunu	92
4.2.5. Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş Oyunu	93
BÖLÜM V	101

5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	101
5.1. Sonuç.....	101
5.2. Öneriler	105
KAYNAKÇA.....	107



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Pedagojik Eğitim Üçgeni.....	2
Şekil 2. Dil Öğretim Boyutları.....	8
Şekil 3. İsim Şehir Oyun Örneği.....	45
Şekil 4. Anlat Hatip Oyun Örneği	47
Şekil 5. Tabu Oyun Örneği	52
Şekil 6. Satranç Oyun Örneği	55
Şekil 7. Mangala Oyun Örneği	57
Şekil 8. Harf Ağacı Oyun Örneği	59
Şekil 9. Nokta Nokta Virgül Hat Oyun Örneği	61
Şekil 10. Adam Asmaca Oyun Örneği.....	62
Şekil 11. Harfleri Seslendir Oyun Örneği.....	63
Şekil 12. Scrabble Oyun Örneği	73
Şekil 13. Atalar Ne demiş Oyun Örneği	89

KISALTMALAR LİSTESİ

S.	: Sayfa
TDK	: Türk Dil Kurumu
T.Ö.P.	: Türkçe Öğretim Programı
Vd.	: Ve diğerleri
Vs.	: Vesaire



BÖLÜM I

1. GİRİŞ

“Oyun hayata hazırlıktır.” Groos

Bu çalışmada; çocuğun hayatında önemli bir yere sahip olan, çocuğun yaşamı anlamlandırabilmesine katkı sunan, onu geleceğe hazırlayan ve bir nevi çocuğun yaşam tarzı haline gelen çocuk oyunları ele alınmaktadır.

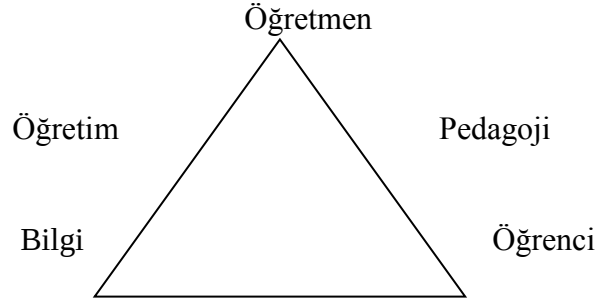
Fiziksel, zihinsel ve dilsel becerilerin gelişimine katkı sunan değer eğitimi ve kültür aktarımı gibi sosyal konular açısından çocuğa pek çok katkı sunan oyunlar aynı zamanda çocuğun eğitim hayatına da katkı sağlamaktadır.

Çalışmada yer alan söz konusu oyunlar çocuğun Türkçe dersi kapsamında aldığı öğrenime sunacağı katkılar açısından incelenmektedir. Çalışmanın bu bölümünde araştırmaya ilişkin problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi ve sınırlılıklar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

Günümüzde yaşam boyu öğrenmenin temelini oluşturan dil; bireylerin günlük ve eğitim-öğretim yaşamında ihtiyaç duyacağı okuma, konuşma, anlama, düşünme, problem çözme gibi becerileri etkili bir şekilde kullanmasını sağlamada oldukça önemlidir. Bireyin zihinsel, bilişsel ve sosyal gelişimi dil ile şekillenir. Dilin bu denli önem arz ettiği noktada dil becerilerinin ve dilin öğretiminin hem yaşam boyu hem de eğitim-öğretim hayatında etkin bir şekilde verilmesi gerekmektedir. Öğretim geçmişten bu yana eğitimin en önemli alanını oluşturmaktadır. Öğretim, Türkçe sözlükte “Belli bir amaca göre gerekli bilgileri verme işi, tedris, tedrisat, talim.” (TDK, 2011: 1840) olarak açıklanmaktadır. Aynı zamanda bir eğitim kurumunda önceden hazırlanmış bir program çerçevesinde amaçlı, planlı, düzenli ve kontrollü olarak yürütülen uygulamalara da öğretim adı verilmektedir.

“Jean Houssaye, 1986 yılında eğitim sürecini “pedagojik üçgen” adını verdiği bir eşkenar üçgen ile açıklamıştır. Üçgenin üst köşesine “öğretmen”, yan köşelerine “bilgi” ve “öğrenci”, kenarlarına ise öğretim, pedagoji ve öğrenme kavramlarını yerleştirmektedir. Karşılıklı etkileşim içinde olan bu eğitim üçgeninde; • Öğretim, bilgi ve öğretmen arasında, • Pedagoji, öğretmen ve öğrenci arasında, • Öğrenme ise bilgi ve öğrenci arasında yer almaktadır” (Houssaye, 2000 akt. Güneş, 2014:3).



Şekil 1. Pedagojik Eğitim Üçgeni

Eğitim üçgeninden de hareketle öğretimin öğretmen ve bilgi etkileşiminden doğup öğrenciye doğru bir yol izlediği söylenebilir. Çağdaş eğitim sisteminde benimsenen öğrenciyi aktif kılan ve merkeze alan yöntem ve teknikler dil öğretiminde de aynı şekilde benimsenmektedir. Dil öğretimi de kaynağını geniş dil hazinesinden ve öğretmenden alarak öğrenci merkezli yaklaşım ve yöntemlerle öğrenciye ulaştırılmalıdır.

Dili öğretmenin yani öğretmenin becerisi ve uygun yöntem ve tekniğe yatkınlığı ve gerekli araç-gereç ile malzemesi olmalıdır. Bu malzemelerden öğrenciyi aktif kılan ve onu isteklendiren biri de oyundur. Oyun yoluyla dil öğretimi bir yaparak-yaşayarak öğrenmedir. Dil öğretiminde oyunlardan yararlanma derse ve iletişime çeşitlilik katar. Aynı zamanda dersi verimli ve eğlenerek öğrenilen bir niteliğe kavuşturur.

Tüm bunlara rağmen çocuğun doğasında yer alan oyunlar ders sürecine yeterince aktarılamamış, dil becerilerinin öğretilmesinde oyun türlerine yer verilmemiştir. Bu çalışma dil becerilerinin oyunla daha kolay öğretilebileceğini ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda hazırlanan söz konusu bu çalışma, aşağıdaki problem durumlarına çözüm önerisi sunmaktadır:

- 1) Türkçe öğretime katkı sunabilecek geleneksel oyunlar hangileridir?
- 2) Türkçe öğretime katkı sunabilecek eğitsel oyunlar hangileridir?
- 3) Türkçe öğretime katkı sunabilecek dijital oyunlar hangileridir?
- 4) Var olan oyun örneklerine ek olarak, Türkçe öğretime katkı sunabilecek yeni oyunlar önerilebilir mi?
- 5) Oyunların Türkçe öğretime sağladığı katkılar nelerdir?
- 6) Oyunların, Türkçe öğretim programında yer alan kazanımlara yönelik katkıları nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırma ile Türkçenin öğretiminde yer alan temel dil becerileri ile çocuk oyunları arasındaki ilişkinin betimlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın amacına ulaşabilmek için çocuk oyunları ile Türkçe öğretimindeki dört temel dil becerisi arasındaki ilişki üzerinde durulmuştur.

1.3. Araştırmanın Önemi

Dil, insan hayatında hem bir kültür aktarıcısı hem de bir iletişim aracıdır. Türkçenin bir dil olarak öğretilmesi, bireyin yaşamını şekillendirmesi ve yaşamında kullanacağı becerileri geliştirmesi açısından büyük önem arz etmektedir. Türkçenin öğretiminde öğreticinin dili nasıl öğrettiği bu noktada önem kazanmaktadır. Araştırmada da dil öğretiminde yer alan becerilerden dinleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerinin her birinin ayrı ayrı önem taşımasından yola çıkılarak etkili bir şekilde aktarılması gerektiği açıklanmaya çalışılmıştır. Etkili ve verimli bir şekilde aktarma yolu ise oyunla öğretim olarak belirlenmiştir. İnsan hayatında dil bu denli önemli olduğu için dilin nasıl öğrenildiği de son derece önemlidir. Bu durum da çalışmanın Türkçenin öğretimi üzerine yapılandırılmasının önemini gözler önüne sermektedir.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma çocuk oyunlarının sadece Türkçenin öğretimine olan katkısı üzerine temellendirilmiştir. Oyunların coğrafi olarak bir sınırının olmaması ve kimi oyunların yazıya geçmemiş olarak varlığını sürdürmesi çalışma doğrultusunda yapılan oyun taramalarını yetersiz kılmıştır. Dijital oyun başlığı altında ele alınan pek çok oyunun üyelik gerektirmesi veya ücretli oynanıyor olması da bu oyun türlerine erişimi kısıtlamıştır. Ayrıca her dijital oyunun nasıl oynandığını öğrenmek için oyunu belirli bir süre oynamak gerektiği gerçeği de dijital oyun başlığının kapsamını daraltmıştır. Seçilen tüm oyunlarda olduğu gibi dijital oyunlardan da Türkçe öğretimine katkı sunabileceği ve okul ortamında oynanabileceği düşünülenler çalışmaya dâhil edilmiştir.

1.5. Tanımlar

Öğretim: Belli bir amaca göre gerekli bilgileri verme işi, tedris, tedrisat, talim (TDK, 2011: 1840).

Beceri (Maharet): Elinden iş gelme durumu, ustalık, kişinin yatkınlık ve öğrenimine bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi amaca uygun olarak sonuçlandırma yeteneği (TDK, 2011: 291).

Dinleme: Konuşan kişinin vermek istediği mesajı, pürüzsüz olarak anlayabilme ve söz konusu uyarana karşı tepkide bulunabilme etkinliği (Demirel, 1999: 33).

Seslerin ve varsa konuşma görüntülerinin farkında olmayla ve onlara dikkati vermeyle başlayan, belli işitsel işaretlerin tanınması ve hatırlanmasıyla süren ve anlamlandırılmasıyla son bulan psikolojik süreç (Engin ve Birol, 2000: 115).

Okuma: Bir yazıyı, sözcükleri, cümleleri, noktalama işaretleri ve öteki öğeleriyle görme, algılama ve kavrama sürecine dayanan bir dizi fiziksel ve zihinsel etkinlikler bütünü (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1999: 41).

Basılı bir sayfadaki yazıdan düşünceyi anlamak veya okunan bir sayfadan anlam çıkarmak (Binbaşoğlu, 1993: 15).

Bireyin ön bilgileriyle metindeki bilgileri bütünleştirerek yeni anlamlar ürettiği aktif bir süreç (Güneş, 2014: 128).

Konuşma: İnsanın insanî ilişkilerini sürdürebilmesi için, en fazla ihtiyaç duyduğu ve yararlandığı önemli dil etkinliğidir. İnsanlar arasındaki iletişim, büyük oranda konuşma aracılığıyla gerçekleşir. Bunlara göre konuşma, duygu ve düşüncelerin dil aracılığıyla aktarılması (Aktaş ve Gündüz; 2001: 257).

Konuşma, mutabık kılınan işaretlerin ve seslerin karşısındaki zihninde anlam oluşturmasını, mesaja dönüşmesini sağlayan fiziksel ve zihinsel bir süreç (Erdem, 2014: 181).

Yazma: Kişinin kendini aktarma isteğinin sonucu olarak gerçekleşen yazma işi esasen düşüncenin dışı vurumu, yazmak üretmektir; anlamın dilsel karşılıklarının seçimi ile bunların sembollerle dilin genel kurallarına uygun olarak kodlanması ve en nihayetinde düşüncenin bir alan üzerinde yazı olarak görünür hale gelme süreci (Karadağ ve Maden, 2014: 266-267).

Oyun: Çocuğun yaşamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir görevi; kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren serbest bir etkinlik (Başal, 2007: 245).

BÖLÜM II

2. KURAMSAL BİLGİLER VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Türkçe Öğretimi

Dil, ulusların kimliği konumunda olan ve konuşulduğu milletin sınırlarını da aşabilecek yapısıyla coğrafi çerçevesi olmayan en köklü ve en geniş iletişim aracıdır. Kişiler arası iletişimle bireysel bir yapıya sahip olan dil, ortak dil anlayışı doğrultusunda bir araya gelen insan kitlesinin oluşturduğu toplum düzeyinde ulusal ve farklı coğrafyalardaki ulusların bulunduğu ortak payda olabilmesi dolayısıyla evrensel bir yapıya sahiptir. Bu nedenle en temel öğrenme ihtiyacı dildir ve öğretimin temel yapı taşı dil öğretimi oluşturmaktadır.

Türkçe öğretimi köklü bir tarihi geçmişe sahip olan Türk dilinin doğru, estetik ve etkili bir şekilde kullanılmasına yönelik verilen bir öğretim sürecidir. Milattan önce dört bin yılına kadar uzanan eski ve köklü bir geçmişe sahip olan Türk dili, dünya dilleri arasında Ural-Altay dil ailesi grubunda yer alan sondan eklemeli bir dildir. Türkiye'deki bazı kaynaklara göre dünyanın çeşitli yerlerinde Türkçe konuşan ortalama iki yüz milyon insan olduğu belirtilmektedir (Güneş, 2014: 2). Büyük bir yaşam alanı içerisinde bulunan Türkçe, tutarlı ve sistematik bir kurallar bütününden oluşmaktadır. Türkçenin kurallarına uygun bir Türk dili edinimi için etkili ve planlı bir öğretim süreci gerekmektedir. İlk olarak ailede başlayan Türkçe öğrenimi, çevre ile iletişim sonucunda genişleyerek devam etmektedir. Ancak edinilen bu öğrenim gelişigüzel bir yol izlemekte ve daha çok konuşma dili üzerinde etkili olmaktadır. Türk dilinin kurallarına yönelik ve konuşma dışında okuma, yazma, dinleme gibi diğer dil becerilerini de kapsayacak şekilde yapılan Türkçe öğrenimi bir amaç ve plan doğrultusunda yürütülen çeşitli eğitim kurumları tarafından verilmektedir.

Okul hayatı ile başlayan dil kurallarına yönelik bir Türkçe öğrenimi, temel eğitim kurumlarında verilen Türkçe dersleri kapsamında öğretilmeye başlanmaktadır. Ülkemizde Türkçe öğretimi yurt içinde üniversitelerin veya farklı kurumların yabancılara Türkçe öğretim merkezleri/birimleri tarafından büyük oranda da eğitim fakültelerinin Türkçe Eğitimi Bölümleri tarafından yürütülmektedir (Alyılmaz, 2010: 729). Yurt dışında ise Türk Kültür Merkezleri, üniversitelere bağlı Türk Dili ve Edebiyatı Bölümleri, elçiliklere bağlı Türkçe Öğretim Merkezleri başlıca Türkçe öğretim kurumlarını oluşturmaktadır (Er, Biçer ve Bozkırlı, 2012: 52). Çeşitli öğretim

kurumlarında verilen Türkçe öğretimi anlama ve anlatma başlığı altında okuma, dinleme, konuşma ve yazma olmak üzere dört temel dil becerisinin Türk dili kuralları doğrultusunda öğretilmesi esasına dayanmaktadır.

2.1.1. Türkçe Öğretiminin Genel Amaçları

Dil öğrenmenin bir amacı olduğu gibi dil öğretmenin de bir amaç doğrultusunda gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Hedeflenen amaçlar öğretilecek dilin kapsamını yansıtacak ve o dilin kurallarını en etkili şekilde aktarabilecek bir içerikle oluşturulmalıdır.

Dil aracılığıyla anlama ve anlatma becerilerinin kazandırılması temelinde oluşturulan Türkçe öğretimi; aynı zamanda bireylerin sağlıklı bir iletişim sürecine dâhil olabilmesi, beceri alanlarına yönelik yeteneklerini fark edip geliştirmelerinin sağlanması, öğrenmenin ve öğretmenin sağlamış olduğu başarı hissi ile özgüvenlerinin artması, kişide dil bilinci ve dil sevgisi oluşması gibi pek çok farklı amaca hizmet etmektedir.

Türkçe öğretimi amacı ile sunulan Türkçe dersleri doğrultusunda Milli Eğitim Bakanlığınca ortaya konulan Türkçe öğretim hedefleri şu şekildedir:

- “• Dinleme/izleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesi,
- Türkçeyi, konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak bilinçli, doğru ve özenli kullanmalarının sağlanması,
- Dokuduğu, dinlediği/izlediğinden hareketle, söz varlığını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmalarının; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmelerinin sağlanması,
- Okuma yazma sevgisi ve alışkanlığını kazanmalarının sağlanması,
- Duygu ve düşünceleri ile bir konudaki görüşlerini veya tezini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmelerinin sağlanması,
- Bilgiyi araştırma, keşfetme, yorumlama ve zihinde yapılandırma becerilerinin geliştirilmesi,
- Basılı materyaller ile çoklu medya kaynaklarından bilgiye erişme, bilgiyi düzenleme, sorgulama, kullanma ve üretme becerilerinin geliştirilmesi,
- Okuduklarını anlayarak eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelerinin ve sorgulamalarının sağlanması,
- Millî, manevî, ahlaki, tarihî, kültürel, sosyal değerlere önem vermelerinin sağlanması, millî duygu ve düşüncelerinin güçlendirilmesi,
- Türk ve dünya kültür ve sanatına ait eserler aracılığıyla estetik ve sanatsal değerleri fark etmelerinin ve benimsemelerinin sağlanması amaçlanmıştır” (T.D.Ö.P., 2019: 8).

Türkçe öğretim programında da belirtildiği gibi Türkçe öğretiminin ilk amacı dört dil becerisinin yani okuma, dinleme, konuşma ve yazma becerilerinin kazandırılmasıdır çünkü diğer tüm beceriler temelde anlayabilme ve anlatabilme esasına dayanmaktadır.

2.1.2. Temel Dil Becerileri

Geçmişten günümüze kadar varlığı devam eden ve gelecekte de yerini hep koruyacak olan dil, en önemli iletişim aracıdır. Yaşam şartlarının değişmesi, kültürlerin farklılaşması, teknolojinin gelişmesi ve daha pek çok alandaki yenilik ve değişim dilin iletişimdeki yerini değiştirememiştir. İletişimin temel taşı olduğu gibi öğrenme ve gelişmenin de kalbi olan dil; kişinin duygu, düşünce ve izlenimlerini işaret veya kelimelerle aktardığı sisteme verilen addır. Bu aktarım sürecinde düşünce ve dil yoğun bir etkileşim halinde bulunduğu için dil becerileri ve zihin becerileri de gelişmektedir. Bu nedenle dil öğrenmeyi, öğrenme de dili etkilemektedir (Güneş, 2014: 21-22). Türkçe öğretimi doğrultusunda verilen eğitim Türk dilinin en doğru ve en işlevsel kullanımına yönelik alanı oluşturmaktadır.

Türkçenin eğitimi ve öğretiminde amaç bilgi aktarmak değil, beceri kazandırmaktır. Beceri(maharet) sözcüğü, Türkçe sözlükte “elinden iş gelme durumu, ustalık, kişinin yatkınlık ve öğrenimine bağlı olarak bir işi başarma ve bir işlemi amaca uygun olarak sonuçlandırma yeteneği” (TDK, 2011: 291) olarak tanımlanmaktadır. Beceri, hareket ya da eylemlerin hızla birbirini izlemesiyle oluşur. Beceri kazanan kimse, herhangi bir işi başkalarından daha iyi yapar (Akt. Şahbaz, 2014: 140). Dilin bir anlama ve anlatma aracı olması hedef kitleye en genel anlamda dahi beceri kazandırmanın gerekliliğini vurgulamaktadır.

Kişinin öncelikle dört temel dil becerisini geliştirmeye dayanan dil eğitimi, anlama ve anlatma ana başlığı altında iki ana beceri grubu içerisinde değerlendirilmekte ve bu ana beceri alanları toplamda dört dil becerisine hizmet etmektedir. Dil eğitimi oluşturan bu dört beceri alanı bir bütün olarak ele alınmalıdır. Dil beceri alanlarının herhangi birinde ortaya çıkan aksaklık diğer beceri alanlarını da olumsuz etkilemekte ve insandaki dil formasyonunun yeterli düzeyde gelişmesini engellemektedir (Yalçın, 2006: 31). Bu durum da dilin yapı taşı oluşturduğu iletişim sürecini olumsuz etkilemektedir. Birden fazla organ ve duyunun dâhil olduğu iletişim süreci her beceri alanının da kendinden beklenen görevi yerine getirmesi gereken bir süreçtir. Bu nedenle dil beceri alanlarının birbiri ile olan etkileşimi göz ardı edilmeden her dil becerisi özel olarak eğitilmelidir. İnsan beyni gibi iletişim süreci de bir orkestra olarak değerlendirildiğinde kişiye kendi dilini öğretmek için bu orkestranın bütün unsurlarının tek tek ve titizlikle eğitilmesi gerektiği görülmektedir (Yalçın,2006:24). Bu doğrultuda Türkçenin bir dil olarak öğretiminde dört dil becerisinin istendik düzeyde kazandırılarak alışkanlık haline getirilmesi önem arz eder.

Türkçenin öğretimi bir süreç olarak anlama ve anlatma boyutlarından oluşmaktadır. Anlama, dinleme ve okuma becerilerini; anlatma, konuşma ve yazma becerilerini kapsamaktadır (Kavcar, Oğuzkan ve Sever 1999).



Şekil 2. Dil Öğretim Boyutları

Dilin gerek bir anlama, anlatma gerekse bir iletişim aracı olması bu becerilerin geliştirilmesine bağlıdır. Bu bağlamda Türkçenin öğretiminde de söz konusu becerilerin her birinin işlevsel bir bütünlüğe sahip olması gerekir. Türkçenin eğitimi ve öğretiminin temelini oluşturan temel dil becerilerinin özellikleri ise şu şekildedir:

2.1.2.1. Anlama Becerileri

Dil öğreniminin ve iletişim sürecinin en önemli basamaklarından birisi anlamadır. Kişi bir iletiyi bir bilgiyi anlayabildiği oranda anlamlandırır, öğrenir ve en önemlisi de anılan doğruğultusunda bir aktarım yapar. Dolayısıyla aktarmanın ön koşullarından birisi de yine anlamadır. Bir anlama ve anlatma süreci olan dil öğretimi için anlama becerilerinin etkin bir şekilde öğrenim sürecine dâhil olması ve bilgiyi alma işlevini yerine getirmesi gerekmektedir.

Anlama etkinliğinin bir beceri haline dönüşmesi ve bu becerinin eksiksiz olarak kazanılması için anlamanın tam ve doğru olması gerekmektedir. Tam anlama, “bir duygu veya düşünceyi kendi akışı içinde kesintiye uğramadan anlama; doğru anlama ise, bize aktarılmak istenen bilgi, duygu ve düşüncelerin, olduğu gibi, bir yanlışlığa yol açmadan ve hiçbir şüpheli nokta kalmayacak biçimde bütün boyutları ile kavranılması” olarak tanımlanmaktadır (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1995: 4). Tam ve doğru anlamanın gerçekleşebilmesi için ise anlama başlığı altında bulunan dinleme ve okuma beceri alanları dil öğrenim sürecine etkili bir şekilde dâhil edilmelidir.

“Anlama becerileri konuşanı veya yazılı bir ifadeyi anlayabilmeye ilgilidir. Başkalarına ait duygu ve düşüncelerin duyularak veya okunarak anlaşılmasını

sağlamaya yönelik becerilerdir” (Gümüő, 2012: 268). Anlama becerileri konuşma ve dinleme alanını kapsar.

2.1.2.1.1. Dinleme Becerisi

Dinleme, bireylerin ilk olarak anne karnında kazandığı bir beceridir. Dinlemenin alan yazınında pek çok tanımı yapılmıştır: “Konuşan kişinin vermek istediğı mesajı, pürüzsüz olarak anlayabilme ve söz konusu uyarana karşı tepkide bulunabilme etkinliğı” (Demirel, 1999: 33), “Seslerin ve varsa konuşma görüntülerinin farkında olmayla ve onlara dikkati vermeyle başlayan, belli işitsel işaretlerin tanınması ve hatırlanmasıyla süren ve anlamlandırılmasıyla son bulan psikolojik süreç” (Engin ve Birol, 2000: 115) olarak tanımlanmaktadır.

Bu tanımlardan hareketle dinlemenin sesli uyaranları işitiş daha sonra ise zihinde yapılandırarak anlamayı sağlayan bilinçli bir eylem olduğı söylenebilir. Bu noktada işitme ve dinleme arasında bir fark ortaya çıkarmaktadır: İşitme dinleme sürecinin ilk aşaması olarak kulak tarafından seslerin duyulmasına dayanırken dinleme ise işitmeyi de içine alan zihinsel işlemlerin de dâhil olduğı daha karmaşık bir süreci kapsamaktadır.

Dinlemenin her şeyden önce bir amaç etrafında gerçekleşen bir etkinlik olarak eğitim yoluyla kazandırılması gerekir. Bireylerin günlük yaşamında iletişim kurmalarını sağlayan ve eğitim-öğretim hayatında öğrenmenin oluşmasına katkıda bulunan bir beceridir. Bu yönden dinlemede bireyler sürece aktif bir şekilde katılırlar. Dinleme becerisi gelişen bir birey, bunu tüm hayatı boyunca kullanır. Mevlana Mesnevi adlı eserini ‘dinle’ sözcüğü ile başlatır. “*Bişnev in ney çün hikayet miküned*” “Dinle, bu ney nasıl şikâyet ediyor, ayrılıkları nasıl anlatıyor” (Tosun ve Erdoğan, 2013: 352-353). Mevlana ‘bişnev’ yani ‘dinle’ derken, aklınla yaşa, anla ama kalbinle dinle demektedir. Her şeyden önce dinlemenin önemine dikkat eken Mevlana, gerçeğe ulaşmanın yolunun dinlemekten geçtiğine değinmektedir. Bu da dinlemenin anlamaya olan katkısını ortaya koymaktadır.

“Dinleme, iletişimin ve öğrenmenin en temel yoludur. İletişim sürecinde öğrenmenin gerçekleşebilmesi için ‘kaynak’ tarafından iletilenlerin ‘alıcı’ tarafından paylaşılması gerekir. İletilenlerden alıcının yeni yaşantılar kazanabilmesi ise dinleme becerisindeki birikimleriyle yakından ilgilidir” (Sever, 1995: 15). Dinleme becerisi bireylerin; öğrenmenin yanında zihinsel, sosyal ve duygusal becerilerini de olumlu

yönde etkilemektedir. Bu nedenle dinleme becerisinin erken yaşlarda geliştirilmesi önemlidir.

“Dinleme becerisini geliştirecek çalışmalarda ise etkileşime dikkat edilmelidir. Öğrencilere dinlediklerini zihinde canlandırma, sınıflama, sorgulama, ilişki kurma, çıkarımlar yapma, sonucu tahmin etme, özetleme, değerlendirme ve arkadaşlarıyla paylaşırma gibi çalışmalar yaptırılmalıdır. Dinlemenin iletişim ve öğrenme işlevlerinin yanında, eğlenme işlevi de vardır. Müzik, radyo, televizyon dinleme, sinema ve film seyretme, konsere gitme gibi” (Güneş, 2014: 80).

Dinleme becerisi ilk öğrenme aracı olarak doğumdan önce başlamakta ve doğumdan sonra gelişerek diğer öğrenme alanlarına temel oluşturmaktadır. Dinleme becerisinde sorun yaşayan çocuklar veya öğrenciler önce konuşma becerisini daha sonra okul ile birlikte okuma ve yazma becerilerini de edinmekte zorlanırlar. Bu durum dinleme becerisinin diğer dil becerilerinin edilmesinde çok önemli bir rol üstlendiğini göstermektedir (Doğan, 2014: 153).

Dinleme becerisi ihmal edilmiş, yetim kalmış bir beceri olarak nitelendirilmektedir. Bunun nedeni ise diğer becerilere özellikle okuma becerisine yönelik çalışmaların, araştırmaların oran olarak daha fazla olmasıdır. Dinleme becerisinin ihmal edilmesinde okul öncesinden başlayarak tüm eğitim kademelerindeki kişiler sorumlu olarak tutulmaktadır. Dinleme becerisinin çocukların okul hayatına başlamadan önce kazandıklarını düşünme hatanın kaynağını oluşturmaktadır. Bu düşünce de okulda öğretilmesine gerek duyulmayan ya da gereken önemin verilmeyen bir beceri olmasına sebebiyet vermektedir. Temel dil becerilerinin her birinin birbirini etkilediği gerçeği bu noktada göz ardı edilmemelidir. Dinleme becerisine diğer beceri alanlarıyla birlikte sadece Türkçe dersinde değil, diğer tüm derslerde yer verilmesi bireylerin bu becerisinin gelişmesine katkı sağlar.

2.1.2.1.2. Okuma Becerisi

Öğrenmenin dahası dil öğretimin yapı taşlarından biri olan okuma becerisi çok yönlü ve çok boyutlu bir alandır. Alan yazında anlama temel dil becerisinden olan okumanın birçok tanımı yapılmıştır: “Okuma bir yazıyı, sözcükleri, cümleleri, noktalama işaretleri ve öteki öğeleriyle görme, algılama ve kavrama süreci” (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1995: 41); “Basılı bir sayfadaki yazıdan düşünceyi anlamak veya okunan bir sayfadan anlam çıkarmak” (Binbaşıoğlu, 1993:15) ; “Bireyin ön bilgileriyle metindeki bilgileri bütünleştirerek yeni anlamlar ürettiği aktif bir süreç” (Güneş, 2014:

128); “Bireyin zihin, göz, ses ve konuşma organlarıyla ilgili taraflarının olmasının yanı sıra okuma teknikleriyle ilgili bilgileri de edinmeyi gerektiren bir etkinlik” (Gümüş, 2012: 270) olarak tanımlanmaktadır. Okuma ile ilgili yapılan bu tanımlar okumanın çok boyutlu bir alan olduğunu ispatlar niteliktedir. Tanımlardan hareketle okumanın görme, seslendirme, düşünme, algılama, anlama gibi birçok süreci kapsadığı söylenebilir.

Okuma; ilkokul birinci sınıfta başlayarak bireyin yaşamı boyunca devam edecek, okuma alışkanlığı kazansa dahi sürecek, sürekli geliştirilmesi gereken geniş bir alandır. Okuma süreci öncelikle harflerin, seslerin algılanıp daha sonra dikkat ile kelime ve cümlelerin anlamını bulma, cümle ve paragraflara odaklanarak sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, sorgulama, gibi çeşitli zihinsel işlemlerin sonunda anlamının gerçekleşmesiyle son bulan bir zihinsel yapılanmadır.

Okuma eğitiminin temel amacı ise “Okuduğunu kavrayan, sorgulayan, kavradığına doğru tepkide bulunabilen ve bu becerileri okunan her metne karşı bilinçli ve etkin bir şekilde kullanabilen bireyler yetiştirmektir” (Karatay, 2014: 223). Çocuklara okuma becerisinin kazandırılması onların; okuma zevk ve isteği oluşturmaları, derslerde başarılı olmaları ve toplum ile sağlıklı bir iletişim kurmaları için önem teşkil etmektedir.

Çocuk her şeyden önce öğrendiği dili geliştirme ve etkili, doğru, güzel kullanma açısından yetkinlik kazanması noktasında okuma becerisine ihtiyaç duymaktadır. Burada öğretmene düşen görev ise özellikle Türkçe derslerinde yer alan metinlerinde yapılan okuma eğitimi etkinliklerinde dersi sıkıcı, bayağı duruma düşürmekten kurtarmak ve sürece rehberlik etmektir. “Türkçe derslerinde öğretmenler, okuma saatlerinde farklı metin türleri işleyerek öğrencilerin bir yandan diğer derslerde karşılaşacakları metinlere karşı iyi kavrayıcılar olarak yetişmelerini sağlar. Öğretmenler, öğrencilerine metinlere karşı stratejik yaklaşmayı, bilinçli eylemlerde bulunarak okumayı öğretmelidir” (Karatay, 2014: 223-225). Öğretmenler sürece bu şekilde rehberlik ederek öğrencilerde okuma zevki ve alışkanlığı oluşturma yolunda büyük bir adım atarlar. Okuma becerisinin kazanılması, yerleştirilmesi ve olgunlaşması büyük oranda öğrencinin bu beceriye yönelik algısıyla şekillenir.

2.1.2.2. Anlatma Becerileri

“Anlatım (anlatma) becerileri ise bireyin kendine ait duygu, düşünce, tasarım, gözlem ve izlenimlerinin sözlü veya yazılı olarak ifade edilmesidir” (Gümüş, 2012:268). Anlatma becerileri konuşma ve yazma alanını kapsamaktadır.

2.1.2.2.1. Konuşma Becerisi

Dili kullanmanın, anlatmanın anahtarı konuşmaktır. İnsanların çevresiyle kurduğu iletişimin başrolünde yer alan bir beceridir. Konuşma en genel tanımıyla duygu, düşünce, görüş, tasarımların sözlü olarak bildirilmesidir. Konuşma becerisi için yapılan tanımlar ise şu şekildedir: “Konuşma, insanın insanî ilişkilerini sürdürebilmesi için en fazla ihtiyaç duyduğu ve yararlandığı önemli dil etkinliğidir. İnsanlar arasındaki iletişim, büyük oranda konuşma aracılığıyla gerçekleşir. Bunlara göre konuşma, duygu ve düşüncelerin, dil aracılığıyla aktarılması” (Aktaş ve Gündüz, 2001: 257); “Konuşma, mutabık kılınan işaretlerin ve seslerin karşısındaki zihinde anlam oluşturmaları, mesaja dönüşmesini sağlayan fiziksel ve zihinsel bir süreç” (Erdem, 2014: 181) olarak tanımlanmaktadır. Konuşma işitme ile çift yönlü ilişki içerisindedir. Konuşmanın gerçekleşmesinin ilk şartı işitme organlarının işlevini yerine getirebilecek, sağlıklı bir durumda olmasına bağlıdır. Konuşmanın fiziksel sürecini bireyin duyma yetisi oluşturur. İşitme engelliler konuşma engelli de olurlar.

Duyuma organı kulağın yanında konuşma için dil, diş, akciğerler, nefes borusu, diyafram, gırtlak, ses telleri, damak gibi uzuvların ortaklaşa çalışması gerekir. Ayrıca fonksiyonlarını yerine getiren bir sinir sistemi ve beyin de konuşmanın gerçekleşmesi için olmazsa olmazlardır. Tüm bu organlarda yapı ve işleyiş yönünden bir bozukluk olmaması da temel şarttır.

Konuşma eyleminde titreşimler halinde gelen hava insan zihninde yapılandırılıp anlamlandırma gerçekleşir. “Konuşmada düşünceler başkalarına seslerle iletilmektedirler. Ancak konuşma basit bir seslendirme işlemi değildir. Seslendirmenin ötesinde çeşitli zihinsel işlem ve süreçleri kapsamaktadır. Bu nedenle konuşmaya ‘sesli düşünme’ de denilmektedir” (Güneş, 2014: 106). Doğru ve etkili konuşan bireyler kendini tam olarak karşı tarafa ifade etme imkânına sahiptir. Dil öğretiminin esas amaçlarından biri de hedef kitleye düşünce ve duygularını dil kurallarının ışığında sözlü olarak anlatma becerisi kazandırmaktır. Eğitim ve öğretim faaliyetleri konuşma üzerine yapılandırılmaktadır. Bireyin alacağı konuşma eğitimi yaşamında aktif olarak kullanacağı düzgün ve doğru konuşmasını şekillendirir

2.1.2.2.2. Yazma Becerisi

Eğitimle kazanılması gereken bir beceri olarak yazma, bireyin yaşantısının her anında olan bir ihtiyaç durumu olarak karşımıza çıkmaktadır. İnsanlık tarihinin ve medeniyetin en büyük buluşlarından biri olarak yazı, bir öğrenme aracı olarak ise

gelecek için daha büyük bir uygarlık göstergesidir. Yazma en genel anlamda insanın anlatma ihtiyacından doğan ve aktarmak istediği duygu, düşünce ve olayları harflerle kodlayarak belli kurallar çerçevesinde yazıya dökmesi olarak tanımlanmaktadır. Diğer dil becerilerinde olduğu gibi yazma becerisi için de birçok araştırmacı alan yazında çeşitli tanımlamalarda bulunmuştur.

Yazma becerisi “Zihinde yapılandırılmış bilgilerin yazıya dökülmesi işlemi, zihinsel fiziksel süreçleri içeren ve geç gelişen bir beceri” (Güneş,2014:1 57), “Kişinin kendini aktarma isteğinin sonucu olarak gerçekleşen yazma işi, esasen düşüncenin dışa vurumu, yazmak üretmektir, anlamın dilsel karşılıklarının seçimi ile bunların sembollerle dilin genel kurallarına uygun olarak kodlanması ve en nihayetinde düşüncenin bir alan üzerinde yazı olarak görünür hale gelme süreci” (Karadağ ve Maden, 2014: 266-267) olarak tanımlanmaktadır. Yapılan bu tanımlardan hareketle yazma becerisinin dil gelişimi ve Türkçenin öğretimi ile doğrudan ilişkili olduğu görülmektedir.

Yazma becerisi insanların birbirleriyle iletişim kurmalarını ve zihinsel gelişimlerini olumlu yönde etkiler. “Yazma; özellikle öğrencilerin düşüncelerini genişletme, bilgilerini düzenleme, dili kullanma, bilgi birikimlerini zenginleştirme ve zihinsel sözlüklerini geliştirmelerine yardım etmektedir” (Güneş, 2014:159). Bireyin anlama, düşünme, bilgileri zihinde yapılandırma, sorgulama, ilişkilendirme gibi zihinsel işlemleri yoğun olarak kullandığı yazma süreci zihindeki bilgilerin gözden geçirilmesiyle başlamaktadır. Daha sonra yazının amacı, konusu ve yöntemi belirlenerek yazılacak bilgiler seçilir. Seçilen bilgiler yukarıda sayılan zihinsel işlemlerden geçirilerek düzenlenir. Son olarak düzenlenen bilgiler de harflere, hecelere, sözcük ve cümlelere dökülerek aktarılır (Güneş, 2014: 158).

Yazma becerisi, ilköğretimin hemen başında kazanılır. İlköğretim eğitiminin bu sürecinde amaç, öğrenciyi okuryazar hale getirmektir. Türkçenin öğretiminde yazma becerisinin geliştirilmesi en öncül hedeflerdendir. “Yazma becerisi, ilköğretimin birinci kademe Türkçe dersinin temel öğrenme alanlarından birini oluşturmaktadır. 1-5. sınıflar arasında öğrencilerin yazma becerisi geliştirilerek bu alanda uzmanlaşması hedeflenir” (Karadağ ve Maden, 2014: 271).

İnsanın başka insanlarla iletişime geçmesinin en etkili birinci yolu konuşma iken ikinci yolu da yazmadır. Aynı zamanda ilköğretimden sonra eğitime devam eden bir öğrenci daha üst kademedeki eğitim sürecinde de bu becerisini kullanmak

durumundadır. Yani yazma becerisi bireyin hem eğitim-öğretim hayatında hem de günlük yaşamında aktif olarak kullandığı bir beceridir.

Yazma becerisinin öğretilmesinde önemli olan öğrencinin tam ve doğru yazabilmesidir. Bu şekilde yazabilen bir birey Türkçenin dil kurallarını benimsemiş olacaktır. Bu bakımdan yazma becerisi Türkçenin öğretiminde dilin kurallarının kavranılması önemi azımsanmayacak bir yere sahiptir.

2.1.3. Türkçe Öğretim Yöntemleri ve Teknikleri

Ana dili edinimi ile başlayan Türkçe öğretimi çok boyutlu bir süreçtir. Bu nedenle Türkçe öğretiminin her aşamasında farklı yöntem ve teknik kullanılması hatta birden fazla yöntem ve tekniğin aynı öğretim süreci alanına dâhil edilmesi gerekmektedir. Öğretim aracı olarak nitelendirilen yöntem ve tekniklerin öğretme amacına göre uygulanabilmesi için her yöntem ve tekniğin kullanım alanı yönünden doğru bir analiz gerektirmektedir.

Yöntem Türkçe sözlükte; “Bir amaca erişmek için izlenen, tutulan yol, usul, sistem, prosedür, politika” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2011: 2612). Teknik ise “Bir sanat, bir bilim, bir meslek dalında kullanılan yöntemlerin hepsi, fizik; kimya, matematik vb. bilimlerden elde edilen verileri iş ve yapım alanında uygulama; yol, beceri, yöntem” gibi farklı şekillerde tanımlanmaktadır (TDK, 2011: 2316). Tanımlardan hareketle hedefe ulaşmak için takip edilen yol, yöntem; yöntemin ortaya konuluş şekli ise teknik olarak nitelendirilebilir. Türkçe öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler şu şekildedir:

2.1.3.1. Anlatma

Düz anlatım ya da takrir yöntemi olarak da isimlendirilen anlatma yöntemi, bilginin aktaran tarafından tutarlı bir şekilde ve bir plan dâhilinde sunulmasıdır (Ünalan, 2001: 68). Anlatma yöntemi Türkçe öğretiminde en sık kullanılan yöntemlerden biridir. Uzun yıllardır kullanılan bu yöneme genellikle sayıca fazla olan gruplara yönelik anlatılmak istenin etkili ve verimli bir şekilde aktarılma istenmesi durumunda başvurulmaktadır. Anlatım yöntemi aynı zamanda diğer yöntem ve tekniklerin de temelini oluşturmaktadır. Anlatım yöntemi ne kadar etkili olursa öğrenme süreci de o oranda verimli olacaktır. Çünkü bilginin öğretimi genellikle söze dayanmakta ve söz de aktarımın temelini oluşturmaktadır (Şahbaz,2014: 141).

Çoğunlukla öğretim sürecinin başında veya sonunda ya da süreç içerisinde herhangi bir bilgi aktarırken kullanılan anlatma yöntemi çeşitli görsel ve işitsel araçlarla desteklenmeli, öğrenenin soru sormasına veya not tutmasına imkan tanıyacak şekilde, kısa, net ve açık bir dil kullanılarak uygulanmalıdır (Kavcar, Oğuzkan ve Hasırcı, 2016: 29).

Anlatma yöntemi öğretene merkezli olup zaman zaman öğrenenlerin kendi aralarında tartışma yapmalarına fırsat vererek organize bir eğitim süreci oluşturmaktadır. Öğretim işini yapan kişi ses tonunu, beden dilini, jest ve mimiklerini iyi kullanmalı; tekdüze bir anlatımdan sıyrılarak zaman zaman espri ve şakalarla anlatımını güçlendirmelidir (Demirel ve Şhinel, 2006: 35-36).

Eğitimde ekonomik olma ilkesine hizmet eden anlatma yöntemi, aynı anda birden çok kişiye ve kısa zamanda birden çok bilgiye ulaşma açısından zaman tasarrufu sağlamaktadır. Bu nedenle çok kullanışlı bir yöntem olan anlatma, öğretim sürecinin her kademesinde başvurulabilecek bir yöntem özelliği taşımaktadır. Anlatma yöntemi dinleme eğitime hizmet eden bir yöntemdir. Bu yöntemle öğrencilerin dinleme becerisi geliştirilirken aynı zamanda sürekli dinleme yapan bir çocuğun bir süre sonra anlatılandan kopacağı ve öğrenme sürecinin sekteye uğrayacağı da unutulmamalıdır. Dolayısıyla öğrenciye düşünme ve düşüncesini dile getirme imkânları da sağlanarak anlatma yapılması gerekmektedir.

2.1.3.2. Tartışma

Tartışma yöntemi, bir grubun belirli bir konu zerinde karşılıklı görüş alışverişinde bulunması, konuya eleştirel bir bakış açısıyla yaklaşması ve konunun ayrıntılı bir şekilde irdelenmesi olarak tanımlanabilir (Kavcar, vd.,2016: 27). Bu yöntem genellikle konunun kavranması durumunda karşılıklı görüş belirtmek, bir probleme yönelik çözüm önerileri sunmak ve değerlendirme aşamasına ilişkin yorum belirtmek için kullanılmaktadır. Öğretmen ve öğrencinin etkileşimi ile yürütülen bu yöntemde öğretmen tartışma konusu önceden belirlemeli, konuya göre sınıftaki tüm öğrencilerin tartışmaya katılabileceği şekilde tartışma grubu ve zamanı planlamalıdır (Demirel ve Şahinel, 2006: 36-37).

Tartışma yöntemi, münazara, forum, panel ve büyük grup tartışması gibi birden fazla tekniğin kullanılabildiği bir yöntemdir (Şahbaz, 2014:145, edt. Güzel ve Karatay). Farklı tekniklerin kullanılabilmesi, Türkçe öğretiminde tartışma yönteminin kullanım alanlarını da yaygınlaştırmakta ve yöntemin kullanımını tekdüzelikten çıkarmaktadır.

Temel dil becerilerinden konuşma becerisi ve dinleme becerisine hizmet eden tartışma yöntemi; eleştirel düşünme, sonuca yönelik bir değerlendirme yapma, farklı bakış açılarına saygı duyma ve kendini ifade etme gibi farklı becerilerin gelişmesine de imkân tanımaktadır.

2.1.3.3. Soru-Cevap

Türkçe öğretim yöntemleri arasında öğrenciyi öğrenme sürecine aktif olarak katan yöntemlerden biri de soru-cevap yöntemidir. Öğretmenlik mesleğinin kendini ifade etmekten çok öğrenciyi kendini ifade etmesini öğretme işidir. Bu bağlamda düşünüldüğünde tartışma yöntemi, hem öğrencinin öğrenme sorumluluğunu yerine getirebildiği hem de öğretmenin öğretme görevini üstlendiği bir yöntem olma gerçeğini ortaya koymaktadır.

Tartışma yöntemi de denilebilen soru-cevap yöntemi, önceden hazırlanmış soruların öğrenme ortamına aktarılarak öğrenciler tarafından yanıtlanması şeklinde uygulanmaktadır. Öğrenciyi öğrenmeye karşı istekli hale getirme, dinleme alışkanlığı kazanma ve görgü kurallarına uygun olarak konuşma ve tartışma gibi becerileri öğrenciyi kazandıran bu yöntem Türkçe dersi gibi tüm derslerde de uygulanabilmektedir (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1995: 19). Soru-cevap yöntemini uygulamak için hazırlanan soruların tüm sınıfı ilgilendiren bir içeriği sahip olması, öğrencilere düşünceleri için zaman tanınması ve sorulara cevap verme aşamasında gönüllü öğrencilere öncelik verilmesi gerekmektedir. Doğru cevaplar anında pekiştirilmeli, yanlış cevaplar ise ipuçları veya yan sorularla öğrenciyi buldurulmalıdır (Demirel ve Şahinel, 2006: 40).

İletişimsel becerilerin geliştirilmesinde önemli bir paya sahip olan soru-cevap yöntemi, özellikle dinleme ve konuşma temel dil becerilerinin kullanımına yönelik geliştirici bir etkiye sahiptir. Öğrencinin soruyu cevaplayabilmesinden doğan başarı hissi, öğrencinin öğrenme isteğini ve derse olan ilgisini arttırmaktadır. Aynı zamanda bu yöntemle öğrencinin özgüven, sabır, saygı gibi kişilik gelişimine katkı sunacak unsurlar da gelişmektedir.

2.1.3.4. Çözümleme ve Birleşim/Bireşim

Türkçe dersinin bir nevi Türk dilini çözümleme ve anlama dersi olduğu düşünüldüğünde çözümle ve birleşim yönteminin Türkçe öğretimine hizmet eden en önemli yöntemlerden biri olduğu görülmektedir. “Çözümleme, bir bütünü oluşturan

parçaları amaçlı olarak ayırma işi; bireşim ise birbiriyle ilişkisi bulunan öğelerin nesnelerin, görüşlerin, olayların genel bir sonuca, düşünceye ya da bütüne varmak için birleştirilmesi işlemidir” (Kavcar, Sever ve Oğuzkan, 1995: 17). Okuma ve yazma öğretiminde en etkili yollardan biri olan bu yöntemde birçok cümle öğrenen çocuk bu cümleleri öğelerine, hecelerine ayırır ve bulduğu hecelerle yeni kelimeler, cümleler üretir (Şahbaz, 2014: 147, edt.: Güzel ve Karatay).

Dil becerilerinden okuma ve yazmaya daha çok hizmet eden çözümleme ve birleşim yönteminin birçok faydası bulunmaktadır. Öğrencinin okunan metinlerin konu, tema, olay ve kahraman gibi unsurlarını analiz edebilmesini sağlarken cümlelerin hece, yapı, öge ve anlam gibi dil bilgisel boyutlarını kavrayabilmesine; cümle ya da metinlerden ettiği analizlerle yeni cümle ve metinler oluşturabilmesine imkân tanımaktadır.

2.1.3.5. Tümevarım-Tümdengelim

Türkçe öğretiminde özellikle dil bilgisi konularının kavratılmasında uygulanan tümevarım-tümdengelim yöntemi, konuları öğrenci tarafından daha kolay kavranması ve bilgilerin öğrenci hafızasında daha kalıcı olmasını sağlamak için kullanılabilmektedir (Şahbaz, 2006: 144). “Tümevarım, özel durumlardan genel bir sonuca erişmek için yapılan savunmaya dayalı bir çalışma, araştırma ve tartışma yöntemi; tümdengelim ise, bir takım yasa, ilke ya da kurallardan hareket ederek özel bir olayı, durumu ya da örnekleri inceleme ve açıklama yöntemidir” (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1995: 18). Tümevarım yöntemi, öğrencileri somut örneklerden yola çıkılarak soyuta ulaştırma ve onlara düşünme, araştırma, gözlem, deney ve inceleme imkânı sağlamaktadır. Buna bağlı olarak öğrencilerin bilimsel düşünme becerilerini de geliştirme gibi amaçlara hizmet etmektedir. Özellikle son sınıflarda ise öğrencilere tanıtıcı ve açıklayıcı bilgiler verilmek istendiğinde ya da yeni teknikler öğretilmek istendiğinde tümdengelim yöntemi ile kalıcı öğrenmeler sağlanabilir (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1995: 18). Bu yöntem öğrencinin çıkarım yapma, değerlendirme becerisini geliştirme, bilinenden bilinmeyene ulaşarak başarı hissine ulaşma ve buna bağlı olarak öğrenme isteğini artırma gibi öğrenme unsurlarına katkı sağlamaktadır.

2.1.3.6. Problem Çözme

Problem çözme, öğrencilerin yaşamları boyunca kullanabileceği bir yöntemdir. Öğrencilerin çözüm üretme ve karar verme yeteneklerini geliştirmeye yönelik

uygulanan bu yöntem bir problem belirleme ile başlar. Problemin öğrencilerin de günlük hayatta karşılaşabileceği bir niteliğe sahip olması gerekmektedir. Problemin tam olarak anlaşılabilmesi için probleme yönelik tanım ve sınıflandırmalar yapılır. Ardından veriler toplanır, toplanan veriler içerisinde çözüme götürecek olanlar seçilir. Öğrencilerin çözüme ulaşmak için başvuracağı kaynaklar öğretmen tarafından açıklanır. Elde edilen veriler amaca uygun olarak analiz edilerek çözüme gidilir (Kavcar, vd.,2016: 27). Öğrencilere bilimsel düşünme sürecinin basamaklarını kazandıran bu yöntem aynı zamanda öğrenciyi ezbercilikten kurtararak ona yapıcı ve yaratıcı olmayı da öğretir (Ünalın,2001: 70). Problem çözme yöntemi, öğrenciyi aktif; öğretmeni ise rehber kılan bir Türkçe öğretim aracıdır.

2.1.3.7. Rol yapma

Rol yapma; öğrencinin kendisini, duygu ve düşüncelerini başka bir kimliğe bürünerek ifade etmesine olanak sağlayan bir öğretim tekniğidir. Sosyodrama olarak da adlandırılan rol yapma için yaratıcı düşünme oldukça önemlidir. Sosyodrama, öğrencilere toplumda yer alan bireylerin ilişkilerine dair bilgi ve beceri kazandırmayı öngören, oyun tekniklerinden yararlanmayı ön planda tutan deneysel bir eğitim tekniği olarak adlandırılmaktadır (Oğuzkan, 1974: 72, akt.Demirel ve Şahinel, 2006: 41).

Rol yapma yönteminin birincil amacı öğrenciye bir kavramı öğretmek ve öğrencide bir beceriyi geliştirmektir. Öğrencilerin derse etkin katılımını ve öğretmenin öğrenciyi tanımasını sağlamak ise ikincil amaçtır (Küçük, 2004: 45).

Rol yapma yöntemi uygulanırken sınıf rol yapma yöntemine göre düzenlenmeli ve iyi bir plan yapılarak uygulanacak etkinlikler ve ayrıntılar iyi belirlenmelidir. Canlandırılacak durum öğrencilerle birlikte belirlenerek öğrencilere rollerin özellikleri hakkında bilgi ve rolleri prova etmeleri için yeterli zaman verilmelidir. Bu yöntem uygulanırken rol dağıtımına gönüllü öğrencilerle başlanmasına özen gösterilmeli ve öğrenciler görev almaları için cesaretlendirilmelidir. Rol yapma yöntemi sonunda ise amaca yönelik bir değerlendirme yapılmalıdır (Kavcar vd., 2016: 28).

Rol oynama, dersi zevkli hale getirirken aynı zamanda öğrenciler arası iletişimi de arttıran bir yöntemdir. Bu yöntem öğrenilecek konunun kalıcılığını sağlarken öğrencilerin özgüven duygularını da olumlu yönde etkilemektedir. Öğrenci merkezli olan yöntem bireysel olarak ya da grupla uygulanabilmektedir.

2.1.3.8. Gösteri (Demonstrasyon)

Görerek ve işiterek öğrenme imkânı sağlayan gösteri, bir şeyin nasıl yapılacağını açıklanarak uygulanmasına dayalı bir öğrenme yöntemidir (Kavcar vd., 2016: 28).

Öğrencilerin birden fazla duyusuna hitap eden gösteri yönteminin derslerin işlenişinde önemli bir yeri bulunmaktadır. Okuma veya dinlemeye dayalı geleneksel öğretim yöntemleriyle birlikte kullanıldığında bu yöntemlerin eksik yanlarını tamamlayıcı bir işleve sahip olduğu görülmektedir. Dersin ve konunun özelliğine göre araç ve gereçlerden yararlanılması, gösteri tekniğinde ilk dikkat edilmesi gereken durumdur. Gösteri yönteminde harita, küre, model, gibi görsel araç-gereçlerden; plak, kaset, ses bandı gibi işitsel araç-gereçlerden ve video, film gibi hem işitsel hem görsel araç-gereçlerden faydalanılabilmektedir. Türkçe derslerinde ise resim veya karikatürler gösteri yöntemine hizmet eden araç gereçlerdendir (Kavcar vd., 1995: 21).

Gösteri, sınıfta genellikle öğretmen veya kaynak kişilerce yapılmaktadır. Ancak gerekli görüldüğünde öğrencilerden de yararlanılabilir. Sınıf içinde gösteri yöntemini etkili bir şekilde uygulamak için öncelikle titiz ve dikkatli bir hazırlık yapılması gerekmektedir (Demirel ve Şahinel, 2006: 38). Gösteri yöntemi uygulanmadan önce öğrencilere gösterinin amacı açıkça belirtilmelidir. Gösterinin tüm öğrencilerin görebileceği bir ortamda sağlanması, öğrencinin gösteriyi anlamasına kolaylık sağlayacak etmenlerin başında gelmektedir (Kavcar vd., 2016: 28).

Gösteri sırasında öğretmen öğrencilere bilinmeyen kavram ve terimleri açıklayarak uygulama yapmalıdır. Yöntem uygulanırken öğrenci soru sormaya, tahmin yürütmeye yönlendirilerek öğrencinin öğrenme sürecinde aktif kılınması sağlanmalıdır. Gösteri sonunda öğretmen öğrencilerin neler öğrendiklerini değerlendirmelidir (Küçük, 2004: 31).

Gösteri yöntemi, öğrencilere sadece dinleyerek öğrenme anlayışından uzaklaştırıp görerek bilgiyi hafızaya kodlama; gösteri esnasında görev alma imkânı sunar. Aynı zamanda öğrencinin yaparak yaşayarak öğrenmesinin yanı sıra konuşma becerisine de katkı sağlama ve gösteri sonunda değerlendirme yaparak öğrencinin konuya ve kendi öğrenimine yönelik analiz, sentez gibi bilişsel becerileri kazanmasına imkân tanıma gibi birden fazla katkı sağlamaktadır.

2.1.3.9. Gözlem ve İnceleme

Gözlem ve inceleme birbirini tamamlayan iki uğraşa benzemektedir. Gözlem bir olayı, durumu, nesneyi ya da bir gerçeğin belirtilerinin ve şartlarının izlenmesidir. İnceleme ise ele alınan konu, durum ya da olayın tüm yönleriyle tam manasıyla anlaşılmasını sağlamak amacıyla yapılan yöntemli çalışma faaliyetleridir (Kavcar vd., 1995: 23).

Türkçeyi doğru ve etkili kullanma becerisine doğrudan etki eden gözlem ve inceleme çalışmaları öğrencilere gördüklerini veya işittiklerini not etme, gördüklerini yazılı olarak ifade etme, tartışma ve değerlendirme durumlarında fayda sağlamaktadır (Ünalan, 2001: 69). Öğrencinin aktif ve öğretmenin rehber olarak süreçte yer aldığı bu yöntem etkin bir öğrenme aracıdır. Ders içinde veya dışında da uygulanabilmektedir (Taşkaya, 2002: 64).

Gözlem ve inceleme yöntemi uygulanırken gözlemin bir amaç ve plan doğrultusunda yapılmasına, gözlem esnasında öğrencilerin hangi hususlara dikkat edip neyi gözleyeceklerinin önceden belirlenmesine, öğrencilere gözlem esnasında not tutma alışkanlığının kazandırılmasına ve gözlem sonunda değerlendirmeye yönelik rapor oluşturmalarına ilişkin hususlar dikkat edilmesi gereken unsurlardandır (Kavcar vd., 2016: 25).

Gözlem ve inceleme yöntemi öğrencinin analiz, sentez ve değerlendirme gibi bilişsel süreçlerine katkı sağlamakla birlikte, dinleme, konuşma gibi dil becerilerinin gelişmesine de imkân tanımaktadır. Gözlemin en önemli ögesinin dikkat olduğu göz önünde bulundurulduğunda gözleme yönelik işitsel unsurların etkili bir dinleme gerektirdiği görülmektedir. Bunun yanı sıra gözlem esnasında not tutma da gözlem sonrası yapılacak değerlendirmeye ve hazırlanacak rapora katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla gözlem yöntemi dinleme becerisi gibi yazma becerisine de doğrudan katkı sunmaktadır. Bunların dışında öğrencinin, gözlem sürecini ve gözleme yönelik düşüncelerini sözel olarak ifade etmesi; konuşma becerisini geliştirerek olaylara yönelik yorum yeteneğini güçlendirmektedir.

2.1.3.10. Küme (Grup) Çalışması

Öğrencilerin sınıf içerisinde gruplara ayrılarak belirli bir ders konusunu iş bölümüyle çalışmalarına küme çalışması yöntemi adı verilmektedir. Bu yöntemin en önemli özelliği öğrenci merkezli olmasıdır. Öğrenciler kümeler yani gruplar halinde çalışarak ders etkinliklerinin düzenlenmesinde ve yürütülmesinde önemli sorumluluklar

üstlenmektedir. Türkçe dersi için küme çalışması yöntemini kullanmada oldukça büyük fayda vardır. Küme çalışmalarına katılan öğrenciler hazırladıkları çalışmaları sınıf içerisinde sözlü veya yazılı olarak sunma, çeşitli kaynaklardan rapor hazırlama, hazırladıkları raporları sınıf içerisinde tartışma gibi etkinliklerde bulunabilmektedir. Söz konusu etkinlikler öğrencilerin dinleme, okuma, konuşma ve yazma gibi birçok beceri alanının gelişmesine katkı sağlamaktadır (Kavcar vd., 1995: 20).

Sınıftaki öğrenci sayısına göre en az iki ve en çok sekiz ile on kişi arasında gruplar oluşturulmaktadır. Sınıf içinde ikili küme çalışma gruplarının yanında daha büyük gruplarla da çalışmalar yapılabilir. Bu yöntemde temel amaç grup üyelerinin beraber düşünmelerini, fikir alışverişinde bulunmalarını ve kendilerini rahat hissedebilecekleri bir ortamda çalışmalarını sağlamaktır (Demirel ve Şahinel, 2006: 45-46).

Birlikte çalışma esasına dayanan küme çalışması yönteminin en önemli özelliği iletişimsel bir öğrenme ortamı oluşturuyor olmasıdır. Ortak çalışmalarda grup üyeleri arasında yapılan fikir alışverişi gibi konuşmaya dayalı sözel iletişim, bu yöntemin geliştirdiği beceri alanlarının başında gelmektedir. Bunun yanı sıra çalışmanın amacına yönelik yapılacak çeşitli işitsel, görsel veya yazma ve okumaya yönelik etkinlikler de küme çalışması yönteminin geliştireceği beceri alanları içerisinde yer almaktadır. Söz konusu bu yöntem Türkçe dersinin temelini oluşturan dört dil becerisinin dışında özgüven, saygı, empati, kurallara uyma, ortak iş, ortak başarı gibi çeşitli beceri ve görgü kurallarını geliştirerek öğrencinin kişilik gelişimine de olumlu katkı sunmaktadır.

2.1.3.11. Benzetim

Benzetim, gerçeğe yakın bir model ile öğrenmeyi desteklemek amacıyla yapılan bir öğretim yaklaşımı ve öğrencilerin sınıf içerisinde bir olay ya da durumu gerçekmiş gibi düşünerek eğitsel çalışma yapmalarına olanak sağlayan bir yöntem olarak tanımlanmaktadır (Demirel ve Şahinel, 2006: 43-44).

Benzetim yöntemi ile öğretim yapmadaki amaç öğrencilere gerçeğe en yakın hayat durumlarını en benzer ortamda sunmaktır. Böylelikle öğrencilerin sunulan gerçek hayat durumlarını tecrübe etmesi ve değerlendirmesi sağlanmış olunmaktadır (Tabak ve Göçer, 2014: 78). Aynı zamanda benzetim yöntemi öğrencilere yaparak-yaşayarak öğrenme imkânı sağlayarak öğrenmenin kalıcılık düzeyine olumlu yönde etki etmektedir. Öğrenciler arasında veya öğretmen öğrenci arasındaki iletişimi artırarak sözel dil gelişimi de böylelikle desteklenmiş olunmaktadır (Taşkaya, 2002: 71).

2.1.3.12. Beyin Fırtınası

Buluş fırtınası olarak da bilinen bir konuyu çözüme kavuşturmak; karara varmak veya hayal yoluyla düşünce, fikir yaratmak için kullanılan bir yöntemdir (Demirel ve Şahinel, 2006: 39). Bu yöntemde öğrencilerin bir olay ya da sorunla ilgili düşünce yolları geliştirmeleri için çok sayıda fikir üretmelerine ve kendilerini ifade etmeleri anlayışına bağlıdır. Öğrencilerin ürettikleri fikirlerde mantıklı olup olmaması endişesine kapılmaması önemlidir. Beyin fırtınasında temel amaç öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri geliştirerek onlara özgürce fikirler üretecekleri bir ortam sunmaktır. Başka bir amaç ise çok sayıda olan seçeneklere yönelik farkındalık kazanmalarını sağlayarak başarıya yönlendirmektir. Yöntem hem küçük hem de büyük gruplarla uygulanma olanağına sahiptir. Yöntemin amacına ulaşmasını sağlayacak olan en büyük etken ise ortaya atılan tüm fikirlerin değerli görülüp kaydedilmesiyle mümkündür (Kavcar vd., 2016: 30).

Öğrenciyi sınıfta aktif hale getiren, hayal gücünü geliştiren beyin fırtınası yönteminde öğrenciler arası etkileşim oldukça fazladır. Öğrenciler bu yöntemle hızlı düşünme becerisi kazanırken bir yandan da üretilen fikirlerin en idealini seçme şansına da ulaşmış olur (Küçük, 2004: 26-27).

Beyin fırtınası yöntemi belirli bir zaman planı dâhilinde tüm öğrencilerin sırayla ve mümkün olduğunca çok düşünce üretmeleri kapsamında gerçekleştirilmelidir. Her öğrencinin düşüncesi aynı değerde görülmeli, her düşüncenin anlaşılması tüm öğrenciler tarafından sağlanmış olunmalıdır. Bu durumlar beyin fırtınası yönteminin temel ilkelerini oluşturmaktadır (Şahin, 2005: 443).

Öğrenciyi aktif olarak öğrenme ortamına dâhil eden bu yöntem bilgiyi doğru bir biçimde alma dışında onu farklı çözüm yolları, yeni fikirler, tarafsız bakış açısı gibi bilişsel boyutlarla bilgiye ulaştırmayı da hedeflemektedir. Aynı zamanda bu yöntem, öğreneni bilgi tüketiciliğinden bilgi üreticiliğine geçiren bir öğrenme ve öğretme yoludur. Konuya ilişkin duygu ve düşüncelerin sözel olarak belirtilmesi, bu düşüncelerin yazılarak sıralanması, her bir düşüncenin sınıfça dinlenilerek özümzenmesi gibi uygulama şekli ise doğrudan dört temel dil becerisini geliştiren basamaklardır.

2.1.3.13. Altı Şapkalı Düşünme

Bu teknik altı farklı renge ait sembolik bir şapkanın altı öğrenci tarafından giyilmesiyle uygulanan bir tekniktir. Tekniğin amacı çocuğa farklı bakış açıları kazandırmaktır. Her şapka rengi farklı bir duyguyu ifade etmektedir. Öğrenciler olayı ya

da problemi giymiş olduđu şapka renginin ifade ettiđi duygu durumuna göre yorumlamaktadır.

Beyaz, kırmızı, siyah, sarı, yeşil, mavi olmak üzere altı renkten oluşan şapkaların ifade ettiđi düşünce şekilleri şu şekildedir:

Beyaz Şapka (Tarafsız Şapka): Bilgiyi merkeze alarak, olaylara objektif bir bakış açısıyla bakmaktadır. Öznellikten uzaktır.

Kırmızı Şapka (Duygusal Şapka): Bu şapka beyaz şapkanın aksine olayları öznel bir bakış açısıyla değerlendirmekte, olaylara yönelik önsezilerine dayanarak duygusal bir boyuttan yorum geliştirmektedir.

Siyah Şapka (Karamsar Şapka): Yargılayıcı bir eleştiriyi temel alan bu şapka olaylara olumsuz bir bakış açısıyla yorumlamaktadır.

Sarı Şapka (İyimser Şapka): Bu şapka da siyah şapkanın aksine olayların olumlu taraflarına odaklanarak olaylara yönelik iyimser bir bakış açısı geliştirmektedir.

Yeşil Şapka (Yaratıcı Şapka): Olay veya problem durumuna yönelik yeni çözüm yolları üreterek yaratıcı ve farklı bir bakış açısı geliştirmektedir.

Mavi Şapka (Değerlendiren Şapka): Bu şapka olay veya problem durumunun tüm yönlerine hâkim olan şapkadır. Sonuca yönelik bir değerlendirmede bulunarak durum analizi yapma ve sonuç çıkarmayı üstlenmektedir (Demirel ve Şahinel, 2006: 48).

Dil düşüncenin söz veya yazıya yansımasıdır. Düşünce hangi içeriğe sahipse düşünce yolunun ifadesi de o içeriğe sahip olacaktır. Dolayısıyla çocuğun düşünce yolu ve bakış açısı ne kadar zengin olursa ifade gücü de o oranda kuvvetli olmaktadır. Çocuğa farklı bakış açılarından bakma fırsatı sunan altı şapkalı düşünme tekniđi, çocuğun kendini ifade etme şeklini de zenginleştirmektedir.

Söz konusu bu tekniğin çocuğa kazandırdığı en önemli işlev ise empati yeteneđini geliştirmektir. Çocuk olayları kendi düşünce ve iç dünyasından uzaklaşarak taktığı şapka renginin ifade ettiđi duygu durumuna göre yorumlamaktadır. Bu da çocuğun farklı bir pencereden bakarak olaya yönelik de farklı bir bakış açısı kazanmasını sağlamaktadır. Farklı bakış açısı kazanan çocuk; okuduđu eserlerde kahramanın gözünden olayları değerlendirebilmekte, dinlediđi konuşmalarda kendini anlatıcının yerine koyarak olumlu bir iletişim geliştirmekte ve buna bađlı olarak da yapıcı bir ifade şekli ile konuşmaktadır.

Altı şapkalı düşünme tekniđi sözel ifadeye dayandıđı için çocuğun konuşma becerisi de doğrudan gelişmektedir. Çocuk taktığı şapka rengine göre içinden geldiđi

gibi kendiliğinden bir konuşma yapmaktadır. Bu da çocuğun kendini ifade edebilme becerisini geliştirmektedir. Tekniği uygulayan çocuklar dışında kalanlar ise etkili bir dinleme yaparak kendi geliştirdiği düşünce yollarını sorgulamaya gitmektedir. Bu durum da çocuğun dinleme becerisinin ve özeleştirici yeteneğinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

2.1.3.14. Kavram Haritaları

Ezber yerine anlamlı öğrenmeyi hedefleyen kavram haritaları çocuğun eski bilgi ile yeni bilgi arasında ilişki kurmasına yardımcı olmakta ve öğrenilecek temel bilgiler ile bu bilgiler arasındaki ilişkiyi açık hale getirmeyi hedeflemektedir. Kavram haritaları anlamlı öğrenme için bir köprü vazifesi üstlenmektedir. Kurulan bu köprü balık kılçığı veya örümcek ağı harita türleriyle sağlanmaktadır.

Balık kılçığı kavram haritasında bir problemin neden ve sonuçlarını değerlendirmek hedeflenir. Balığın başına problem durumu yazıldıktan sonra üst taraftaki kılçıklara ve alt taraftaki kılçıklara ise problemin olası nedenleri yazılmaktadır.

Örümcek ağı tipi kavram haritasında ise bir kavramın tanımına yönelik özellikler verilmektedir. Ortaya bir kavram yazıldıktan sonra kavramın hem sağ hem de sol üst ve alt köşelerine ise kavramın özellikleri yazılmaktadır (Demirel ve Şahinel, 2006: 49).

Kavram haritaları öğrenilecek temel bilginin küçük alt başlıklara ayrılarak öğrenimini kolaylaştırmaktadır. Bu teknik, çocuğun tanımlamaları öğrenmesine katkı sağladığı gibi problemlere yönelik neden ve sonuçlar geliştirmesine de katkı sunmaktadır.

Bilginin şematik bir şekilde parçalanması, anlamlandırmayı artıracığından bilginin kalıcılığını da arttırmaktadır. Bunun yanı sıra yeni bilgi zihinde var olan gruplandırılmış bilgi kutucuklarıyla ilişkilendirilerek karmaşık ve gelişigüzel öğrenmenin de önüne geçilmiş olmaktadır.

Dil, kavram ve tanım topluluğundan oluşmaktadır. Bu topluluğa ait kavram ve tanımlar ne kadar iyi öğrenilirse dil hâkimiyeti de o oranda sağlanmaktadır. Bu nedenle kavram haritaları dilsel bilginin yönlendirilmesinde bir rehber konumu üstlenmektedir.

2.1.3.15. Oyun/Oyunlaştırma

Karl M. Kapp tarafından oyunsal düşünce ve oyun estetiği olarak ele alınan oyunlaştırma kavramı; öğrenmeye güdülemek, bireyleri birlikteliğe davet etmek,

insanları motive etmek, var olan sorunları çözüme kavuşturmak amacıyla kullanılan bir kavram olarak ifade edilmektedir (Sezgin, 2016: 188).

Eylem, konuşma ve taklit unsurlarından destek alınarak doğada veya sosyal hayatta yaşanan olayların, durumların hayali bir ortam içerisinde canlandırılması da oyunlaştırma tanımlarından bir diğeridir (Kavcar vd., 1995: 22).

Oyunlaştırma bilinen en eski öğretim araçlarından biri olarak görülmektedir. Öğrencilerin durumlara yönelik davranışlarını şekillendiren bu yöntem, öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme imkânı sağlaması bakımından oldukça önemlidir. Kullanışlı ve yararlı olması günümüz eğitim kurumlarında varlığını koruyor olmasının en belirleyici nedenlerindendir. Oyunlaştırma yöntemi, öğrencinin doğru ifade yeteneği ve akıcı konuşma becerisini geliştirerek konuştuğu dile hâkimiyetini artırır. Dinleme becerisinin etkin ve dikkatli olmasını sağlayarak bireyin anlama becerisine ve yaratıcılığına katkı sunar. Ayrıca bilgileri pekiştirerek öğrenmenin kalıcılığına destek olur. Söz konusu bu durumlar oyun yönteminin eğitim ve öğrenci üzerindeki etki ve faydalarını oluşturmaktadır (Demirel ve Şahinel, 2006: 42).

Oyunlaştırma yöntemi ile çocuk öğrenme sürecine doğrudan katılma imkânı bulmaktadır. Oyun çocuğun dünyasına ait olduğu için çocuk öğrenme ortamına daha kolay uyum sağlamaktadır. Oyunlaştırma, anlatılmak isteneni öğrenilmesi mecburi bir bilgi kuralından çıkararak eğlenilmesi gereken bir etkinliğe dönüştürmektedir. Çocuk, oyun esnasında bir yandan eğlenme imkânı bulurken bir yandan da öğrenme fırsatına sahip olmaktadır. Oyunlaştırmanın en etkili yanı ise çocuğun bilgiye kendisinin ulaşmasını sağlayarak bilgiyi ezbere bilgi olmaktan çıkarıp öğrenilmiş, anlamlandırılmış ve kalıcı bilgi haline getirmesidir.

2.2. Çocuk ve Oyun

İnsan doğumdan itibaren çeşitli gelişim evrelerinden geçerek hayatını sürdürür. Bu gelişim evreleri içerisinde insanın hayata yönelik ön izleniminin oluştuğu ve bizzat yaşayarak veya oyun oynayarak tecrübeler edindiği ilk evre çocukluk evresidir. Çocukluk bebeklik döneminden sonra adım atılan, insanın kişilik oluşumunun temellerini oluşturan ve hayatı yorumlayışının seyrine yön verecek olan; sosyalleşme becerisi, özgüven ve öz saygı kazanma, empati kurabilme, ders çıkarma, plan yapma, hayal etme ve üretme gibi pek çok davranışın temellerinin atıldığı ilk evredir. İnsan yaşamının en önemli halkalarından birini oluşturan çocukluk dönemini anlayabilmek içinse çocuk kavramının ifade ettiği anlamı bilmek gerekmektedir.

Çocuk kavramı çeşitli kaynaklarda farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Güncel Türkçe sözlükte çocuk; “Küçük yaştaki erkek veya kız. Soy bakımından oğul veya kız. Evlat, bebeklik ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan oğlan veya kız. Genç erkek. Büyükler arasında daha az yaşlı olan kişi. Büyüklere yakışmayacak, daha çok küçüklerin yapabileceği gibi davranan kimse. Belli bir işte yeteri kadar deneyimi ve yeteneği olmayan kimse" olmak üzere yedi farklı tanımla ele alınmaktadır (TDK, 2011: 556). Şimşek ve Yakar (2016) çocuğu; “doğum ve ergenlik çağı arasındaki dönemi yaşayan, gelişim süreçlerini tamamlamamış 0-15 yaş grubundaki küçük insan” (s.9) şeklinde tanımlarken; Oğuzkan (1987) ise çocuk kavramını, “İki yaşından ergenlik çağına kadar süren büyüme dönemi içinde bulunan insan yavrusu veya henüz erinlik dönemine erişmemiş kız veya erkek yahut bebeklik çağı ile ergenlik arasındaki gelişme döneminde bulunan insan” (s.87) olarak tanımlamaktadır. Yapılan tanımlardan yola çıkılarak çocuk kavramı, insanın bebeklik döneminden ergenlik dönemine kadar içinde bulunduğu ve amaçlı davranışlar edinmeye başladığı bir büyüme dönemi içerisindeki küçük yaştaki kız veya erkek şeklinde tanımlanabilmektedir.

Çocuk içinde bulunduğu dönem itibariyle yaşama yönelik çeşitli tecrübeler edinmeye başlamaktadır. Bu tecrübeler çocuğun bizzat yaşayarak veya gözlem yoluyla ya da okuma, dinleme gibi konuşma becerileriyle dolaylı yollardan öğrendiği davranış şekilleridir. Çocuğun hayatı tecrübe etme yollarından bir diğeri ise oyundur. Oyun çocuğa bizzat yaşayarak tecrübe imkânı verdiği gibi eğlenerek öğrenme fırsatı da sunmaktadır. Çocuk öğrenme güdüsü ile oyun oynuyor olmasa da aslında oynadığı oyun çocuğun bilişsel, sosyal ve dil gelişimi gibi farklı gelişim alanlarına da katkı sağlamaktadır. Bu nedenle çocuk için oyun bir nevi örtük öğrenme yöntemine dönüşmektedir. Örtük öğrenme; “...herhangi bir gaye gütmeksizin ve farkında olmadan elde edilen birtakım bilgiler” (Kolukısa ve Kulamshaeva, 215: 170-171) olarak tanımlanmaktadır.

Çocuğun bir nevi yaşama şekli olan oyunun varlığı çok eski tarihlere dayanmaktadır. Oyunun ortaya çıkışıyla ilgili net bir tarihten söz edilemese de insanın varoluşundan bu yana oyunun da var olduğu söylenebilir. Hatta Huizinga (2006) insan hayatında oyunun kültürden çok daha önce var olduğunu söylemektedir (s.16). Bu nedenle oyunlar antropologların çalışmaları için de önemli bir kaynak oluşturmaktadır. Antropolog Tylor, kültür etkileşimlerinde oyunların ipuçları verdiğini fark eden ilk bilim insanı olmuştur ve kendisinden sonra gelen bilim insanları için de yön gösterici bir görev üstlenmiştir. Antropologlar oyunlar yoluyla tarihten bu yana insanlığın

kaderini hep deęiřtirmiş olan göç hareketlerini, kültür etkileşimlerini ve kültürel sınıflamaları yapıp bu kültürlerin özelliklerini saptayabilmektedirler (And, 2019: 46-47). Oynanan oyun hayali bir etkinlięi oluşturuyor olsa bile hayatın bir gerçeęinin kurmacaya dönüşmüş şeklidir aslında. Yani oyun hayatın kendisidir. Dolayısıyla toplumların yaşam şekillerinin en samimi göstergeleri oyunlardır.

Türk tarihine bakıldığında oyunların yüzyıllardır var olduğunu ortaya koyan kaynaklar görülebilmektedir. Türklerin sözlü geleneęinin en eski örneklerinden biri olan destanlardan Oğuz Kaan destanında, destan karakterinden “Çiğ et, çorba ve şarap istedi. Dile gelmeęe başladı; kırk gün sonra büyüdü, yürüdü ve oynadı.” (Bang ve Rahmeti, 1970: 1) şeklinde bahsedilmektedir. Burada destanlara özgü zamansal bir olaęanüstülük göze çarpsa da bir çocuęun büyüme serüveni içerisinde oyuna da yer verildięi görülmektedir.

Sözlü dönemden yazılı döneme geçiř eseri olarak kabul edilen Dede Korkut hikâyelerinde (Çakan, 2020) ise “Meęer sultanım, Dirse Han’ın oęlancıęı, üç de ordu uřaęı meydanda aşık oynarlardı.” (s.12),

“Seninle benim oyunum yok,
Var yerine otur
Ere varan yerinden kalsın
Ben kopuz çalayım
Kol sallayıp oynasın.

...Barla Hatun: Kız kalk oyna, elinden ne gelir dedi.

Banu Çiçek kırmızı kaftanını giydi, ellerini yenine çekti gözükmesin diye, oyuna girdi.

Dedi: Bre deli ozan çal. Kocaya varan kız benim, oynayayım.” (s.68-69)

gibi ifadelerle oyun kavramından bahsedilmektedir.

Yazılı dönemin ilk örneklerinde de oyun kavramına yer verildięi görülmektedir.

“11. yüzyılda Kaşgarlı Mahmut tarafından kaleme alınan ve Türk halkbiliminin temel kaynaklarından biri olan “Divanu Lüğati’t-Türk”, Türk çocuk oyunları ve oyuncakları konusunda ilk yazılı kaynak olarak kabul edilebilir. Eserde oyunlar hakkında bilgiler verilmiştir. *Oğlan kutrudı*: çocuklar oynadılar ve sevindiler” (Akt. Özdemir, 2006:61-63). Bu dönemin ve hatta Türk dilinin en önemli eserlerinden olan Divanu Lüğati’t-Türk’ü yazan Kaşgarlı Mahmut, eserinde oyun kavramını öznel bir kelime olarak ele aldığı gibi oyunla ilgili pek çok sözcüęe de yer vermektedir. Eserde oyuna yönelik kavram ve oyun isimleri gibi řu örneklere rastlanmaktadır:

“Aşukla: Aşık kemięine vurmak. (44)

Büdhi: Oynamak, raksetmek. (s.122)

Büdhus: Oyunda veya raksta yarışmak. (s.128)

Büdhit: Oynatmak. (s.122)

Çekleş: Kura çekmek. (s.140)

Çenęli mengi: Bir çocuk oyunu salıncak. (s.141)

Karaganu: Akşamlayın çocukların oynadıkları bir oyun. (s.266)
 Köçürme oyun: “Ondört” adı dahi verilen bir oyun. (s.354)
 Müngüz müngüz: Bir çeşit çocuk oyunu ve bu oyunda söylenen bir söz. (s.417)
 Oyna: Oynamak. (s.447)
 Oyun: Oyun, yarış. (s.447)
 Oynagu yer: Oynanacak yer. (s.447)
 Oynat: Oynatmak. (s.447)
 Öçeş: Yarış etmek. (s.470)
 Ötgün: Yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek. (s.468)
 Ötüş ötüş: Bu oyunda “arkadaşını, yanındaki it” anlamında söylenen söz. (s.470)
 Ötüş: Bir çeşit çocuk oyunu, bu oyunda ütme yutma. (s.470)
 Tabız: Bilmece söylemek ve sormak. (s.559)
 Talas: At yarışında top ve çevgen oyununda çizilmiş sınır ve gerilmiş ip. (s.563)
 Tanğuk: Çevgen oyununda topu ipten geçirebilene verilen ipekli kumaş. (s.572)
 Tapzuguk: Halkın birbirini sınamaya çektikleri bilmece. (s.576)
 Tapzuk: Bilmece. (s.576)
 Tasal: Çevgen oyununda çizilmiş sınır. (s.581)
 Tepreş: Oynamak, tepreşmek, kaynaşmak. (s.602)
 Tepük: Kurşun eritilerek iğ ağırşığı şeklinde dökülür, keçi kılı veya başka bir şey sarılır çocuklar bunu teperek oynarlar. (s.603)
 Ut: Oyunda yutmak, oyunda ütmek. (s.701)
 Ümleş: Şalvarını ortaya koyarak kumar oynamak. (712)
 Ütüş: Bir çeşit çocuk oyunu, bu oyunda ütme yutma. (s.719)
 Yalingula: İple, salıncakla oynamak. (s.735)
 Yarış: Yarışmak, yarış etmek, at yarışı yapmak, yarı yarıya üleşmek. (s.750)
 Yenğ: Yenmek, alt etmek. (s.773)” (Atalay, 2018).

Bu durum oyunun yüzyıllar boyunca çocuğun hayatında yer alan bir unsur olduğunu göstermektedir. Neredeyse çocukla özdeşleşen oyun kavramı çocuk için inkâr edilemez bir gerçek ve doğal bir eylemdir.

Oyun aslında sadece çocuğa özgü bir etkinlik alanı değildir. İçerikler ve aşamalar değişmiş olsa da yetişkinlerin hayatında dahi oyunlar vazgeçilmez bir yer tutmaktadır. Günümüzde yetişkinler teknoloji oyunları (telefon, bilgisayar...), çeşitli spor dallarındaki oyunlar (futbol, voleybol, tenis...), masa oyunları (masa hokeyi, langırt, bilardo...) şans oyunları (sayısal loto, iddaa...), taş ve kâğıt oyunları (tavla, okey, poker, pişti, bataklık...) veya geleneksel ve yöresel oyunlar (güreş, cirit, sinsin...) gibi çeşitli oyunlarla hala oynamaktadırlar. Kimi durumlarda çocuklar aile üyelerinin oynadıkları oyunlara ilgi duyarak o oyunları oynama eğilimi göstermektedirler. Bu nedenle aslında oyun konusunda dahi aileler çocuklar için bir model görevi üstlenmektedirler. And’a (2019) göre oyun yetişkinlerin günlük yaşantısındaki ritüellerin devamı niteliğindedir (s.32). Bütün bunlar oyunun sadece çocuk için değil; genel anlamda insan hayatının vazgeçilmez bir eğlence aracı olduğunu göstermektedir. Çocukluk dönemi bittiğinde dahi yetişkinlerin oynadığı oyunlar oyun gereksiniminin ne denli içsel bir dürtü ve baskın bir istek olduğunu gösteren bir başka somut gerçekliktir.

Netice itibarıyla oyun, herhangi bir yaş grubu gözetmeksizin yaşamın bir parçası olduğu kadar kaçınılmaz bir eğlence ve hayatı tecrübe alanıdır da.

Oyunun çerçevesini çocuk merkezinden alıp insan boyutuna taşımak da oyunun kapsamını tanımlamaya yetmemektedir. Çünkü oyun sadece insana özgü bir etkinlik değil; hayvanlar için de bir eğlenme şeklidir. Huizinga (2006) oyunu insanın yanı sıra hayvana da özgü bir eylem olarak ele almakta ve düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir: “Hayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindeler. Biz de oyun oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz. Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir.” (s.20) Hatta Huizinga’ya (2006) göre; oyun insan uygarlığından önce de vardı ve hayvanlar arasında oynanıyordu. İnsan oyuna hiçbir temel özellik katmamıştır. Çünkü oyunun temel çizgileri hayvan oyunlarında zaten vardır ve hayvanlar da aynı insanlar gibi oyun oynayabilmektedir. (s.16) Gerçekten de çevremizdeki hayvanları gözlemlediğimizde onların da oyun oynadıklarına şahit olabiliriz. Kedilerin ipe veya yumakla oynamaları, köpeklerin birbirini kovalayıp yakalayınca ısırmış gibi yapmaları, kuşların karlarla oynaması, kuzuların ve oğlakların zıplayarak koşmaları... gibi pek çok örnek oyunun hayvanlar için de içgüdüsel bir ihtiyaç olduğunu ortaya koymaktadır. Bunların yanı sıra avcılık amacıyla eğitilen hayvanların bunu bir oyun sonucunda ödüle kavuşma amacıyla edindiği ve tekrarladığı davranış olarak yaptığı düşünüldüğünde hayvanların da aslında oyunlarla eğitilebildiği görülmektedir.

Oyun her ne kadar hayvanlar ve yetişkinler tarafından da oynanıyor olsa da aslında çocukla özdeşleşen bir kavram haline gelmiştir. Çocuğun hayatında oyun doğal bir davranış şeklini almıştır. Unicef tarafından yayımlanan Çocuk Hakları Sözleşmesinin 31. maddesinde, oyun oynama hakkı çocuğun en doğal haklarından biri olarak ele alınmaktadır. Bütün bunlar oyunun çocuk için bir gereksinim olduğunu göstermektedir (www.unicef.org).

Oyuna duyulan ilgi gün geçtikçe artmış, gelişen teknoloji oyun alanında da kendini göstermiştir. Dijital oyunlarla sadece çocuklar değil yetişkinler de oyun dünyasına dâhil olmaya devam etmişlerdir. Dijital oyun sektörünün 2019 yılında yıllık değeri 152 milyar doları aşmıştır. Teknolojinin kullanımındaki çeşitlilik ve artış dijital oyun sektörünün de yaygınlaşmasına etki etmiştir. Özellikle tablet ve telefon dijital oyun ağının en yaygın kullanıldığı teknolojik aletler olarak görülmektedir. 2022 yılında ise dijital oyunların ekonomi payındaki yıllık değerinin 196 milyar dolar olacağı öngörülmektedir (Kepenek, 2020: 156).

Günümüzde pek çok üniversitede Dijital Oyun Tasarımı bölümleri açılmıştır. Böylece oyunlar günlük hayatla birlikte eğitim kademesinin her alanında da kendini göstermeye başlamıştır. Üniversitelerde bu alana yönelik bölümlerin açılması ise dijital oyunlara günümüzde gereksinim duyulduğunu, dijital oyunların bir sektöre dönüştüğünü göstermektedir. Tüm bunlar oyun oynama isteğinin insanlığın her döneminde ve her yaş grubu için bir ihtiyaç olduğunu, gelişen teknolojinin ve eğitim kademelerinin dahi oyun ihtiyacını gidermeye dönük uygulamalar içerdiğini ortaya koymaktadır.

2.2.1. Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri ve Önemi

Oyunun çocuğun hayatındaki önemine geçmeden önce oyunun ne olduğunu tanımlamakta fayda vardır. Oyun kavramı hakkında birçok kişi, araştırmacı elbette söz söylemiştir ancak insan ve hatta tüm canlıların yaşamının birçok anında yer alan oyun kavramına kesin sınırları çizilmiş bir tanım getirilememiştir. “Kimine göre oyun enerji fazlasını atmak; kimine göre, benzetmece içgüdüsünü doyurmak; kimine göre ise boşalma gereksinimini karşılamaktır... Oyun günlük yaşamda bir ara veriş, bir dinlenme, günlük yaşamın bir süsü gibidir” (And, 2019: 27-28).

“John Dewey oyunu; sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar olarak, Huizinga isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler olarak, Spencer' enerjilerin atılması görünümü olarak, Eibesfeldt'te çıraklığın aktif bir şekli olarak, Groos'da hayatın daha sonraki safhalarına hazırlık, Mitchell ve Mason'da insanın kendini ifade etmesi, Gulick'de de yapılması istenilenin yapılması şeklinde tanımlamaktadır (Akt.Ergün, 1980: 102). Huizinga'nın (2006) bir başka tanımına göre ise oyun, “Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir.” Başal (2007) ise, oyunu “Çocuğun yaşamında önemli işlevi olan bir olgu ve çocuğun önemli bir görevi kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren serbest bir etkinlik” (s.245) olarak tanımlar.

Tüm bu tanımlardan hareketle oyun kavramını, çocuğun doğasında var olan, onu eğlendiren ve eğlendirirken de öğrenme imkânı sunan, yaşamına yön veren ve onu hayatın gerçeklerine hazırlayacak bir tecrübe alanı sunan, kurmaca etkinlikler dünyası olarak tanımlayabiliriz.

Oyun kavramının dilsel açıdan ifade ettiği anlamın ardından; oyunun çocuğun dünyasında ifade ettiği anlamı ve önemi üzerinde durulması gereken bir husustur. Çocuklar için vazgeçilmez bir faaliyet olan oyunların yararlarını Kara (2010) şu şekilde sıralar:

“Çocuğa hareket özgürlüğü sağlar.
Çocuğa toplumsal kurallara saygılı olmayı öğretir.
İnsanlar arası etkileşimi arttırmakta oyunun ilginç, özel ve yapıcı bir gücü vardır; çocuğun zihinsel, psiko-sosyal gelişimini sağlar.
Kendi yönettiği, denetlediği bir hayal dünyası yaratmasını sağlar.
Araştırma, merak, serüven, oyunun dürtücü öğelerindendir.
Dil gelişiminin temeli, oyun sürecinde oluşur.
İlgi ve dikkat toplama, oyunla gelişir.
Doğayı gerçek yönleriyle tanımasına, araştırmasına olanak sağlar.
Öğrenmek için en dinamik, canlı ortam ve yöntemleri sağlar.
Karar verme, mantık yürütme yeteneğini oyunla geliştirir.
Oyun aracılığıyla, eğitsel öğretiler programlanabilir.” (s.410)

Aynı zamanda oyun, “çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder; çocukları eğlendirirken aynı zamanda onların sosyal, psikolojik ve fiziksel gelişimine etki etmekte ve grup içinde karşılıklı anlayış, hoşgörü ve birbirine saygı göstererek yaşama duygularının temellerinin atılmasını sağlamaktadır” (Başal, 2007: 245).

Oyunun ilk hedefi eğlenmektir. Çocuk oyundan eğlendiği oranda zevk alır, zevk aldığı oranda ise mutlu olur. Bu da çocuk için mutluluğun formülünün oyun oynamak olduğunu ortaya koymaktadır. Mutlu bir çocuk hayatla ve kendisiyle barışık bir birey olur. Hayatının ilerleyen aşamalarında kendini mutlu etmenin yollarını keşfederek yaşamdan zevk alır, çevresindeki insanları da mutlu etme kaygısı taşır. Aslında oyun bir nevi insanın yaratılış amaçlarına hizmet eden bir alt yapı oluşturmaktadır. Platon (2021) Tanrıyla insan arasındaki ilişkiyi Tanrı'nın insanı kendine oyuncak olarak yarattığını ileri sürerek açıklar ve en doğru yaşama şeklinin oyunlar oynayarak, dans ederek, şarkılar söyleyerek gerçekleşebileceğini belirtmektedir. Bu yolla da Tanrıyla insan arasındaki bağın hep devam edeceğini ileri sürmektedir (s.253-254).

Oyun çocuğa özgürlük duygusunu tattırarak yaşamdan zevk alma hissi uyandırmaktadır. Her şeyden önce gönüllü bir eylem olan oyun ertelenebilir veya iptal edilebilir davranışlar bütünüdür. Oyun asla görevsel bir dayatma değildir ve oyun serbest oluşun, özgürlüğün göstergesidir (Huizinga, 2006:24-25). Çocuk oyun dünyasında kendini istediği karakterde canlandırabilir, bulunduğu ortamı hayal dünyasının bakış açısıyla görebilir, hayatın kabul görmüş doğrularını yok sayabilir. Çocuk isterse küçücük bir yerde uzay istasyonu kurup astronot olabilir, isterse

birdenbire bir doktor bir öğretmen olabilir. Yeşil denizler, kırmızı bir gökyüzü, bembeyaz tarlalar yaratabilir. Çocuk isterse elindeki herhangi bir nesneyi hayalindeki nesneymiş gibi kullanabilir. Çünkü oyun çocuğa sınırlar çizmez, mutlak doğrular sunmaz ve onu bir kalıba sokmaya çalışmaz. Yani aslında oyun, çocuğun hayal dünyasını geliştirdiği gibi aynı zamanda da çocuğun özgürlüğünün simgesidir ve çocuk oyun oynadığı oranda kendini özgür hissetmektedir.

Oyun her türlü maddi ve manevi çıkardan, faydadan ve art niyetten uzak olduğu için samimi bir eylemdir. Çocuk oyun oynarken çıkar gözetmez. Çünkü oyunda temel kural eğlenmektir. Düello gibi karşılıklı bir kazanma veya kaybetme sonucuna dayanan oyunlarda dahi ilk hedef oyundan zevk alabilmektir. Çünkü hiçbir oyunun sonucu hayati bir önem taşımaz. Kaybetmiş olmak hissi çocuk için sadece oyunu kaybetmek dışında bir anlam ifade etmez. Bu nedenle çocuk oyun oynarken içinden geldiği gibi yani samimi davranışlar sergiler, hileye veya yapmacık davranışlara yönelmez. Bu da oyunun çocuğun iç dünyasının güzelleşmesine, kişilik oluşumu açısından dürüst ve samimi birey olarak yetişmesine katkı sağlamasının göstergesidir.

Oyun çocuğa başarı hazzını tattıran en önemli etkinlik alanlarından biridir. Çocuk oyun sırasında kendinden beklenen performansı sergilediğinde başarmış olma gururunu yaşamaktadır. Oyunun özünü; “Kazanacak bir şey var” şeklinde ifade eden Huizinga’ya (2006) göre, oyunun gerçekleşmiş olması bile bir kazançtır ve aslında oyun en başından itibaren bir ödül varsaymaktır (s.75-76).

Oynanan kimi oyunlar bir yarışma havasında olup kazanma ya da kaybetme sonucuna dayanmaktadır. Çocuk oyun sonucuna göre kazanmış ya da kaybetmiş olsa da asla oynamaktan vazgeçmez çünkü ona göre bir oyunun ilk hedefi eğlenmektir ve çocuk oyun oynadığında oynama eylemini gerçekleştirdiği için zaten başarı hissini tatmaktadır. Çocuk oyun oynarken eğlendiği gibi başarmanın vermiş olduğu mutluluğu da yaşamaktadır. Çocuk oyunu kaybettiğinde ise kendi iç dünyasında kaybetmiş olmanın üstesinden gelerek bunu olağan bir süreç olarak görmeye başlamaktadır. Yani aslında oyun, çocuğa hayatının sonraki evrelerinde başarısızlıklarının üstesinden gelebilme becerisi kazandırmakta ve onu yeniden mücadeleye hazır hale getirmektedir. Çocuk oyun sayesinde kaybetmenin de kazanmak kadar doğal bir eylem olduğu gerçeğini görmektedir.

Oyun çocuğa keşfetme fırsatı verdiği için çocuğun merak duygusunu gidermekte ve aynı zaman da çocuğu araştırmaya, keşfetmeye iterek onun bilgiye kendi çabasıyla

ulaşmasına katkı sağlamaktadır. Çocuk oyun aracılığıyla yani tecrübe ederek bilgi sağladığı için çocukta o bilginin kalıcılığı da artmış olmaktadır.

Oyun çocuğun kendini tanımasını ve bu doğrultuda geleceğe yönelik kendine hedefler koymasını sağlar. “Oyunu bir eğitim aracı haline getiren, Çocuk Bahçelerinin kurucusu Fröbel, çocuk oyunlarını insan hayatının çekirdeği olarak görmüş, insanların derinlerde olan en iyi yeteneklerinin oyun yolu ile kendini gösterdiğini iddia etmiştir” (Ergün, 1980: 103). Karl Gross tarafından geliştirilen yaşama hazırlık kuramı oyuna eğitsel bir bakış açısıyla yaklaşır. Çocuklar yetişkin yaşamlarında gerekli olan becerileri oyun etkinlikleri ile edinirler (Sevinç 2004: 58). Bu bağlamda oyunlar çocuğun hayatına yön vererek, çocuğun yaşamını şekillendirmektedir. Platon’a (2021) göre çocukların ilerde mükemmel insan olabilmeleri için çocukken buna uygun şekilde yönlendirilmeleri gerekmektedir. Bir insan iyi bir inşaat ustası olmak istiyorsa çocukken oyuncak evlerle oynamalı, iyi bir marangozda veya iyi bir askerde olması gerekenler küçükken oyunlar aracılığıyla verilmeli ve çocukların bunlardan haz duyarak büyüdüleri zamana ilişkin bir hedef oluşturmaları sağlanmalıdır (s.46). Bütün bunlar doğrultusunda oyunun hayatın bir provası olduğu ve çocuk bu provada hangi rolde oynamak istiyorsa gelecek de o rolü en iyi şekilde üstlenebileceği söylenebilmektedir. Shakespeare (2020) “Bütün dünya bir sahnedir, kadın erkek bütün insanlar da oyuncular (s.46).” sözüyle dünyayı bir oyun sahnesinden ibaret görerek yaşıyor olmayı, oyun oynuyor olmak olarak yorumlamaktadır. Oyun da yaşamak kadar doğal bir eylemdir ve oyun hayat için bir tecrübe alanı oluşturmaktadır. İnsanlar yaşadığı sürece hayatın getireceği özellikle duygusal yaşantılara oyun aracılığıyla bir uyum sağlama yolu tercih etmektedirler.

Oyun çocuğa kurallara uymayı öğretmektedir. “Oyunun kendi dünyasında bir kurallar sistemi vardır. Oyunun kurallara sahip olması onun düzen yaratan bir eylem hatta düzenin ta kendisi olduğunu ileri süren yeni bir boyutunu ortaya koymaktadır. Oyunda kurallar ihlal edilirse oyun bozulmakta ve kuralları ihlal eden kişi “oyunbozan” olarak nitelendirilmektedir” (Huizinga, 2006: 28-29).

Toplumu oluşturan temel ilkelerden biri de ortak kurallar çerçevesinde yaşamaktır. Kişi çocukluğundan itibaren kural tanımaz bir yaşayış sürdürdüğü takdirde ilerde toplum hayatına uymakta zorlanacak ve toplum tarafından kabul görmeyecektir. Bu nedenle çocuk oyun oynarken kurallara uymayı öğrenmekte ya da kimi zaman oyunun kurallarını kişiye, zamana veya mekâna göre değiştirerek kuralları duruma uydurabilme becerisi kazanmaktadır. Elbette ki bu kuralları esnetme çabası, çocuğun

yalnızca kendi haklarını gözeterek oyun arkadaşlarının veya çevresindeki canlıların haklarını ihlal etmek olarak algılanmamalıdır. Gerçek dünyayı oyun dünyasına indirgeyebilmek veya oyunu yaş grubu, ortam, zaman gibi faktörlere bağlı olarak değiştirebilmek oyundaki kuralların esnekliğini ifade etmektedir. Bu yollarla çocuk oyun sayesinde hem toplumun işleyişine ayak uydurabilmekte hem de kendine kurallar koyarak kendi hayatını düzenleyebilmektedir. Bu da çocuğun başarılı bir yaşam sürmesine bir katkı sağlamaktadır.

Oyunun çocuk için bir işlevi de çocuğa değer kazandırmaktır. Oynanan oyunlar, çocuğun içinde bulunduğu toplumun değer yargılarından oluştuğu için çocuk da kendi kültürünü oyun aracılığıyla tanımaya başlamaktadır. “Çocuğun fiziki ve zihin gelişimini desteklemek gibi bir işleve sahip olan geleneksel oyunların bir diğer işlevi de çocuğa içinde bulunduğu toplumun değerlerini kazandırmaktır çünkü değer kazandırmaktaki en iyi yöntem oyundur” (Sümbüllü ve Altınışik, 2016: 76).

Bir topluma ait oyunlar o toplumun millî değerlerine, ahlak kurallarına, örf, adet ve geleneklerine uygun bir çerçevede oynanmaktadır. Çocuk neye neden saygı duyması gerektiğini, neyin iyi ya da neyin kötü olduğunu oyun aracılığıyla öğrenmekte ve oyunlarda her zaman iyiyi, doğruyu ve saygı duyulanı oynamak istemektedir. Bu da çocuğun toplumun beklediği ideal insan tipi olması yönünde gelişmesine katkı sağlamaktadır. Bütün bunlar oyunların bir kültür aktarım aracı ve çocuğu toplum hayatına hazırlama alanı olduğunun göstergesidir.

Bunların yanı sıra çocuk; “kurallara uymayı, karşısındakini beklemeyi, onun hakkına saygı duymayı, en önemlisi iletişim kurmayı kalıcı olmak suretiyle oyunlar aracılığıyla öğrenir. İlk defa lider olmayı ve insanları yönetmeyi ya da yönetilen bir insan olmayı da oyunlar sayesinde öğrenir” (Karaca, 2016: 244). Ayrıca çocuk oyun aracılığıyla beyin ve fizik gücünü etkili kullanmayı başarmakta, özgüven sahibi olmakta, empati yeteneğini geliştirmekte, sosyalleşme becerisi kazanmakta ve dil becerilerini aktif olarak kullanarak eğitim hayatının temellerini de atmış olmaktadır.

Oynanan bazı oyunlar bir hareketi gözlemlene, yorumlama ve bu hareketten bir çıkarımda bulunma üzerine kuruludur. Bu içerikle oynanan oyunlarda da etkili iletişimin en iyi yollarından biri olan beden dili ile iletişim söz konusudur. İnsanların ilk iletişim kurma yolunu beden dili oluşturmaktadır. İnsanlar beden dili aracılığıyla zihninden geçirdiklerini, gereksinimlerini, duygularını karşı tarafa aktarabilmişlerdir (Baltaş ve Baltaş, 2001: 111). Beden dilinin içten bir iletişim yolu olması oyunların samimi atmosferiyle örtüşmektedir. Bu nedenle çocuk oyun oynarken aynı zamanda

beden diliyle de iletişim kurmaktadır. Oyunun çocuk için dil gelişimine olan katkısı ise ayrı bir başlık altında inceleme gerektirecek kadar kapsamlı bir alanı oluşturmaktadır.

2.2.2. Oyunun Çocuğun Dil Öğrenimine ve Eğitim Hayatına Olan Katkısı

Oyunun tanımı ve yararları çocuk için bu kavramın tahmin edilenden daha öte bir anlam ifade ettiğini gösterir. Çocuğun tüm yönlerden gelişimine destek olan oyun dil öğretiminde de yer alması gereken bir etkinliktir. Oyun Türkçe öğretiminde çocuğun dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin her birine farklı oranlarda destek olur. Türkçe öğretimi ve temel dil becerilerinin yapı taşı diyebileceğimiz kelime hazinesi ve gramer bilgisine/dil bilgisine doğrudan etki eder. Dilin ses ve söyleyiş özelliklerini oyun esnasında kavrama imkânı bulan çocuk, aynı zamanda doğru telaffuz becerisi de kazanmış olmaktadır. Dolayısıyla oyun çocuğun dili güzel ve etkili kullanmasında önemi azımsanmayacak bir yere sahiptir.

Dil öğretiminin ve dil becerilerinin hedef kitleye ulaştırılmasında etkili yollar izlenmelidir. Çağdaş eğitim anlayışı ve yapılandırmacılık eğitim felsefesi amaçları doğrultusunda eğitim- öğretim sürecinde temel dil becerilerinin kazandırılması öğrencinin etkin katılımı ile gerçekleşmektedir. Öğrenci yaparak-yaşayarak öğrenme ortamına katıldığında öğrenilenlerin kalıcılık düzeyi olumlu yönde etkilenecektir. Aktif öğrenme metod-yöntemleri içerisinde son yıllarda yaygınlaşarak kullanılan oyunla dil öğretimi, öğrencilere eğlenirken öğrenme olanağı sunan bir fırsat olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun, okul yaşamında öğrencileri güdülemeyi sağlayan bir araç işlevi görmektedir. Ancak öğretmenlerin derslerde özellikle temel dil becerilerinin öğretiminde oyun ile diğer yöntem ve teknikleri dengeli bir biçimde harmanlayarak sürece yön vermesi gerekir.

“Münih’teki Devlet Okul Pedagojisi Enstitüsü’nün yayımladığı Öğretim Programı ve Materyaller’de (1982: 93) oyunun eğitsel önemi aşağıdaki gibi formüle edilmektedir: “Oynayarak çevresiyle ilgilenmek insani temel bir gereksinimdir. Çocuk oyun yoluyla kendisini ve çevresini tanımak için bir dizi olanakla tanışır. Oyun, sosyal ilişkileri en iyi şekilde öğrenmeye, yaratıcılığı geliştirmeye ve çevre şartlarına uyum sağlamaya ilişkin olanaklar sağlar. Bu nedenle oyun öğrenmek, dersin bir hedefidir” (Akt. Coşkun, 2008: 75).

Dil becerilerinin genel anlamda Türkçe derslerinde kazandırılmasına yönelik düzenlemeler yapılmış olsa da dil becerilerini tek bir dersin kapsamına sığdırmak yeterli değildir. Dil becerileri eğitim hayatı dışında da insanın yaşamının hemen hemen her

alanında kullandığı beceri alanlarındandır. Eğitim öğretim hayatı kapsamında ise okulöncesinden üniversiteye kadar eğitim kademesinin her dersinde kullanılan beceri alanlarındandır.

Çağdaş eğitim anlayışında oyunun eğlenceli ve etkili bir öğrenme aracı olarak görülmesi, Türkçe öğretiminde temel dil becerilerinin kavratılmasına ve öğrencinin yeteneklerinin en iyisini göstererek kendini geliştirmesine katkı sağlamaktadır. Dil becerileri çocuğa oyunla kavratıldığında çocuk için bir bilgiden çok yaşam şekline dönüşür çünkü oyun bir nevi soyutu somuta indirgeme basamağı görevini üstlenmektedir. Soyut olan dil, somut olan oyun dünyasında çocuk için anlamlandırılabilir bir öğrenme alanına dönüşmektedir.

Oyun, öğrenciye neşeli ve rahat bir ortam sağladığı için pasif öğrencilerin dahi derse katılarak aktif olmasına katkı sunmaktadır. Oyunlarla sunulan ders içeriği daha çok ilgi çekeceği için öğrenciyi derse daha çok güdülemekte ve öğrencinin öğrenme seviyesini arttırmaktadır (Demirel ve Şahinel, 2006: 47-48).

Dilin temel yapısını oluşturan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin temelleri çocukluk döneminde oyun aracılığıyla atılmaktadır. Okuma veya yazma gibi beceriler eğitim öğretim hayatıyla başlıyor olsa da bu becerilerin de temelini oluşturan dinleme ve konuşma becerileri çocuğun ilk tanıştığı beceri alanlarındandır. Çocuk dinler, konuşur, okur ve yazar. Çocuğun, hatta genel anlamda insanın hayatında bu sıralama ile ilerleyen dil becerilerinde bir aşamalılık ve birbirine bağlı oluş söz konusudur. Dolayısıyla bu beceri alanlarından herhangi birindeki gelişim diğer dil beceri alanlarına da olumlu katkılar sunmaktadır. Bu nedenle oyunların geneli çok yönlü bir içeriğe sahip olduğu için çocuğun birden fazla dil becerisine hitap edebilmektedir. “Oyunlar çocuklarda iyi, düzgün konuşma alışkanlığının yanı sıra karşıdaki kişilerin anlattıklarını dinleme, anlama yeteneğinin gelişimini de sağlar” (Özhan, 1997: 26).

Çocuk bir oyunu ilk önce gözlemleyerek veya dinleyerek öğrenir. Çocuğun oyununun nasıl oynandığını veya hangi kurallardan oluştuğunu anlayabilmesi için etkili bir gözlem gücüne veya dinleme becerisine sahip olması gerekmektedir. Çocuk, oyunu öğrendiği oranda oyunda başarı göstermekte ve bu durum da çocuğun oynama isteğini artırmaktadır. Dolayısıyla etkili bir dinleme bir oyuna başlamanın ilk kuralı sayılabilmektedir. Bunun yanı sıra oyun içerisinde oyuncularla yapılan karşılıklı diyaloglar veya tamamen konuşmaya dayalı oyunlarda da dinleme becerisinin etkili kullanımı çocuğu oyunun dünyasına katmaktadır.

Oyunların birçoğu konuşmaya dayalı oyunlardır. Özellikle küçük yaştaki çocukların bilişsel gelişimi doğrultusunda oynanan oyunlarda düşünmeden çok konuşma, hareket etme vardır. Oyunlar çocuğu konuşmayı dinlemeye davet ettiği gibi pek çok oyun bizzat çocuğu konuşturucu niteliktedir. Hatta oyunların pek çoğu bir tekerleme ile başlar veya ortasında ya da sonunda bir tekerleme barındırabilir. “Oyuna zenginlik katan tekerlemeler, oyunda kimi zaman bir zaman ölçüsü kimi zaman da saklı bir şeyi ya da bir kimseyi bulma işlevini üstlenir hatta baştan sona tekerlemeler üzerine kurulu oyunlar da vardır” (And, 2019: 130-131).

Dil öğretiminde tekerlemeler sıkça başvurulan etkili bir telaffuz tekniğini oluşturmaktadır. Çocuk oyun sayesinde kullanmış olduğu tekerlemelerle aslında akıcı bir dil ediniminin de temellerini atmış olmaktadır. Ritmik bir söyleyişe sahip olan tekerlemeler çocuğun müzik duygusunu da geliştirmektedir. Bu da oyunların tekerlemeler aracılığıyla çocuğun diğer sanat dallarıyla da etkileşimde bulunmasına katkı sağlamaktadır. Müziğin de bir iletişim yolu olduğu düşünüldüğünde çocuğun müzikal iletişiminin de oyun tekerlemeleriyle geliştirilebileceği görülmektedir. Bunun yanı sıra oyun, çocuğu iletişim kurmaya ittiği için çocuğun kendini ifade etme becerisi de gelişmektedir.

Okul hayatıyla birlikte yazma ve okuma becerilerini edinmeye başlayan çocuk içinde bulunduğu biyolojik dönem itibarıyla hala çocuktur ve oyun çocuk için hala bir ihtiyaç konumundadır. Her ne kadar eğitim öğretim hayatı bilginin sistemli ve ciddi bir ortamda verilen şekli olsa da çocuk doğasına uygun alanlara daha çok ilgi göstermektedir. Çocuğun doğası ise oyundur. Bu nedenle bilgi çocuğa, doğasına aykırı olmayan bir ortamda verilirse çocuk bilgiyi daha çabuk kavrar.

Oynanacak oyunların dinleme, konuşma, okuma ve yazma gibi dil beceri alanlarını geliştirecek niteliklere sahip olması çocuğun bilgiyle kendi dünyasını özleştirmesine kolaylık sağlamaktadır. Oyunların sınırsız bir içeriğe sahip olmasının en güzel yanı da dil becerisi kazandırmak gibi eğitim sürecinin çok farklı alanlarına hizmet edebilecek bir etkinlik alanı oluşturmastır.

Oyunlar aracılığıyla çocuklar farklı kavram veya terimleri, kelimelerin telaffuz şeklini, cümle dizilimini ve cümlelerin ifade ettiği anlam gibi pek çok dilsel ifadeyi öğrenmektedir. Bu durum çocuğun kelime hazinesini zenginleştirmekte ve çocuğun kendini ifade edebilme veya bir olayı, bir durumu anlatabilme becerisini geliştirmektedir. Oyun; içeriği dışında kavramsal olarak dahi “oyun” sözcüğünden

türemiş birden fazla sözcüğe, kavrama veya deyme kaynak oluşturmuş bir eylemdir. Bu sözcüklere Özhan (1997) şu şekilde örnekler vermektedir:

“Oyunbaz, oyunbazlık, oyunbozanlık, oyuncak, oyuncu, oyunculuk, oyunluk, oyun almak, oyun bilmek, oyun çıkarmak, oyun etmek, oyun havası, oyun ebesi, oyun içinde oyun, oyun kâğıdı, oyun kurmak, oyun kurucu, oyun oynamak, oyun vermek, oyuna çıkmak, oyuna gelmek, oyuna getirmek, oyunu almak, oyununu bozmak, Alicengiz oyunu, Bizans oyunu, borsa oyunu, zekâ oyunu, kâğıt oyunu, kelime oyunu, tehlikeli oyun” (s.7-8).

Bu örnekler oyunlaştırma, oyuncakçı, oyuncak olmak, oyuna kurban gitmek gibi ifadelerle çoğaltılabilir. Bütün bu örnekler de oyunun başlı başına bir kelime zenginliğini ifade ettiğini göstermektedir.

Oyun gibi dil becerileri de aktif olmayı gerektiren alanlardandır. Çocuk dil becerilerini yaşam süreci içerisinde kullanmadığı sürece bu beceriler tamamlanamamış bir teorik bilgi olarak kalmaktadır. En önemlisi de dinlemeden ve konuşmadan bir yaşamı sürdürmek zor olduğu gibi okumadan veya yazmadan sürdürülen yaşam da eksik bir yaşam sürecine dönüşmektedir. Bu nedenle dil becerilerini kazanmış olmak çocuk için temel bir ihtiyaçtır. Çocuğun hayatında oyunun da temel ihtiyaç olduğu göz önünde bulundurulduğunda dil becerileri ve oyun çocuğun yaşam alanının kapsamını ifade etmektedir.

Dil becerilerini kazanma ve oyun ihtiyacı giderilmiş bir çocuk, yetişkin bir birey olduğunda da içinde bulunduğu gelişim döneminin özelliklerine uygun davranış sistemi geliştirecektir. Dolayısıyla dil öğretimi oyun etkinlikleriyle kazandırıldığında hem kalıcı bir öğrenme alanına hem de gelişim döneminin ihtiyaçlarını giderici bir etkinlik alanına dönüşmektedir. Böylece çocuğun oyun oynama dürtüsü ile eğitim ve öğrenme ilişkisinden tüm hayatı boyunca kullanacağı beceriler adına bir meyve elde edilmiş olunmaktadır.

2.3. İlgili Araştırmalar

Lüle Mert’in (2014) Türkçe Eğitimi ve Öğretiminde Dört Temel Dil Becerisinin Geliştirilmesi Sürecinde Kullanılabilecek Etkinlik Örnekleri başlıklı çalışmasında, Türkçe eğitimi ve öğretiminin temelini oluşturan dört temel dil becerisi üzerinde durulmaktadır. Aynı zamanda bu becerilerin ders ortamında farklı araç gereçlerle öğretilmesi gerektiği gerçeğinin kabulünden yola çıkılarak çeşitli etkinlik örnekleri ile söz konusu becerilerin öğretilmesinde çocuğun derse olan katılımının ve ilgisinin yüksek olacağı belirtilmektedir.

Girmen (2012) ise Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü adlı çalışmasında, oyunun çocuğa farklı tecrübe imkânları sunarak çocuğun yaşam becerilerini geliştirebileceği işlevsel bir ortam sağladığı vurgulanmıştır. Çocuğa yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunan geleneksel çocuk oyunlarının öğrenme ortamlarına taşınması gerektiğine de değinilmektedir.

Gümüş (2012) ise Dil Öğretiminde Temel Beceriler adlı çalışmasında, dilin insan hayatındaki öneminden bahsederek dilin öğretiminde temel oluşturan becerilerin özelliklerini ortaya koymaktadır

Araştırma bağlamında literatür taraması yapıldığında bazı çalışmalar yapıldığı gözlenmiştir. Gürdal ve Arslan'ın (2011) Oyun ve Bulmaca Etkinlikleriyle Yabancılarla Türkçe Kelime Öğretimi Yöntemi adlı çalışmasında, Türkçe kelime öğretiminin çocuk oyunları ve bulmaca etkinlikleriyle öğretilbileceği ve bu öğrenme sürecinin çocuğu aktif kılarak öğrenme sürecine dâhil edeceği betimlenmeye çalışılmıştır.

Coşkun'un (2008) Türkiye'de İkinci Yabancı Dilin Oyun Yoluyla Etkili Öğretimi adlı çalışmasında ise disiplinler arası eğitim araçları geliştirilmesine ve bu araçların da öğretici-eğlendirici yönlerinin bulunması gerektiğine, böylece çocuğun öğrenmeye daha istekli ve güdümlü başlayacağına değinilmektedir.

Başal (2007) ise Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları adlı çalışmasında, çocuk oyunlarının değişen yaşam koşullarına bağlı olarak uğradıkları değişimlere ve oyun unsurunun çocuğun yaşamındaki önemine değinilmektedir.

Koçyiğit, Tuğluk ve Kök' ün (2007) Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun adlı çalışmalarında ise erken çocukluk döneminde çocuğun gelişimi için oyun unsurunun kritik bir değer taşıması ve çocuğa eğlenme, öğrenme, yaşamı tecrübe etme gibi farklı imkânlar sunan oyunların çocuğun gelişim sürecine katkı sağlaması üzerinde durulmaktadır.

Tüm bu çalışmalara bakıldığında oyun çocuğun hayatındaki en önemli etkinliktir. Çocuğa yaşama yönelik roller veren, iletişim imkânı sunan, eğlenme ve eğlenirken de öğrenme fırsatı yaratan oyun, çocuğu aktif öğrenme sürecine dâhil etmektedir. Çocuğun doğasında bulunan oyun oynama isteği ile Türkçe öğretiminin temelini oluşturan dört dil becerisinin birleştirilmesi çocuğun eğlenerek öğrenme sağlamasına imkân tanımaktadır. Oyun sayesinde öğrenme sürecine aktif olarak katılan çocuk derse daha güdümlü bir şekilde başlamakta ve çocuğun kavrama hızı da artmaktadır.

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Yapılan bu çalışma betimsel bir çalışma olup nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma kapsamına alınan oyunların dinleme, okuma, konuşma ve yazma becerilerinin geliştirilmesine sunduğu katkılar incelenmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini geçmişten günümüze kadar çocukların oynadıkları geleneksel, eğitsel ve dijital oyunlar oluşturmaktadır. Örneklemi ise Türkçenin öğretimine ve temel dil becerilerine katkı sağlayan oyunlar oluşturmaktadır. Çalışma grubu oluşturulurken nitel araştırma geleneği içinde yer alan sistematik ve rastgele seçilen durum örneklerinin araştırmanın amacı doğrultusunda tasnif edildiği amaçlı rastgele örneklem yaklaşımı benimsenmiştir (Marshall, & Rossman, 2014, akt. Baltacı, 2018: 258). Bu doğrultuda rastgele yöntemleri kullanarak evrenden bir örneklem grubu belirlenmiş ve daha sonra bu grup içinden araştırmaya en çok katkı yapacağı düşünülen grup seçilmiştir (Tashakkori, & Teddlie, 2010, akt. Baltacı, 2018: 258). Türkçe öğretimine katkı sunacağı düşünülen oyunlar amaçlı rastgele örneklem yöntemiyle belirlenmiştir.

Oyunlar geniş bir alana ve birbirinden farklı özelliklere sahiptir. Oyunları belirli başlıklar altında toplayarak kümelendirme yapmak, çalışmanın anlaşılabilirliğine katkı sağlayacaktır. Bu doğrultuda örneklem küme örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Küme örnekleme yöntemi, çalışma evreninin benzer ve farklı gruplara ayrılarak yapılmasına dayanan bir örneklem seçim yöntemidir (Tashakkori ve Teddlie, 2010, akt. Baltacı, 2018: 242). Amaçlı rastgele örneklem yöntemiyle belirlenen oyunlar, küme örnekleme yöntemiyle de kategorilendirilerek çalışma kapsamına alınmıştır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma için gerekli olan veri toplama araçları doküman incelemesi yöntemiyle literatür taraması soruncunda ulaşılan çocuk oyunları ile ilgili yazılı- basılı materyallerden oluşmaktadır. “Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu

veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin incelenmesini kapsar” (Yıldırım ve Şimşek, 2013: 217).

3.4. Verilerin Analizi

Verilerin analizi için yapılan değerlendirme içerik analizi yöntemiyle yapılmıştır. Bütün nitel veri analizlerini kapsayan içerik analizi; görüşmelerin, alan notlarının ve belgelerin incelenerek çıkarımlar yapıldığı analiz yöntemidir (Merriam, 2013/2018: 195).

Araştırma kapsamına alınan çocuk oyunları, içerik analizi yoluyla incelenerek oyunların Türkçe öğretimine sağladığı katkılar doğrultusunda çıkarımlar yapılmıştır.



BÖLÜM IV

4. BULGULAR VE YORUMLAR

4.1. Oyunlar

4.1.1. Geleneksel Oyunlar

4.1.1.1. Kulaktan Kulağa Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun, ortam gözetmeksizin her ortamda toplu olarak oynanabilecek bir oyundur. Kulaktan kulağa oyunu oyuncuların yan yana oturmalarını gerektiren bir oturma düzenine sahiptir. İlk başta oturan çocuk hemen yanındaki arkadaşının kulağına bir kelime veya kısa bir tekerleme söyler. İkinci sıradaki çocuk da yanındaki diğer oyuncunun kulağına anladığı kadarıyla bu kelime veya tekerlemeyi aktarır. Oyun, bu şekilde devam ederek en son oyuncunun kulağına söyleneni sesli olarak söylemesi ile son bulur.

İlk başta söylenen kelime veya tekerleme ile son oyuncun söylediği arasındaki fark oyunun eğlendirici tarafını oluşturmaktadır. Her oyuncu kelime ya da tekerlemeyi, yanındaki arkadaşının kulağına sadece bir defa söyleyebilir. İsteğe göre bir hakem belirlenir ve söylenecek kelimelerin veya tekerlemelerin listeni elinde tutarak ilk oyuncuya bu listeyi gösterir. Hakemin olmadığı oyunlarda ise ilk oyuncu kendi zihninden bir kelime ya da tekerleme söyler.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Kulaktan kulağa oyunu, çocuğun öncelikle dinleme becerisini geliştirmeye yönelik bir oyundur. Çocuk dikkatli bir dinleme ile kendisine söyleneni anlayabilmekte ve kendisinden sonraki kişiye de dinlediği oranda doğru bir aktarım yapabilmektedir. Dinlemenin ilk şartı olan işitme gerçekleşikten sonra çocuğun işittiğine ne oranda dikkat etmiş olduğunu da ölçen bu oyun aynı zamanda konuşma becerisine de katkı sunmaktadır.

Sadece kelime veya cümle söyleme şeklinde de oynanabilecek bu oyun çocuğun telaffuz yeteneğini geliştirmektedir. Çocuk işittiğinden anladığını kendinden sonraki arkadaşına ne kadar doğru aktarmış olursa söylenilen kelime, cümle veya tekerleme de o oranda son oyuncuya kadar özünü kaybetmeden ulaşmış olacaktır. Bunların yanı sıra tekerleme söyleme dildeki pürüzlerin giderilmesine yardımcı olduğu için akıcı konuşmaya da katkı sağlamaktadır. Çocuk bu oyun sayesinde hem etkili bir dinleme hem de akıcı bir konuşma becerisi geliştirmektedir.

Oyun, Türkçe Öğretim Programı (2019) na göre;

“Dinleme stratejilerini kullanır. (Katılımlı dinleme yapar.)

Konuşma stratejilerini uygular. (Hafızada tutma tekniğini kullanır.)” (s.52-53)
kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.2. Al Gülüm Ver Gülüm Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun tek bir grupta bireysel olarak oynanabileceği gibi oyuncu sayısının miktarına göre gruplar halinde de oynanabilir. Oyun alanı ise bir duvarın bulunduğu herhangi bir ortam olabilir.

Oyunu oynayacak çocuklar oyun alanına gelirken daha önceden biriktirmiş oldukları dergileri de yanlarında getiriler. Her oyuncu getirdiği dergiyi duvarın önüne üst üste gelecek şekilde bırakırlar. Oyuncular dergilerden 3 metre uzağa geçerek yan yana dizilirler. Ellerine küçük bir çakıl taşı alır ve sırayla bu taşı duvara doğru atarlar. Taş atma işlemi, kimseye zarar vermeyecek ve duvara çarptıktan sonra herhangi bir derginin üzerine düşmesi sağlanacak şekilde kontrollü yapılmalıdır. Taşı duvara çarptıktan sonra derginin üzerine düşürmeyi başaran çocuk taşın düştüğü dergiyi kazanır (Başal, 2017: 58).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Türkçe öğretiminde kazandırılması hedeflenen en temel becerilerden biri de okuma becerisidir. Oyunda yer alan dergi biriktirme etkinliği, çocuğu okumaya teşvik etmekte ve hatta okuduklarını biriktirerek bir kitaplığa dönüştürme alışkanlığı da kazandırmaya yöneliktir. “Oyunun amacı, çocukların hoşça vakit geçirmesini ve dergilerin çocuklar arasında değiş tokuş edilmesini sağlayarak onlara daha çok sayıda dergi okuma imkânı vermektedir” (Başal, 2017: 58).

Oyun, “Okuma stratejilerini kullanır” (T.Ö.P., 2019: 56) kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir.

4.1.1.3. Bilmece Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Çocuklar eşit sayıda iki takıma ayrılırlar. Oyun, takımların birbirlerine karşılıklı bilmece sormalarından ibarettir. Kura ile ilk bilmeceyi soracak olan takım belirlenir. Oyuna başlayan takımın bir oyuncusu arkadaşlarıyla kararlaştırdıkları bilmeceyi diğer takıma sorar. Karşı takım sorulan bilmeceyi doğru olarak cevaplarsa bir sayı kazanır. Yanlış cevap durumunda bilmeceyi soran takım bir sayı kazanır. Bilmece oyunu takım dışında iki kişi ile de oynanabilir.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Bilmecce oyunu, çocuğun okul hayatına atılmadan öğrendiği ve oynamaya başladığı bir oyundur. Çocuğun zihinsel olgunluğa erişme durumuna göre sorulan bilmecelerin zorluk derecesi de değişmektedir.

Bu oyun; çocuğun zihninde yapılandırdığı kavramları ipuçlarından yola çıkarak bulmasına imkân sağlamakta, kelimenin çağrıştırdığı farklı anlamları da kavramasına olanak tanımaktadır. Kavram veya terimlere yönelik ifadelerin anlamlarının kavranmasına yardımcı olan bu oyun çocuğun kelime hazinesini de geliştirmektedir. Bilmecenin cevaba yönelik özellikler, benzerlikler, tanımlamalar içermesi çocuğun anlatma becerisini de olumlu bir etki yapmaktadır. Çocuk herhangi bir olayı, durumu veya kavramı farklı kelime gruplarıyla anlatabilme becerisi geliştirmektedir.

Oyun,

“Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı, seçici ve yaratıcı dinleme yapar.)

Konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar.

Dinlediklerinde/izlediklerinde tutarlılığı sorgular.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Konuşma stratejilerini uygular. (Hafızada tutma tekniğini kullanır.)” (T.Ö.P., 2019: 51-53) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.4. İsim-Şehir Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır: Her oyuncu elindeki kâğıda altı sütun çizer. Oyuncular sütunlara başlık olarak isim, şehir, bitki, hayvan, nesne, sanatçı yazarlar. Sırayla her oyuncu içinden alfabeyi sayarken yanındaki oyuncunun komutuyla durur. Durduğu harfi söyler. Her oyuncu söylenen harfle başlayan kelimeler (isim, şehir, bitki, hayvan, nesne, sanatçı) bulup bunları kâğıttaki sütunlara yazar. Oyuncular belirledikleri süre içerisinde tüm sütunlara uygun kelimeleri yazmak zorundadırlar.

Süre dolunca oyuncular buldukları kelimeleri söylerler. Doğru söylenen her kelime için on puan, ortak söylenen kelimeler için beşer puan kazanılır. Oyunun sonunda en çok puan toplayan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunun örneği:

İsim	Hayvan	Bitki	Nesne	Şehir	Sanatçı
Beyza	Balina	Barbunya	Beşik	Bursa	Bülent Ersoy

Şekil 3. İsim Şehir Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: İsim-şehir oyunu, çocuğun öncelikli olarak kavram öğretimine katkı sunacak bir oyundur. Bu oyun sayesinde çocuk, kelimeleri kavram alanlarına göre gruplandırarak zihinsel sözlüğünde düzenlemeler yapmakta veya öğrenmiş olduğu yeni kelimelerle kavram alanlarını genişletmektedir. Bu da çocuğun kelime hazinesine katkı sağlamaktadır.

Çocuğun zihninde oluşan; isim, şehir, hayvan, bitki, nesne ve sanatçı kavramlarına yönelik kategorileri yazıya aktarması istenen bu oyunda çocuğun yazma becerisi de gelişmektedir. Çocuk bu oyunla kelimelerin doğru yazımına yönelik de bir farkındalık edinmiş olmaktadır.

Türkçe öğrenmenin ilk şartı olan harf öğrenme ise alfabe öğretimiyle doğrudan ilişkilidir. Çocuğun alfabeyi içinden sayması Türk alfabesinde yer alan harflerin sıralanışını da öğrenmesine katkı sağlamaktadır.

Oyun,

“Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler.

Formları yönergelerine uygun doldurur.” (T.Ö.P., 2019: 61) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.5. Ne Lazım? Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: En az altı oyuncu ile beraber oynanan bir oyundur. İki tane ebe seçilir. Ebeler aralarında bir meslek ve meslekle ilgili bir araç belirlerler. Örneğin; mesleği öğretmen meslekle ilgili aracı ise tebeşir olarak belirlerler. Ebelerden biri süre tutar. Diğer ebe yüksek sesle “Öğretmene ne lazım?” diye sorar. Belirlenen süre içinde oyuncular sırayla meslekle ilgili araçlar söylerler. Daha önce belirlenen aracı

bilen çocuk ebenin yanına geçer. O süre içinde araç bilinmezse ebeler yine başka bir meslek ve araç belirlerler. Oyun böylece devam eder (Başal, 2017: 156).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Çocuğun konuşma becerisini geliştirmeye yönelik oynan bu oyun, çocuğa çeşitli meslek gruplarını da tanıtmaktadır. Çocuk mesleğe yönelik zihninde oluşan şemadan çeşitli örnekleri sözlü olarak ifade ederek sorulan meslek grubuna yönelik kavrama ulaşmaya çalışmaktadır.

Çocuk meslek ve araç gereç arasındaki ilişkiyi örneklendirebildiği için diğer olay veya kavramlar arasındaki ilişkiyi de kolayca anlamlandırabilir. Bu da çocuğun analiz, sentez veya problem çözme gibi zihinsel becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Bu oyunda aynı zamanda soru-cevap yöntemi de kullanılmış olmaktadır.

Oyun,

“Dinlediklerine / izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı dinleme yapar.)

Konuşma stratejilerini uygular. (Katılımlı konuşma yapar.)

Sınıf içindeki tartışma ve konuşmalara katılır.

Kelimeleri anlamına uygun kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 51-53) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.6. Anlat Hatip Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun 3-5 kişi tarafından oynanmaktadır. Oyunda amaç anlatılan hikâye ya da masalla ilgili sorulan sorulara doğru yanıtlar verebilmektir. Oyun oyuncuların bir masa etrafında veya bir yere bağdaş kurup oturmalarıyla başlamaktadır. Oyun için öncelikle öğrenciler arasından bir hatip seçilir. Seçilen hatip öğretmenin seçtiği metin ya da hikâyeyi sesli olarak okur. Hatip okumayı bitirdikten sonra eline bir kalem alır ve kalemi ortada döndürür. Soru sorulacak kişi kalemin ucunun gösterdiği kişi olarak belirlenir. Oyuncu hatip tarafından sorulan soruyu bilirse oyunda kalır. Sorunun cevabını doğru cevaplayamazsa oyundan çıkarılır. Oyun iki oyuncu kalıncaya kadar devam eder. Hatip iki kişi kaldıktan sonra okunan metni değiştirir ve oyun aynı şekilde tekrar oynanır. Oyunda önemli olan seçilen metin ya da hikâyelerin öğrencilerin yaş gruplarına uygun zorluklar içermesidir (Güneş ve Güneş, 2011: 72).

Oyunun örneği:



Şekil 4. Anlat Hatip Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyunun temeli etkili bir dinlemeye dayanmaktadır. Burada metni okuyan kişinin de okumayı doğru ve akıcı bir şekilde yapması dinlemenin anlamlandırılmasını doğrudan etkilemektedir. Dolayısıyla doğru okuma ve etkili dinleme oyunun temel basamağını oluşturmaktadır.

Oyunun esas aldığı bir diğer nokta ise çocuğun anlatım gücünü geliştirmektir. Çocuk dinlediğinden hareketle zihninde kalan hikâyeye yönelik soruları sözel olarak cevaplandırmaktadır. Böylece çocuk bu oyun ile birlikte kendini ifade etme yeteneğini de geliştirme olanağı bulmuş olmaktadır.

Çocuğun metin ya da hikâyeyi okurken okuma becerisi, dinlerken dinleme becerisi; soru sorarken ya da cevaplarırken ise konuşma becerisi gelişmektedir. Seçilen metin ya da hikâyenin okunması okuyan öğrencinin okuma becerisini olumlu yönde etkilerken dinleyen öğrencilerin dikkatli dinleme alışkanlığı edinmelerine katkı sunmaktadır. Bu oyunda soru cevap yöntemi de uygulanmış olunur.

Oyun,

“Dinlediklerine/İzlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinleme stratejilerini kullanır.

Noktalama işaretlerine dikkat ederek sesli ve sessiz okur.

Okuma stratejilerini kullanır. (Sesli okuma tekniğini kullanır.)

Metinleri türün özelliklerine uygun biçimde okur.

Metinle ilgili sorulara cevap verir.

Metinle ilgili sorular sorar.

Metin türlerini ayırt eder.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Hazırlıksız konuşmalar yapar.

Konuşma stratejilerini kullanır. (Katılımlı, güdümlü, hafızada tutarak konuşma tekniklerini kullanır.)” (T.Ö.P., 2019: 51-56) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.7. Bir Dakikalık Hatip Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun farklı sayılarda gruplar ile oynanır. Oyunda amaç verilen konuyu arkadaşlarına en iyi şekilde anlatabilmektir. Oyuncular öncelikle 3-5 kişilik gruba ayrılır. Her grup kendi içerisinde iyi konuşma yapabilen arkadaşını temsilci olarak seçer. Oyunda belirlenen kaptan gruplara anlatılacak konuyu seçerek grup temsilcilerine aktarır.

Kaptan temsilcilere: “Size birbirine yakın konular vereceğim. Siz de arkadaşlarınıza bir dakikayı geçmemek üzere bu konu üzerinde bilgi vereceksiniz.” der.

Kaptan konuları temsilcilere verdikten sonra her grubun hatibi konuşur. En güzel anlatan hatibin grubu oyunu kazanmış olur. Oyun grup temsilcilerinin değiştirilmesiyle tekrarlanır. Oyunda önemli olan husus seçilecek konunun oyuncuların gelişim düzeyine uygun olmasıdır (Güneş ve Güneş, 2011: 114).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun öncelikle çocuğun konuşma becerisini geliştirmeye yöneliktir. Oyun ile birlikte çocuk, anlatım yeteneğini ses tonu, telaffuz, vurgu veya jest ve mimiklerle destekleyerek etkili şekilde kullanmış olmaktadır. Kelimelerin doğru telaffuzu, anlatımın açık ve akıcı oluşu konuşmanın etkisini olumlu yönde etkilemektedir. Ayrıca konuya yönelik önemli başlıkların ele alınıp konunun özünden kopmayacak şekilde kısa ve sade bir ifade şekli de anlatımı kuvvetlendirmektedir. Bütün bunlar konuşma becerisinin gelişmesine temel oluşturan unsurlardan olduğu için bu oyun çocuğun konuşma becerisine doğrudan katkı sağlayacak bir içeriğe sahiptir.

Konuyu anlatan çocuğu değerlendirme süreci ise etkili bir dinleme gerektirmektedir. Anlatım başlamadan önce anlatımda dikkat edilecek hususlar önceden belirlenerek amaçlı bir dinleme yapılmış olunmaktadır. Birbirini besleyen bu iki beceri alanı yani dinleme ve konuşma bu oyunda da çocuğun geliştireceği dil beceri alanlarını oluşturmaktadır. Aynı zamanda oyun çocuğun topluluk önünde konuşmasına imkân vererek özgüven geliştirmesine ve sosyal ilişkilerine olumlu etki edecektir. Bu oyunla aynı zamanda anlatım tekniği ve küme grup çalışması yöntemi de kullanılmış olunur.

Oyun;

“Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.
Konuşma stratejilerini uygular.
Hazırlıklı konuşmalar yapar.

Konuşmada beden dilini etkili bir şekilde kullanır.
Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 53)
kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.8. Kızıl Kayalar Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Genellikle çocukluk evresinin son döneminde oynanan bir oyundur. Oyuncular daire şeklinde oturarak sırayla tekerlemeyi yanılmadan söylemeye çalışırlar. Tekerlemeyi iyi bilen oyuncu oyunu başlatır. “Karşıda kızıl kızıl kayalar, kızıl atlı, kızıl itli, kızıl tavşanı kovalar. Dedi ki kızıl atlı, kızıl itli, kızıl tavşanı neden kovalar. Dedim ki bizim orda kızıl atlı, kızıl itli, kızıl tavşanı kovalar gider, kovalar gelir”. Burada amaç tekerlemeyi hızlı ve doğru söylemektir. Tekerlemeyi söyleyebilen oyuncudan sonra sıra o oyuncunun solundaki kişiye geçer. Tekerlemeyi söyleyemeyen oyundan çıkar (Özhan, 1997: 164).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Aslında tekerleme oyunu da diyebileceğimiz bu oyun, içeriğindeki tekerleme doğrultusunda bu adı almıştır. Oyun tekerleme oyunu olarak ve farklı farklı tekerlemeler oyuna katılarak da oynanabilir. Bu oyunun geliştirdiği dil beceri alanı dinleme ve konuşma becerisidir. Konuşma becerisine olan katkısı ise dinleme becerisinden önce gelmektedir. Çünkü oyunun temeli bir tekerlemeyi söyleyebilme kuralından oluşmaktadır.

Tekerlemeler, konuşma becerisi içerisinde akıcı konuşmayı sağlayabilmek amacıyla en sık başvuru tekniklerden biridir. Tekerlemelerdeki ses ve kelime tekrarları dildeki pürüzleri gidererek konuşmanın daha akıcı olmasına katkı sağlamaktadır. Tekerlemelerin hızlı söylenebilmesi tekerleme kurallarının başında gelmektedir. Hızlı konuşma ise kelime aralarındaki gereksiz ses veya duraklamaları ortadan kaldırmaktadır. Tekerlemelerdeki konuşmalar hızlı olduğu kadar anlaşılır olmalıdır. Bu nedenle tekerlemelerin dilin açık ve anlaşılabilirliğine olan katkısı büyüktür.

Adını dahi bir tekerlemeden alan bu oyun çocuğun açık, anlaşılır ve akıcı konuşmasını geliştirici bir içeriğe sahiptir. Bunun yanı sıra oyunu başlatacak kişi tekerlemeyi söylerken diğer oyuncular da dikkatle dinlemelidir ki kendilerine sıra geldiğinde tekerlemeyi yanlışsız söyleyebilsinler. Dolayısıyla çocuğun dil öğretiminde konuşma ve dinleme beceri alanlarını geliştirmeye yönelik bir oyundur.

Oyun,

“Konuşma stratejilerini uygular. (Katılımlı konuşma yapar)” (T.Ö.P., 2019: 53)
kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir.

4.1.1.9. Yattı Kalktı Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: En az sekiz ya da dokuz oyuncuyla kapalı bir alanda oynanır. Oyuncular daire şeklinde dizlerini bükerek otururlar. Her oyuncu kendine bir isim alır. Bu isimler sebze, meyve veya bitki ismi olabilir. Oyuncular ismini sesli bir şekilde söyleyerek diğer oyuncuların da bu adı duymasını sağlar. Oyuna başlama sırası belirlenen oyuncu aldığı ismi söyleyerek ellerini önüne gelecek şekilde yere koyup başını da üstüne koyar ve hemen ardından bir başka arkadaşının aldığı ismi söyleyip geri kalkar. Örneğin; ‘Elma yattı erik.’der. Bu sefer ismi erik olan oyuncu hemen yere başını koyup ‘Yattı erik, kalktı ayva.’ diyerek bir başka oyuncunun adını söylemiş olur ve geri kalkar.

Oyun bu şekilde devam eder. İsmi söylendiği halde başını yere koymakta geciken oyuncu veya oyundaki oyunculardan herhangi birine ait bir isim olmayan ifadeyi kullanan kişi oyundan çıkar (Özhan, 1997: 215).

Oyunun Türkçe Öğrenimine Katkısı: Yattı kalktı oyunu dinleme becerisini geliştirdiği gibi konuşma becerisine de katkı sunacak bir oyundur. Oyuncuların kendilerine aldıkları adları sesli bir şekilde söyledikten sonra diğer oyuncuların bu isimleri duyup akıllarında tutabilmeleri için etkili bir dinleme yapmaları gerekmektedir. Oyunda kaybetmeme kurallarından birini oluşturan oyundaki bir kimsenin aldığı adı söylemektir. Bu nedenle hangi oyuncu hangi adı almış bilinmesi gereken bir durumdur. Hatta kimin hangi adı aldığından çok hangi terimler isim olarak alınmış buna dikkat edilmeli ve o isimlerden biri söylenebilmelidir. Adı söylenen oyuncunun da yine aynı şekilde etkili bir dinleme yapmış olması, oyunu kazanmasını sağlayabilir. Kendi adı söylenir söylenmez başını yere koyabilmelidir. Bu da yine söylenileni dinliyor olmakla ilgili bir eylemdir. Oyuncuların oyunun seyrini konuşarak ilerletiyor olmaları ise cümle kurma, özne yüklem ilişkisini kavrama, eylemleri sözle destekleme gibi konuşma becerisini geliştiren unsurları oluşturmaktadır.

Konuşma ve dinleme becerilerinin birbirini takip eden beceri alanları olduğu düşünüldüğünde bu beceri alanlarını birlikte geliştirecek oyunların oynanması, dil öğretimini kolaylaştırmaktadır. Yattı kalktı oyunu da konuşma ve dinleme becerisini birlikte kullanarak dil öğrenimine katkı sunan bir oyundur.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı ve seçici dinleme tekniğini kullanır.)

Konuşma stratejilerini uygular. (Hafızada tutma ve kelime ve kavram havuzundan seçerek konuşma tekniklerini kullanır.)” (T.Ö.P., 2019: 51-53) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.10. Tabu Oyunu

Tabu oyunu anlatımı zor gibi görünen ancak oynaması oldukça kolay ve eğlenceli bir kelime oyunudur. Oyun en az dört kişi, en fazla ise altı kişi ile oynanmaktadır. Burada önemli olan iki kişilik gruplar halinde oynanacağı için oyuncu sayısının eşit olmasıdır.

Tabu oyunu için gerekli malzemeler; oyunun ilerleyiş şeklini gösteren oyun kartonu, altmışüçer tane olmak üzere dört farklı renge sahip kelime kartı, mor renkli bir kukla, bir kum saati, grupların karton üzerinde ilerlediği yerleri gösteren üç farklı renkteki ilerleme aracı, bir çizim defteri ve bir kalemidir.

Oyun kartonunun dört köşesinde kart rengini gösteren büyük kareler vardır. Her kart, rengine göre bu kareler üzerine üst üste gelecek şekilde dizilir. Toplamda dört kelime grubundan oluşmuş olan bu kartların bir yüzü, A ve B başlıklı kelime grubunu; diğer yüzü ise C ve D başlıklı kelime grubunu oluşturmaktadır. Tüm renklerdeki kartlar oyun kartonu üzerindeki ait olduğu kutucuğa yerleştirilirken A ve B kategorisi üste gelecek şekilde dizilir. Oyun her kartın A kategorisinden başlayarak B, C ve D kategorisine doğru ilerler. Oyuna başlamadan önce A ve B kategorisi alta gelecek şekilde tüm kartlar ters çevrilir. Kartı anlatacak kişi kartı eline aldığı anda kartı çevirip A kategorisini anlatmaya başlar. Buradaki amaç, aynı gruptaki diğer üyelerin anlatılacak bir sonraki kelimeyi görmemelerini sağlamaktır.

Oyun kartonunun orta kısmında ise dairesel bir şekilde sıralanmış toplamda kırk adet küçük kare bulunmaktadır. Karelerin renkleri anlatılacak oyun kartının rengini ve sırasını da belirlemektedir. Bu karelerden sarı olanların üzerinde kalem resmi, yeşil olanların üzerinde 15 rakamı, mavi olanların üzerinde kukla işareti ve mor olanların üzerinde ise soru işareti bulunmaktadır.

Kırmızı kare, kırmızı karttaki kelimeyi yasaklı sözcükleri kullanmadan anlatmayı işaret etmektedir. Sarı kare, sarı kartta yer alan üç kelimedenden birini çizerek anlatmayı göstermektedir. Yeşil kare, yeşil karttaki üç kelimedenden herhangi birini, birer birer olmak üzere sadece on beş sözcük kullanmak şartıyla anlatmayı ifade etmektedir. Mavi kare, mavi karttaki üç sözcük veya cümle grubundan birini kuklayla anlatmayı işaret ederken mor kare ise istenilen bir kart rengine göre anlatım yapabilme seçeneğini

ifade etmektedir. En iç kısımda yer alan yıldızlı kare ise oyunun bitişini gösteren ve kazananı belirleyen karedir. Bunların yanı sıra oyun kartonunun en dıştaki bir köşesinde ise yeşil karttaki kelime anlatılırken söylenen her sözcükte bir rakam atlayacak şekilde numaralandırılmış on beş küçük daire yer almaktadır.

Genellikle bir masa etrafında oynanan tabu oyununda grup üyeleri dışında ayrı bir hakem oyuncusuna gerek duyulmamaktadır. Grup üyeleri yan yana değil karşılıklı veya çapraz gelecek şekilde oturacağı için rakip grubun bir üyesi; anlatıcı grubunun yanında oturup kum saati üzerinden süre takibi, yasaklı kelime, harf sayma gibi kontrolleri sağlayarak hakemlik görevi üstlenmektedir.

Oyunun bir diğer kuralı da kırmızı kartta yasaklı kelime kullanıldığında yeşil kartta on beş sözcükten fazla sözcük telaffuz edildiğinde mavi kartta veya sarı kartta ise sözel bir anlatıma başvurulduğunda bir puan kaybedilmesidir. Bu durumda da anlatan oyuncu, oyun kartonu üzerinde ilerlemiş olduğu kareden bir kare geriye düşerek yeniden o karenin kart grubunu anlatmak durumunda kalmaktadır. Burada dikkat edilmesi gereken unsur ise kırmızı kartı anlatan oyuncu yasaklı kelimelerden herhangi birini takım arkadaşına söyletmiş olursa o kelimeyi artık kendi de telaffuz edebilmekte ve eksi puan almamaktadır. Bunun yanı sıra takım arkadaşı kelimenin kökünü söylediğinde ‘ek getir’ şeklinde ifadeleri söylemek de yine bu oyunun esnek kurallarındandır.

Oyunun örneği:



Şekil 5. Tabu Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Harften başlayarak metne doğru kademeli bir ilerleyişi ifade eden dil öğreniminde kelimenin telaffuzu ve ifade ettiği anlamı kavramış olmak ilk önemli basamağı oluşturmaktadır. Kelime bilme temeline dayanan tabu oyunu da bu açıdan dil öğretimine doğrudan katkı sunan bir oyundur.

Anlatılan kelimenin çağrıştırdığı diğer ifadeleri söylemek oyuncuların kelime haznesine katkı sağlamaktadır. Anlatılacak kelimenin çağrıştırdığı ilk kelimeler yasaklı

olarak verildiği için kelimeyi anlatmakta farklı alternatif sözcüklere başvurularak sözcük bilgisi kısır bir döngüden çıkarak zengin bir anlama dönüşmektedir. Bu da çocuğun kendini ifade ederken zengin bir anlatım kullanabilmesine, bir metin veya konuşmada geçen kelimelerin ifade ettiği anlamları daha kolay kavrayabilmesine, hızlı ve zengin bir cümle akışı içerisinde anlatımlar yapabilmesine imkân sağlamaktadır.

Oyunun en önemli özelliklerinden biri ise kelime anlatımında farklı ifade yollarına olanak sağlamasıdır. Bu ifade yollarından biri olan sözcüğü çizerek anlatma, el göz koordinasyonuna katkı sağladığı gibi kelimeyi, zihinde ifade ettiği resimle eşleştirme açısından, görsel ve uzamsal zekâyı da geliştirmektedir. On beş kelimeyle sözcük anlatma kuralında ise sözcüğü iyi tanıyıp o sözcüğü en iyi ifade eden kelimeyi seçebilmek oyunda daha hızlı bir ilerleyişi sağlamaktadır. Burada da önemli olan kelimenin ifade ettiği anlama tam olarak hâkim olabilmektir. Dolayısıyla tabu oyununda başvuru olan tüm anlatım yolları zengin ve hâkim bir kelime hazinesinin oluşumuna katkı sağlamaktadır.

Türkçe öğretimine yukarıdaki şekillerde katkı sunan tabu oyunu, bunların yanı sıra iyi bir dikkat, doğru okuma ve doğru telaffuz, etkili bir dinleme, dikkatli bir gözlem, analiz, sentez gibi dil öğreniminin, olmazsa olmaz temel yapılarına da olumlu yönde ve doğrudan etki etmektedir. Oyun aynı zamanda soru-cevap yönteminin kullanımına da uygun bir içeriğe sahiptir.

Oyun,

“Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı, seçici ve yaratıcı dinleme tekniklerini kullanır.)

Konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Hazırlıksız konuşma yapar.

Konuşma stratejilerini uygular. (Katılımlı, kelime ve kavram havuzundan seçerek konuşma tekniklerini kullanır.)

Kelimelerin eş anlamlarını bulur.

Metindeki iş ve işlem basamaklarını kavrar.” (T.Ö.P., 2019: 51-59) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.1.11. Satranç Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Kare bir tahtanın üzerinde sekizer yatay ve sekizer dikey olmak üzere toplam 64 kare ve 32 taşla oynanan bir oyundur. Tahta üzerindeki kareler ve oyun taşları genellikle siyah ve beyaz olmak üzere açık ve koyu renklerden oluşmaktadır. Kareleri oluşturan bu renkler bir beyaz bir siyah olarak sıralanmaktadır. Oyuncular tahtayı ortalarına alarak sağ taraflarına beyaz renk gelmiş olacak şekilde

karşılıklı otururlar. Her oyuncunun iki kale, iki at, iki fil, bir vezir, bir şah ve sekiz piyon olmak üzere on altı taşı vardır. Oyunculardan biri açık renk örneğin beyaz taşı alırken diğeri koyu rengi yani siyah taşları alır. Taşlar kale, at, fil, vezir, şah, fil at, kale şeklinde sıralanarak hemen önlerindeki karelere de sekiz piyon yerleştirilir. Oyuna her zaman beyaz taşla sahip oyuncu başlar. Her taşın kendine göre ilerleme kuralı vardır.

Piyon: Piyon taşları yerinden hiç oynatılmadığı takdirde yani sadece ilk hamlede iki kare atlayarak düz ilerler. İsterse bir kare olmak şartıyla da ilerleyebilir ancak ilk hamleden sonra daima sol veya sağ çaprazındaki ilk kareye geçer ve geri hareket edemeyen tek taş grubunu oluşturur. Eğer bir piyon, rakibin piyonlarından sonraki ilk sırasına kadar yenilmeden gelebilirse vezir görevi üstlenir ve vezir taşının daha fazla yönde hareket etme özelliğine sahip olmasından dolayı oyuncuya oyun üstünlüğü elde etme imkânı sağlamış olur.

Kale: Üzerinde bulunduğu kareden itibaren ileri, geri, sağa ve sola olmak üzere sınırsız hareket edebilir. Bu taş sadece çapraz gidemez.

At: Satrancın taşları içerisinde taşların üzerinden atlayarak ilerleme özeliğine sahip tek taştır. Bu taş L şeklinde olmak kaydıyla dört kare (üzerinde bulunduğu kareden itibaren üç dik, bir yatay veya üç yatay, bir dik) olarak ilerler.

Fil: Fil taşı üzerinde bulunduğu karenin rengine göre sağ veya sol çaprazındaki aynı renge sahip kare boyunca ilerleyerek gider.

Vezir: Vezir taşı, şah taşından sonra en önemli taşı oluşturmaktadır. Taşı bu denli önemli kılan yanı ise ileri, geri, sağa, sola ve çapraz olmak üzere sınırsız hareket etme özelliğine sahip olmasıdır.

Şah: Oyunu bitiren taştır. Sadece bir kare olmak şartıyla; ileri, geri, sağa, sola ve çapraz hareket edebilir. Rakip, oyuncunun şahının karşısına bir taş getirdiğinde ‘şah’ diyerek oyuncuyu uyarır. Rakip kişi şahın hareket edebileceği tüm noktaların karşısına bir taşını getirmiş olursa ve oyuncunun taşı kaçırabileceği veya şahın önünü kapatabileceği bir durum kalmamış olursa oyuncu mat olur ve oyun biter.

Satranç oynarken dokunulan bir taş oynanmak ya da alınmak zorundadır. Oyunculardan herhangi biri arka arkaya hiçbir taş almadan üst üste elli hamle oynamış olursa oyun berabere biter. Bunun dışında oyun sırası kendisinde olan kişinin şahı tehdit altında olmadığı halde geçerli hamlesi kalmaması halinde, tahtada şahı mata zorlayacak yeterli taş kalmaması durumunda oyun beraberlikle sonuçlanmaktadır. Karşılıklı anlaşma veya oyundan kendi isteğiyle çekilme durumlarında da son bulabilir. Bu durumların dışında belirlenen tur sayısına göre kazanan belli olur.

Oyunun örneği:



Şekil 6. Satranç Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğrenimine Katkısı: Satranç oyunu çocuğun zihinsel becerilerini geliştirmeye yönelik oynanan bir oyundur. Çocuğun bu oyun sayesinde olaylara yönelik neden sonuç ilişkisi kurabilme, sonuca dair bir önseziye bulunabilme, problem çözme, soruna odaklanıp alternatif çözümler geliştirme ve bulmuş olduğu çözümleri uygulayabilme gibi pek çok bilişsel beceri alanı aktif olarak çalışır. Bu oyun, çocuğa rakibin hareketlerini de takip etme imkânı sunarak çocuğun gözlem yeteneğini ve olayları yorumlama gücünü de geliştirmektedir. Ayrıca çocuğun yapacağı hamlenin sonuçlarına katlanarak risk alma becerisi gelişeceği için kendine olan güveni de artacaktır.

Dil becerilerinin temelinde zihinsel bir sürecin varlığının gerçeklik payı düşünüldüğünde bu beceri alanlarının geliştirilebilmesi için öncelikle zihinsel becerinin çok boyutlu olacak şekilde kullanılması gerektiği görülmektedir. Dilin çok boyutlu oluşu düşüncenin çok boyutlu oluşundan kaynaklanmaktadır ve dil düşüncenin dış dünyasıdır. Bu nedenle Satranç oyunu çocuğu görsel, sözel ve matematiksel zekâ alanlarını aynı anda kullanmaya iterek çocuğa dil becerilerini etkili kullanabilmesi için temel oluşturacak zihinsel süreci de hazır etmiş olmaktadır. Bunların yanı sıra satranç oyunu gözlem ve inceleme yönteminin de kullanıldığı bir oyundur.

4.1.1.12. Mangala (Köçürme) Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Kuyulardan ve taşlardan oluşan bir zekâ oyunudur. Satrancın atası olan bu oyun Türk zekâ oyunlarına giriş niteliğindedir. Mangala oyunu 17. yy. da dünyanın Türklerden öğrendiği, doğrudan zekâyâ hitap eden ve zekâyı geliştiren bir taş oyunudur. Oyunun adı dünyanın farklı ülkelerinde bine yakın farklı

isimle anılırken onlarca da çeşide sahip bir oyundur. Oyun yalnızca Türk dünyasında 225 farklı adla oynanırken, 150’den fazla kural, farklı taş ve kuyu sayısı gibi değişik şekilleriyle oynanmaktadır” (Küçükyıldız, 2015: 13).

Dîvânü Lugâti’t-Türk’te köçürme adıyla geçen bu oyun, “‘*Ondört’ adı dahi verilen bir oyun.Yerde kale gibi dört çizgi çizilir, sonra ona on kapı yapılır, fındık ve fındığa benzer şeylerle bu kapılar üzerinde oyun oynanır.*” şeklinde tanımlanmaktadır (Atalay, 2018: 491) . Binlerce yıllık bir geçmişe sahip yüzlerce farklı isim ve kurallarla oynanan bu oyunun günümüzde oynanan en yaygın şekli ise şu şekildedir:

İki kişi ile oynanan mangala oyunu için on dört çukur ve kırk sekiz taşa ihtiyaç vardır. Oyuna başlama sırası genellikle kura sistemi ile belli olur. Oyun dikdörtgen bir materyalin uzun kenarlarında altışar küçük çukur, kısa kenarlarında ise hazine çukuru adı verilen iki büyük çukurdan yani toplamda on dört çukurdan oluşan bir zemin üzerinde oynanır. Hazine çukurları dışındaki on iki çukura dörder taş yerleştirilir.

Oyuna başlayacak kişi önündeki çukurların herhangi birinden dört taşı eline alır. Taşları aldığı çukurdan başlayarak sağa doğru her çukura birer birer bırakarak ilerler. Hazine çukuruna bir taş gelirse ve oyuncunun elinde hala taş varsa oyuncu oynamaya devam ederek rakibin önündeki çukurlara sırayla taş koymaya devam eder. Rakibin hazinesine taş atamaz ancak rakibin herhangi bir çukurundaki taş sayısını çift sayı olacak şekilde taşlarsa rakibin o çukurdaki bütün taşlarını alarak kendi hazinesine aktarır. Eğer oyuncunun hazine çukuruna bıraktığı taşı son taş olursa tekrara kendi kuyularından herhangi birinden taş alarak sağa doğru aynı işlemi yapar. Burada amaç, hazine çukurunda en çok taşı biriktiren kişi olmaktır. Oyuncu veya rakip çukurundaki tek taşı hemen yan çukura taşıyabilir veya tek taşın içinde bulunduğu çukurun hemen yanında hazine çukuru varsa hazineye aktarabilir. Her zaman hazineye taş bırakan kişi oynama sırasını elinde tutan kişidir.

Oyunun oyuncuya üstünlük sağlayan bir diğer kuralı ise oyuncu taşlarını dağıtırken son taşı kendi önündeki boş çukura denk gelirse ve o boş çukurun tam karşısındaki rakibin çukurunda taş varsa hem kendi çukurundaki hem de onun karşısında bulunan rakibin çukurundaki tüm taşları alarak kendi hazinesine aktarır. Oyunda kendi çukurlarındaki taşları ilk bitiren oyuncu rakibin çukurlarındaki taşları da alarak kendi hazinesine aktarır ve oyunu bitirir.

Oyun sırasında oyuncu dokunduğu taşı oynamak zorundadır ve oyun bitene kadar hazinedeki taşlar sayılmaz. Mangala oyunu beş set olarak oynanır ve üç seti alan oyunu kazanır. Turnuvalarda her oyuncu için yedişer dakika süre verilir. Oynanan setlerin

herhangi birinde oyuncuların topladığı taş sayısı eşit olursa o set berabere bitmiş sayılır (Küçükıldız, 2015: 187-188-189).

Oyunun örneği:



Şekil 7. Mangala Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğrenimine Katkısı: Yüzyıllar öncesinden eğlenme ve vakit geçirme amacıyla oynanmaya başlanmış bu oyun, aslında zihinsel becerileri geliştiren bir zekâ oyunudur. Çocuğa planlayarak hareket etme imkânı sağlayarak, çocuğun olayların sonucuna yönelik tahminde bulunma becerisini geliştirmektedir. Mangala oyunu çocuğun fotoğrafik hafızasını güçlendirerek şekil zemin algısını da geliştirmektedir. Bu oyun, çocuğun karşılaştığı problemler veya yapmayı planladığı eylemler karşısında strateji geliştirmesine katkı sağlamaktadır. Mangala oyunu, çocuğun kendi hareketlerini ve süreyi kontrol ederek doğru zaman kullanımı ve stres altında kendini kontrol edebilme becerisini de geliştirmektedir. Zekâ oyunlarının temelinde yatan mantıklı hareket etme düşüncesinden yola çıkarak çocuğu akılcı davranmaya ve gerçekçi bakış açısı kazanmaya teşvik eden bir oyundur. Bu oyun sayesinde gözlem ve inceleme yöntemini de kullanma fırsatı yakalayan çocuk etkili bir gözlem yeteneğine de sahip olmaktadır.

Mantıklı düşünme düşünce gücünü yönetebilmenin bir göstergesidir ve bu mantıklı oluş dile de yansımaktadır. Çocuk zihinsel anlamda gerekli olgunluğa ve donanıma sahip olduğunda dil becerileri açısından da gerekli bir altyapıya sahip demektir. İlk edinilen beceri alanı olan dinleme becerisi dahi bilinçli yapılan bir eylemdir. Doğru, açık ve anlaşılır konuşma ve yazma becerileri de yine gerekli zihinsel hazırlığın bir sonucudur. Okuma eylemi ise anlama kaygısı güdülerek yapıldığında

olayları çözme, olaylar arasında neden sonuç ilişkisi kurma, sonuca dair tahminde bulunabilme, problemlere öznel çözümler üretebilme gibi temelinde zihinsel bir süzgeci barındıran bir beceri alanıdır. Dolayısıyla satranç ve mangala gibi oyunlar doğrudan olmasa da dolaylı olarak dil becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Hatta dil becerisi için zihinsel beceri alanlarının zorunlu olduğu düşünüldüğünde bu oyunların dil becerilerinin gelişmesi için temel noktayı oluşturduğu görülmektedir.

4.1.2. Eğitsel Oyunlar

4.1.2.1. Cümle Kurma Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyuna aşağıda verilen örnekteki gibi bir tekerleme veya başka herhangi bir tekerleme söylenerek bir hakem belirlenip başlanmış olunur.

Grup olarak oynanan bu oyunda her oyuncunun bir eşi olacak şekilde ikişerli gruplar vardır. Karşı karşıya duran eşlerden biri diğerine bir kelime söyler ve o da bu kelime ile bir cümle kurmak zorundadır. Eşlerin cümle kurması için bir süre verilir, süreyi doldurduğu halde cümle kuramayan grup oyun dışı kalır. Bu şekilde devam eden oyunda sona kalan grup oyunu kazanmış olur (Özdemir, 2006: 67).

*“Ben gittim Sümbül hanıma
Sümbüller açmış
Zerzefil olmuş
Tuz bulamamış
Sümbül zak, sümbül zak
Keloğlana bak” (Özdemir, 2006: 67).*

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Türkçe öğretiminde sıkça yararlanılan tekerlemelerle oyuna başlanması çocuğun telaffuz becerisini geliştirmesine katkı sunmaktadır. Tekerlemenin söylenmesi bir ezber gerektirdiği için çocuğun bilişsel süreçlerini de oyuna aktarmasını sağlamaktadır. Ayrıca bu oyun, çocuğu kelimeden cümle kurmaya yönlendirerek çocuğun Türkçenin cümle dizilimine hâkim olmasına katkı sunmakla birlikte bilişsel ve sözel becerilerin aynı anda kullanılmasını da sağlamaktadır.

Oyun grup olarak oynandığı için grup üyesinin söylediği kelimeye dikkat etmek de dinleme becerisine yönelik bir etkinlik alanını oluşturmaktadır. Grup üyesinin eşinin söylediği kelimeye yönelik cümle kurma temeline dayanan bu oyun, söylenilen kelimeye yönelik dinleme becerisi gerektirecek bir içeriğe sahiptir. Dinlenilene bağlı olarak bir cümle kurulmaktadır, bu da çocuğun dinleme ve konuşma becerisine katkı sağlamaktadır.

Oyun,

“Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Konuşma stratejilerini uygular. (Güdümlü, hafızada tutma ve katılımlı konuşma tekniklerini kullanır.)

Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 53)
kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.2. Kelime Oyunları

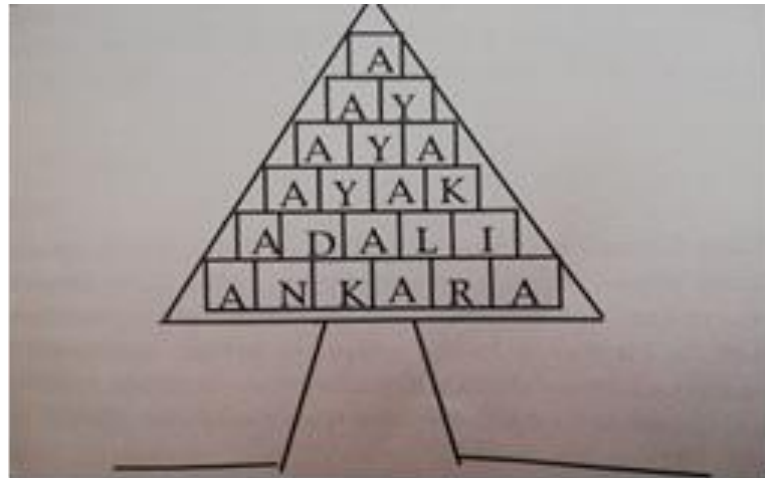
4.1.2.2.1. Kelime Avı/ Sözcük Uydurmaca

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyuna harf sayısı oldukça fazla olabilecek bir kelimenin seçimiyle başlanır. Bu kelime seçimi hakem olarak belirlenen bir kişi tarafından yapabileceği gibi oyuncular tarafından önerilen kelimelerin herhangi birinin seçilmesiyle de yapılabilir. Oyuncular belirlenen kelimenin harflerinden yola çıkarak yeni kelimeler türetmeye başlarlar. Bu kelime türetme işlemi belirli bir süre zarfında yazarak yaparlar ve oyun sonunda en çok kelimeyi türeten oyuncu oyunu kazanmış olur (Özdemir, 2006: 204).

4.1.2.2.2. Harf Ağacı Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyuna başlamadan önce tüm oyuncular bir kâğıt ve bir kalem alırlar. Hakem olarak önceden seçilen kişi, bir harf söyler ve oyuncular da söylenen harfi kâğıdın ortasına yazdıktan sonra bu harfle ilgili kelimeler türetmeye başlarlar. Yukardan aşağı doğru alt alta gelecek şekilde yazılan bu kelimelerin harf sayısı gittikçe artar ve ağaç şeklinde sıralanmış olur. En çok kelime türeten dolayısıyla en büyük ağacı yapan oyuncu oyunu kazanmış olur (Özdemir, 2006: 203).

Oyunun örneği:



Şekil 8. Harf Ağacı Oyun Örneği

Oyunların Türkçe Öğretimine Katkısı: Basitten zora mantığıyla oluşturulan kelime oyunları çocuğun harften kelimeye ulaşmasını sağlamaktadır. Bu oyunla Türkçenin anlamlı dil birimlerinden olan kelime çocuğa kavratılarak çocuğun zihinsel sözlüğü geliştirilmiş olur. Türetilen kelimelerin yazıya aktarılması ise yazma becerisine yönelik bir katkı sağlamaktadır. Çocuk istenilen harfle bir kelime oluşturmak istediğinde ‘Bu harfle ne kadar kelime biliyorum ve bildiklerimi yazıya ne kadar doğru aktarabiliyorum?’ sorusuyla karşılaşmış olmakta ve kendi yeterliliklerinin de farkına varmaktadır. Diğer arkadaşlarının verdiği örneklerden de yola çıkarak yeni kelimeler öğrenen çocuğun zihinsel sözlüğü genişlemekte ve sözcüğün yazımına yönelik bir farkındalık sağlanmış olunmaktadır.

Dil öğreniminin en küçük yapı taşı olan harf, çocuğunun zihninde farklı kelimelere yönelik çağrışım yapmaktadır. Çocuk bu oyunlar sayesinde kelime hazinesini aktif olarak kullanabilmekte ve öğreneceği yeni kelimelerle de bu hazineyi güncellemektedir. Aynı zamanda zihinsel sürecinde de oyuna dâhil edilmiş olması çocuğa anlamlı bir öğrenme imkânı sunmaktadır.

Oyunlar,

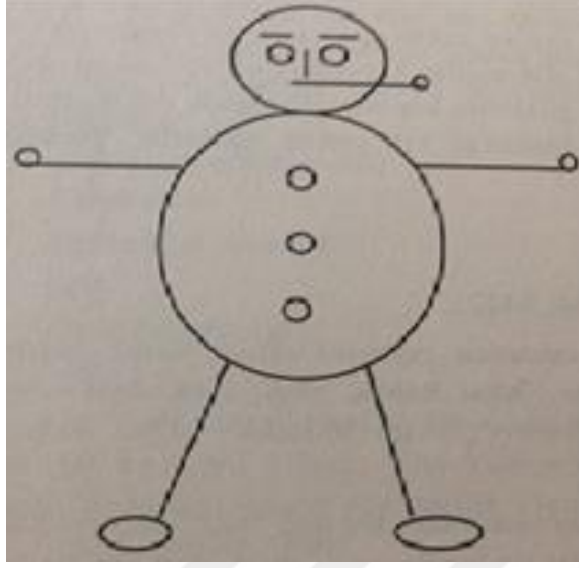
“Konuşma stratejilerini uygular. (Kelime kavram havuzundan seçerek konuşmalar yapar.)” (T.Ö.P., 2019: 53) kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir.

4.1.2.3. Nokta Nokta Virgül Hat Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Bu oyun daha çok, motor becerileri gelişmiş küçük yaştaki çocuklar tarafından oynanmaktadır. Oyuna başlamadan önce, aşağıdaki tekerlemeyi söylemesi için oyuncular tarafından bir kişi seçilir. Seçilen kişi tekerlemeyi söylerken diğer oyuncular da, tekerlemede geçen cümleler doğrultusunda bir resim çizerler. Tekerlemenin her cümlesinde, resmin bir bölümü çizilir (Özdemir, 2006: 254).

*“Nokta nokta virgül hat
Al sana koca bir surat
Mırıl mırıl saçları
Yay gibidir kaşları
Yumurtadan gövdesi
İşte bunlar düğmesi
Çarpık pırpık bacaklar
Kollar seni kucaklar
Ağzındadır piposu
Hani çocuğumun papası?”* (Özdemir, 2006: 254).

Oyunun örneği:



Şekil 9. Nokta Nokta Virgül Hat Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyunun adı doğrudan Türkçe dersi ile bağlantılı olup çocuğun dinleme becerisini ve zihninde canlandırdıklarını resme aktarma yeteneğini geliştirmeye yöneliktir. Bu durum çocuğun zihinsel ve bedensel becerilerini aynı anda kullanmasını sağlayarak çocuğun farklı yönlerden de gelişmesine katkı sağlamaktadır. Oyunun her cümlesinde çizilecek resmin bir bölümüne yönelik bilginin verilmesi parçadan bütüne ulaşma konusunda çocuğa rehber olmakta ve bu durum da çocuğun zihninde oluşan bilgi ve düşüncüyü yapılandırmasını kolaylaştırmaktadır.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımsız ve not alarak dinleme tekniklerini kullanır.)

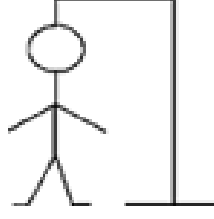
Bir işi işlem basamaklarına göre yapar.” (T.Ö.P., 2019: 51-60) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.4. Adam Asmaca Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Bu kelime oyunu grup halinde oynanabildiği gibi iki çocuk arasında da oynanabilmektedir.

Adam asmaca oyunu için bulunması hedeflenen kelimenin harfleri adedince tahtaya kutucuklar çizilmelidir. Kutucukların içine önceden bazı ipucu harfler yazılır. Oyuncular kutucukta yazılan kelimeyi bulmak için sırasıyla harf söylemelidirler. Yanlış söyledikleri her harf için asılacak adamın bir parçası çizilir. Oyuncular doğru harfleri söyleyerek; çöp adamı astırmadan hedef kelimeyi tahmin etmelidirler.

Oyunun örneği:



K		L			K
---	--	---	--	--	---

Şekil 10. Adam Asmaca Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Çocuğun zihinsel sözlüğünü geliştirmeye yönelik olan bu oyun çocuğun kelimeleri, sesleri daha kolay tanımasına imkân sunmaktadır. Kutucuklarda yer alan harflere göre çocuk kelimeye yönelik bir tahminde bulunmakta ve tahmini doğrultusunda harfler söylemeye devam etmektedir. Oyun sonunda çocuğun tahmininden farklı bir kelime ortaya çıkmış olursa çocuk yeni bir kelime öğrenmiş olmaktadır ve böylece çocuğun kelime hazinesi gelişmektedir. Aynı zamanda bu oyun, çocuğa beyin fırtınası tekniğini kullanma imkânı da sağlayarak çocuğu zihinsel bir süreç içerisinde aktif hale getirmektedir. Bu oyun çözümleme ve birleşim yönteminin de kullanılmasına katkı sağlayan bir içeriğe sahiptir.

Oyun,

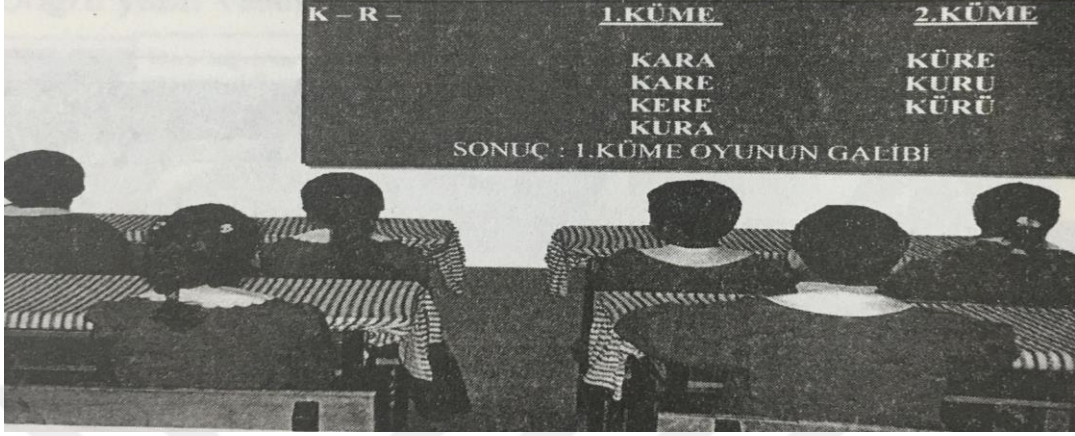
“Yazma stratejilerini uygular. (Metin tamamlama, boşluk doldurma, tahminde bulunma tekniklerini kullanarak yazar.)” (T.Ö.P., 2019: 60) kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir.

4.1.2.5. Harfleri Seslendir Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Bireysel ya da grup halinde oynanabilen bir oyundur. Oyunun temel amacı anahtar seslerden çok sayıda sözcük türetmektir. Oyun öğretmenin tahtaya bir ya da iki kelimenin sessiz harflerini yazmasıyla başlamaktadır. Öğretmen öğrencilerden yazılan sessiz harflerin boş kalan yerlerine sesli harfler bırakarak seslendirmelerini ve yeni kelimeler oluşturmalarını ister. Sessiz harflerin yanında olan sesli harflerin geleceği yerlere çizgi ya da nokta bırakır. Öğrenciler tahtaya yazılanı defterlerine geçirirler. Daha sonra öğretmen öğrencilere düşünmeleri ve kelime üretmeleri için belli bir süre verir. Süre bittikten sonra öğrenciler kalemelerini bırakırlar. Bireysel olarak oynanıyorsa öğrencinin grup olarak oynanıyorsa grubun türettiği kelime sayısı belirlenir. En çok kelimeyi türeten öğrenci ya da grup oyunda başarılı sayılır.

Oyunda en önemli noktalardan biri türetilen kelimelerin anlamlı olmasıdır. Bu nedenle öğrencilerin yanlarında imla kılavuzu ve Türkçe sözlük bulundurulmasında fayda vardır (Güneş ve Güneş, 2011: 16).

Oyunun örneği:



Şekil 11. Harfleri Seslendir Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oynanan oyun kaynağını Türkçe dersinden almaktadır. Doğrudan temel dil becerilerini geliştirmeye yönelik olduğu söylenebilir. Öğrenci bu oyunla öncelikle kelime hazinesini zenginleştirmektedir. Harflerden yola çıkarak yeni kelimeler oluşturmakta ya da diğer arkadaşlarının yazdığı kelimelerden yeni öğrendiklerini kelime hazinesine aktarmaktadır.

Çocuk bu oyun sayesinde yazmış olduğu kelimeleri sözel olarak aktardığı için kendini ifade etme temeline dayanan konuşma becerisi de gelişmektedir. Ayrıca çocuğun ürettiği kelimeleri defterine yazarken hem yazma becerisi hem de Türkçenin sözcük yapısına dair algısı olumlu yönde etkilenecektir. Oyunun grup şeklinde oynanması ise öğrencinin sosyal ilişkilerini geliştirmesine katkı sağlaması açısından önemlidir. Oyun çözümleme ve birleşim yönteminin de kullanımına hizmet etmektedir.

Oyun,

“Yazma stratejilerini uygular. (Boşluk doldurma ve tahminde bulunma tekniklerini kullanarak yazar.)” (T.Ö.P., 2019: 60) kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir.

4.1.2.6. Kelime Bulmacaları Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Sınıfça oynanan oyunda amaç oyundaki kaptanın önceden hazırladığı sorulara doğru cevap verebilmektir. Oyun için öncelikle sınıftaki öğrencilerden bir kaptan seçilir. Oyun için yeteri kadar soru hazırlanır. Kaptan

oyunculara: “Ben ne söylersem tersini söyleyeceksiniz.” ya da “ Ben bir kelime söyleyeceğim. Siz de aynı anlama gelen bir kelime söyleyeceksiniz.” der. Oyuncular ise kaptanın söylediği kelimelerden hareketle kelimelerin tersini veya aynı anlama gelen başka bir kelimeyi bulmaya çalışırlar. Kaptana cevap veremeyen ya da cevap vermekte geç kalan oyuncu oyundan elenir. Oyun bir öğrenci kalıncaya kadar devam eder. Oyun tamamlandıktan sonra kaptan oyunculara sorduğu soru ve cevapları tahtaya yazarak oyuncuların kendilerini değerlendirmelerini sağlar (Güneş ve Güneş, 2011: 28).

Oyunun örneği:

-Kaptan: “Ben ne söylersem tersini söyleyeceksiniz.”

<u>Kaptan</u>	<u>Oyuncular</u>
Büyük	Küçük
Şişman	Zayıf
Beyaz	Siyah
Kalın	İnce... gibi

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun çocukta konuşma becerisini geliştirmenin yanında bilişsel süreçleri de harekete geçirmektedir. Çocuk kısa sürede ifade edilen kelimeye yönelik yeni bir kelime söyleyerek bir beyin fırtınası yapmış olmaktadır. Kelime üretmeye dayanan tüm oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da çocuğun kelime hazinesi zenginleşmektedir ve bu oyun sayesinde öğrenilmiş kelimeler pasiflikten çıkarak aktif kelime hazinesine aktarılmış olmaktadır.

Zıt ya da eş anlamlı sözcükleri bulma etkinliğine benzeyen oyunda çocuğun hem anlama hem de anlatma becerileri de gelişmektedir. Çocuğun eski bilgi ile yeni bilgi arasında ilişki kurmasının sağlanması ise bilgi birikimini arttırmaktadır.

Oyun,

“Dinlediklerine / izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı konuşma tekniğini kullanır.)

Kelimelerin zıt anlamlarını bulur.

Kelimelerin eş anlamlarını bulur.

Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder.” (T.Ö.P., 2019: 51-56) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.7. Kelime Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Sınıfça ya da küçük gruplarla oynanan bir oyundur. Oyunda amaç, ilk söylenen kelimeye yeni kelimeler ekleyerek yeni cümleler oluşturmaktır. Grupta ya da sınıfta belirlenen ilk öğrencinin bir kelime söylemesiyle oyun başlar. Sonra gelen oyuncu söylenen kelimeye yeni bir kelime ekler. Kelimelerin eklenmesiyle cümle uzamaktadır. Yeni kelimeler eklendikçe ve cümle uzadıkça oyun

zorlaşmaktadır. Oyunda kelimelerin artmasını sağlayamayan veya yeni cümleyi doğru, eksiksiz okuyamayan oyuncu elenmektedir. En son kalan oyuncu oyunu kazanmış olur. Oyunda önemli olan oyuncuların dikkatli olmasıdır (Güneş ve Güneş, 2011: 31).

Oyunun örneği:

Elma- Mavi elma- Benim elmam mavi vb.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Kelime oyunu çocuğun öncelikle dinleme ve konuşma becerilerini olumlu yönde etkilemektedir. Anlamlandırılmış bilgilerin kalıcılığının daha fazla olduğu göz önünde bulundurulduğunda etkili dinlemenin de anlamlandırmaya olan katkısı önemi azımsanamayacak bir gerçektir. Çocuk kelimeyi ya da cümleyi etkili bir dinleme ile anlamlandırıp aklında tutabilmektedir. Cümle akılda tutulduğu oranda ve cümleye yeni kelimenin hızlı bir şekilde eklenip yeniden ifade edilmesi doğrultusunda bir başarı sağlanacak olan bu oyun, dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesi amacıyla hizmet etmektedir.

Çocuk bu oyunla birlikte takip etme ve hafızada tutma gibi bilişsel becerilerini de geliştirebilmekte ve gelişen bu bilişsel beceriler doğrudan anlamayı kolaylaştırıcı bir etki görevi de üstlenmektedir. Aynı zamanda bu oyun; Türkçenin söz diziminin ve cümle yapısını kavrama ve algılama hususunda çocuğa katkı sunmaktadır.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı dinleme tekniğini kullanır.)

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Konuşma stratejilerini uygular. (Hafızada tutma tekniğini kullanarak konuşma yapar.)”

(T.Ö.P., 2019: 51-53) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.8. Sözcük İle Atasözü Bulma Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Küçük gruplarca ya da sınıfça oynanabilen oyunda amaç anahtar kelimedden hareketle atasözünü bulmaktır. Oyuna başlamadan önce öğretmen öğrencilerin seviye ve gelişimlerine uygun atasözlerini belirler. Daha sonra belirlediği atasözlerinden birinin içinden bir kelime seçer ve söyler. Öğrenciler ise öğretmenin söylediği anahtar kelimedden yola çıkarak atasözünü bulmaya çalışırlar. Atasözünü doğru bulan grup ya da öğrenci ödüllendirilir (Güneş ve Güneş, 2011: 32).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun çocukların Türkçenin söz varlığı olan atasözlerini öğrenmelerini ve hatırlamalarını kolaylaştıracak niteliktedir. Oyunun başlaması için verilen kelime dinleme ile anlaşıp ona göre bir tahminde bulunulmaktadır. Bu durumda nerdeyse tüm oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da dinleme becerisinin oyunun başlangıç basamağını oluşturduğunu göstermektedir.

Çocuk tahminde bulunduğu atasözünü sözel olarak ifade edeceği için konuşma becerisini de geliştirmektedir. Çocuk dil becerilerinin yanı sıra hatırlamaya veya tahminde bulunmaya çalışırken bilişsel becerilerini de aktif olarak kullanmaktadır. Dinleme ile başlayıp tahmin etme veya hatırlama gibi bilişsel bir sürecin ardından konuşma ile son bulan bir oyun olan bu oyun; çocuğun kelime hazinesinin gelişmesine de katkı sağlamaktadır.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı ve yaratıcı dinleme tekniğini kullanır.)

Yazılarını zenginleştirmek için atasözleri, deyimler ve özdeyişler kullanır.”

(T.Ö.P., 2019: 51-60) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.9. Gösterilen Kelimeyi Okuma Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Sınıfça oynanan oyunda amaç gösterilen kelimeleri doğru okuyabilmektir. Öğretmen sınıfın en son öğrendiği kelimeleri tahtaya yazar. Yazılanlar öncelikle sınıfça okunur. Okumak için hevesli olan öğrencilerin bazılarını da kelimeler tek tek okutulur. Daha sonra öğretmen öğrencilerden birisini kelimeleri öğrencilere karışık olarak okutması için görevlendirir. Öğrenciler oyun başlamadan önce ayağa kalkarlar. Gösterilen kelimeyi doğru okuyabilen öğrenciler yerlerine oturur. Ayakta kalan öğrencilere oyun devam ettikçe kelimeler tekrar sorulur (Güneş ve Güneş, 2011: 39).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Çocuğun öncelikle okuma becerisini geliştirmeye yönelik bir oyundur. Aynı zamanda çocuğun kelimeleri doğru ve eksiksiz seslendirmesi telaffuz yeteneğini de olumlu yönde etkilemektedir. Oyunda kelimelerin tekrar edilmesi öğrenilenleri pekiştirici ve kalıcılığını da arttırıcı yönde bir etkiye sahiptir. Öğrenilen her kelime ise kelime hazinesini geliştirmektedir.

4.1.2.10. Kafiye Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun en az üç kişi ile oynanabildiği gibi sınıf ortamında gruplar halinde de oynanabilmektedir. Oyunda amaç verilen kelimenin en son hecesiyle başlayan yeni kelimeler üretmektir. Öğretmen öncelikle kâğıda bir kelime yazar. Yazdığı bu kelimeyi öğrencilere göstermez. Öğrencilere yazdığı kelimenin son hecesini söyler. Örneğin ‘silgi’ kelimesini yazar. Öğrencilere son hece olan ‘gi’ yi söyler. Daha sonra öğrenciler söz alarak öğretmene ‘gi’ ile biten kelimeleri söylerler. Dergi, sevgi, sezgi gibi kelimeler söylenir. Söylenilen kelimeler içinden silgi kelimesini bulan

öğrenci alkışlanır. Oyun sona erdikten sonra; Aslan geliyor, kaplan geliyor, “tıp” denir. Kımıldayan kişi ebe olur (Güneş ve Güneş, 2011: 45).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun çocuğun konuşma ve dinleme becerilerini geliştirmeye yöneliktir. Çocuk verilen heceye yönelik bir dinlemenin ardından zihninde çağrışan kelimeleri sözel olarak ifade sürecine başlar. Bilişsel sürecin de dâhil edildiği bu oyun, çocuğun ifade yeteneğine katkı sunarak konuşma becerisini geliştirmektedir.

Çocuk söz konusu oyunla kelime hazinesini açığa çıkarmakta ve ses benzerliklerine yönelik bir farkındalık kazanmaktadır. Kelimenin hece, kök, ek gibi yapılarını da ayırt etmeye yarayan bu oyun çözümleme ve birleşim tekniğinin de kullanılmasını sağlamaktadır. Çocuk oyun sırasında düşünerek bilişsel sürecini aktif olarak kullandığı için algılama ve kavrama gibi yeteneklerini de geliştirme imkânı bulmaktadır.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı ve yaratıcı dinleme tekniğini kullanır.)
Konuşma stratejilerini uygular. (Güdümlü, katılımlı ve kelime ve kavram havuzundan seçerek konuşma tekniklerini kullanır.)” (T.Ö.P., 2019: 51-60) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.11. Benzetme Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: En az beş oyuncuyla genellikle kapalı alanlarda oynanan bir oyundur. A harfinden başlayarak sırayla B, C, D, E...gibi harflerle isimler alan oyuncular daire şeklinde oturur. A olan yani birinci oyuncu yanındaki B isimdeki ikinci oyuncuya dönerek bir benzetme cümlesi kurar. Örneğin: “Seni elmaya benzetiyorum” gibi. Burada B oyuncusunun dikkat etmesi gereken şey kendisinin benzetildiği unsurun baş harfidir. Çünkü hızlı bir şekilde bu harfle başlayan bir benzetilen unsur bulup, yanındaki C oyuncusuna yani üçüncü oyuncuya dönüp bir cümle kurması gerekmektedir. Örneğin: “Seni ebeye benzetiyorum” gibi. Bu durumda C zaman kaybetmeden D’ye; “e” ile başlayan bir kelimeyle benzetme cümlesi kurar. Bu şekilde oyun devam eder. Yanlış bir harfle başlayan ya da 5 saniyelik bir zaman içerisinde bir cümle kuramayan oyuncu oyun dışı kalır. Tüm oyuncular şaşırmadan oyunu tamamlarsa A oyuncusu ya son oyuncunun söylediği harfle ya da kendi isteğine göre belirlediği yeni bir harfle cümlesini kurar ve oyun aynı sıra ile devam eder. En son kalan oyuncu oyunu kazanır (Özhan, 1997: 102).

Oyunun Türkçe Öğretimine Olan Katkısı: Benzetme oyunu doğrudan doğruya Türkçe dersine ve onun temel yapısını oluşturan dil becerilerine hitap eden bir oyundur. Oyundaki oyuncular Türk dilinin alfabesindeki harfleri aldığı için oyun alfabe öğretimi ile başlamaktadır. Sonrasında ise bir benzeyen-benzetme ilişkisine dayalı cümle kuran çocukta Türk dilinin söz sanatlarından olan teşbih sanatına yönelik bir farkındalık oluşmaktadır. Bunun yanı sıra çocuk bir cümle kurduğu için cümleyi öğelerin sıralanışına uygun olarak kullanabilme becerisini geliştirmektedir. Örneğin çocuk: “benzetiyorum eriğe seni” demek yerine; özne, nesne, yüklem düzlemi doğrultusunda cümlesini kurmaktadır. Bu da çocuğun kurallı cümle kurabilme öğrenimine katkı sağlamaktadır.

Tüm bunların en başında ise oyunun genel havasına hâkim bir konuşma ve dinleme becerisi vardır. Sözel olarak cümle kurma, doğrudan doğruya konuşma becerisine etki eden bir faaliyettir. Oyunu başlatan ve bitiren cümle konuşarak ifade edilmektedir. A oyuncusu konuşurken diğer oyuncular onu dikkatle dinlemelerini gerektiren bir oyundur. Sırası gelen oyuncu, A oyuncusunun benzetmeye başladığı kelimenin ilk harfini doğru algılayıp ona göre bir kelime kurmalıdır. Yine aynı şekilde sıra devam edeceği için tüm oyuncuları dinleme becerisini etkili olarak kullanmaya teşvik eden bir oyundur. Kendi sırası geçen oyuncu dahi kendinden sonraki oyuncunun doğru harfi kullanıp kullanmadığını kontrol etmek için bir dinleme yapmaktadır yani aslında bir grupta denetim söz konusudur.

Oyunun bir diğer önemli tarafı ise çocuğun dikkat seviyesini arttırıcı bir etkinlik olmasıdır. Çocuk kurulan cümleye ne oranda dikkat etmişse o oranda başarılı bir cümle kuracaktır veya diğer oyuncular yeterli bir dikkatle süreci kontrol edebileceklerdir. Dil hassas bir yapıya sahip olduğu için kimi zaman bir harf veya bir noktalamaya dayalı bir hata cümlelerin anlamını tamamen değiştirebilmektedir. Bu nedenle dil öğrenimi dikkat gerektiren bir beceri alanıdır. Benzetme oyunu da çocuğun bahsettiğimiz tüm bu dil beceri alanlarını geliştirmeye yönelik bir oyundur.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı ve seçici dinleme tekniklerini kullanarak dinleme yapar.)

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Konuşma stratejilerini uygular. (Hafızada tutma tekniğini kullanarak konuşma yapar.)

Hazırlıksız konuşma yapar.

Metindeki söz sanatlarını tespit eder.” (T.Ö.P., 2019: 51-55) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.12. Silineni Bulma Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun sınıf ortamında oynanabileceği gibi herhangi bir kapalı ortamda da oynanabilmektedir. Öğrenilmiş kelimelerin tekrarını yapmak amacıyla oynanan bir oyundur.

Sınıf ortamında oynanıyorsa sınıf tahtasına veya başka bir ortamda oynanıyorsa kelime listesi, büyük bir kâğıt veya kartona yazılıp herkesin görebileceği bir yere asılır. Hep birlikte kelimeler teker teker okunur. Bunun için kelime sayısına göre bir süre belirlenebilir. Hiçbir durumda süre kelimeleri ezberleme imkânı verecek kadar uzun olmamalıdır.

Kelimeleri okuma işlemi bittikten sonra oyunu oynayacak çocuklar belirlenerek ya gözleri kapatılır ya da oyun ortamının dışına çıkarılır. Her çocuk oyun sırası gelene kadar listedeki kelimeleri göremez. Sonrasında ise öğretmen veya oyuncular tarafından seçilen bir kişi listedeki herhangi bir kelimeyi siler. Çocuk gözlerini kapatmışsa açması söylenir, dışarı çıkmışsa oyun alanına tekrar çağrılır ve çocuktan listeye bakarak hangi kelimenin silinmiş olduğunu bulması istenir. Bunun için de yine kelime listesinin uzunluğuna göre çocuğun bilmesi için 1 dakika gibi bir süre tanınabilir. Çocuk kelimeyi bilirse yerine oturur ve sırası gelen diğer çocuk oyuna dâhil olur. Silinen kelimeyi bulamayan çocuk bulana kadar ebe olarak oyunu devam ettirir (Ünalın, 2001: 42).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Kelime silme oyunu okuma becerisi ile başlayan bir oyundur. Doğru okuma doğru kodlamayı getireceğinden çocuk kelimeyi ne kadar doğru okursa kelime de hafızaya o oranda doğru kodlanacaktır. Bu doğru kodlama da kelimeyi tanımayı kolaylaştıracak için doğru tahmin etme ihtimalini de arttırmaktadır. Tüm bu durumlar da çocuğun oyundaki başarı düzeyine olumlu yönde etki etmektedir.

Çocuk, bu oyun sayesinde kelimenin telaffuzuna yönelik bir farkındalık kazanmış olmaktadır. Bu da çocuğun konuşma ve okuma becerisinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Kelime silme oyunun çocuğa kazandırdığı bir diğer unsur ise kelime öğretimidir. Çocuk, ezbere bir kelime öğreniminden uzaklaşarak kelimeyi tekrar edip içselleştirmekte ve anlamına yönelik bir hatırlama sağlamaktadır. Dolayısıyla tüm bu durumlar da çocuğun kelime hazinesinin zenginleşmesine katkı sağlamaktadır.

Kelime silme oyununun üzerinde durulması gereken bir diğer önemli noktası ise çocuğun hafızada tutma ve dikkat yeteneğini geliştirmesidir. Çocuk kısa bir sürede listedeki kelimelere dikkatlice bakarak sonrasında hangi kelimenin listeden silinmiş olduğunu bulmaya çalışmaktadır. Eğer görme ve okuma işlemi dikkatli bir şekilde

yapılmışsa eksik kelimenin fark edilmesi de kolay olacaktır. Dikkat, odaklanmayı da beraberinde getireceğinden çocuğun odaklanma yeteneği de gelişmektedir. Tüm bu durumların yanı sıra oyun bir görsel okumaya da hitap ettiği için çocuğun görsel hafızası da gelişecektir.

4.1.2.13. Bulmaca Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Bulmaca oyunu birden fazla şekilde oynanabilir. Bilinen en yaygın şekli ise satır ve sütunların birbirini kestiği küçük kare kutucuklardan oluşan bir tablodur. Bu karelerin belirli bölümlerindeki her bir kutucuğu bir kelimeyi işaret eden tanım verilir. Her kelime diğer kutucuktaki sorunun cevabına ipucu oluşturacak bir harfi ortaya çıkarır. Kutucuklardaki tanımların işaret ettiği kelimeler bilindikçe bulmaca tablosundaki harf sayısı artacağı için geriye kalan tanımlamaların bulunması kolaylaşmaktadır. Kare bir örüntü şeklinde olan bu oyun, tüm tanımlamaların bilinip hiçbir karenin boş kalmaması ile tamamlanmış olur.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Bulmaca oyunu kavram öğretimine yönelik oynanan bir oyundur. Çocuk tanımların işaret ettiği kavramları biliyorsa kutucuklara doğrudan yerleştirir ancak bilmediği durumlarda ise bildiği kavramların harflerindeki ipuçlarından yola çıkarak diğer tanıma yönelik bir kavram tahmininde bulunabilir. Bulunduğu tahminin doğruluğu da yine diğer tanımlamaların ortaya çıkaracağı kavramlardan belli olacağı için çocuk sonuca yönelik değerlendirmeyi bizzat görmüş olmaktadır.

Çocuğun ipuçlarını oluşturan harflerden yola çıkarak doğru kavrama ulaşması onun bilgiye ulaşmak için kendine bir yol haritası belirleme becerisini geliştirmektedir. Bu da çocuğun bilgiyi düzenleyebilme, planlama yapabilme veya hedefe ulaşmada gerekli olan donanımları doğru tespit edebilme gibi pek çok becerisini geliştirmektedir. Dil öğretiminin harften başlayarak kelime, cümle veya noktalama işaretleri, yazım kuralları gibi ipuçlarının oluşturduğu kapsamlı bir ifade ağı olduğu düşünüldüğünde her bir ipucunu öğrenmenin de dil hâkimiyetine olan katkısının yüksek olduğu görülmektedir.

Bulmaca oyunu çocuğu adım adım başarıya götüren bir oyundur. Atılan her adım büyük başarıya ulaşmadaki bir alt başarı basamağını oluşturmaktadır. Dolayısıyla çocuk başardıkça güdülenme gücü artmakta ve oyunu tamamlamak için tüm kelimeleri bulmaya gayret göstermektedir. Dinlemeden başlayarak konuşma, yazma, okuma gibi dilin her temel beceri alanı kendi içinde bir başarabilme yetisini barındırmakta ve

birbirini etkilemektedir. Etkili dinlemenin dikkatli okumaya; doğru ve güzel konuşmanın, doğru ve güzel yazmaya olan katkısı büyüktür. Bu doğrultuda söz konusu oyunun çocuğun dil öğrenimine güdülenmesine katkı sağladığı görülmektedir.

Bulmaca oyununda üzerinde durulması gereken bir diğer nokta da çocuğun kelimelerin yazılışına yönelik farkındalık kazanıyor olmasıdır. Çocuk tanımın işaret ettiği kavramı biliyor olsa da yazımı konusunda bir yanlış bilgiye sahip olabilir. Bu oyun sayesinde çocuk kelime bilgisini yazım kuralları açısından değerlendirme fırsatı da bulmuş olmaktadır.

Oyunun çocuğa sağladığı bir diğer fayda ise kavram öğretimidir. Çocuk bulmaca oyunu sayesinde bir yandan bildiği kavramları pekiştirirken bir yandan da yeni kavramlar öğrenmektedir. Bu da çocuğun kelime hazinesinin zenginleşmesine ve konuşurken veya yazarken kendini ifade edebilecek kelimeleri doğru seçmesine katkı sağlamaktadır.

Oyun,

“Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder. Kelimelerin eş anlamlarını bulur. Formları yönergelere uygun doldurur.” (T.Ö.P., 2019: 55-60) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.14. Scrabble Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: En az iki en fazla dört kişi ile oynanan bir kelime oyunudur. Oyun için gerekli olan malzemeler; bir oyun tahtası, yüz harf taşı, dört adet taş tahtası, bir adet taş torbası, bir kâğıt ve bir kalemdir.

Toplamda iki yüz yirmi beş kareden oluşan oyun tahtasının altmış bir karesi renkli karelerden, altmış bir renkli karenin on yedi tanesi sarı renkten, on iki tanesi koyu mavi renkten, yirmi dört tanesi açık mavi renkten ve sekiz tanesi de kırmızı renkten oluşmaktadır. Her rengin kendine özgü bir puan durumu vardır. Sarı kare; kelimenin iki katı puana, koyu mavi kare; harfin üç katı puana, açık mavi kare; harfin iki katı puana ve kırmızı kare de kelimenin üç katı puana denk gelmektedir. Oluşturulan kelimenin herhangi bir harfi hangi kareden geçiyorsa kelime de ona göre puanlandırılır.

Yüz harf taşından doksan sekiz tanesinde her bir harfin sayısı değeri taş üzerinde belirtilmektedir. Geriye kalan iki taş joker taşıdır ve herhangi bir kelimedede istenilen harf yerine kullanılabilir. Oyun tahtasının sağ alt köşesinde hangi harften kaç tane olduğu gösterilmektedir.

Oyuna başlamak için her oyuncu taş tahtasını önüne koyar ve oyun torbasından bir harf çeker. Alfadaki harf sıralamasına göre A harfine en yakın harfi çeken oyuncu oyuna ilk başlayan oyuncu olur.

Oyuna ilk başlayan oyuncu torbadan yedi taş çekerek tahtasına dizer. Sonrasında aynı işlemi ikinci oyuncu da yapar. Birinci oyuncu seçtiği harflerden oluşturduğu ilk kelimeyi, oyun tahtasının ortasındaki yıldız kısmına yatay veya dikey bir şekilde yerleştirir. Oluşturmuş olduğu kelimenin herhangi bir harfinin yıldız kutucuğuna denk gelmiş olması yeterlidir. Kelimesini yıldızlı alana yerleştiren birinci oyuncu, kelimesindeki harflerin sayı değerini toplayıp ikiyle çarpar çünkü yıldızlı alan sarı renkten oluşmaktadır. Oyuncu elde ettiği puanı kâğıda not alır. Diğer oyuncu da oluşturduğu harfi oyun tahtası üzerine yerleştirir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta ise ikinci oyuncu kelimesini birinci oyuncunun kelimesiyle iç içe geçmiş bir şekilde yani bulmaca şablonu mantığıyla yerleştirmelidir. Dolayısıyla ikinci oyuncunun oluşturacağı kelimenin en az bir harfi diğer oyuncunun kelimesine denk gelmelidir. Oyun boyunca oluşturulacak her kelime anlamlı olmak zorundadır.

Rakip oyuncunun kelimesine denk düşen ve birinci oyuncunun tahtaya bırakmış olduğu harfi ikinci defa yerleştirmesine gerek yoktur. Oyunun bir diğer kuralı ise taş tahtasında her zaman yedi taş bulunmak zorundadır. Harfini oluşturan her oyuncu taş torbasından yeni taş çekerek tahtasında eksilen taşları yediye tamamlamalıdır.

Oyunculardan birinin oluşturduğu kelimenin harflerinden biri, herhangi bir renkli kareye denk gelmezse oyuncu sadece oluşturmuş olduğu kelimedeki harflerin sayı değerinin toplamını puan olarak alabilir. Daha önce oluşturulan kelimenin harfindeki renkli karenin sayı değerini kullanamaz, kelimesinin kendi harflerinden birini renkli kare üzerine getirmelidir.

Herhangi bir oyuncu, tahtasındaki harflerden hiçbirisiyle bir kelime oluşturamadığı takdirde pas deyip elindeki taşlardan istediği kadarını harf torbasındaki taşlarla değiştirebilir. Pas diyen oyuncu oynama sırasını rakip oyuncuya vermiş olur. Her iki rakip de art arda üç defa pas dediğinde oyun sona erer. Taş torbasından bütün taşlar çekilip de oyun sonuna gelindiğinde her oyuncu, taş tahtasındaki harflerin sayı değerinin toplamını oyun boyunca kazandığı toplam puandan düşer. Yapılan çıkarma işleminin ardından en çok puanı alan oyuncu oyunu kazanmış olur.

Oyunun örneği:



Şekil 12. Scrabble Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Tüm dünya dillerini olduğu gibi Türk dilini öğrenmenin de ilk yolu harf öğrenmektir. Scrabble oyununda da harften kelimeye doğru bir öğretim söz konusudur. Bu durum da aynı zamanda çözümle ve birleşim tekniğinin kullanımına uygun bir etkinlik oluşturmaktadır.

Oyuna başlamak için A harfine en yakın harfi oyun torbasından çekmiş olmak şartı alfabeдеki harflerin sıralarını öğrenmeyi gerekli kılmaktadır. Bu yönüyle oyun, daha başlamadan bile Türkçeye katkı sunmaktadır.

Oyunun geriye kalan neredeyse tüm aşamaları doğrudan doğruya Türkçe öğretimine katkı sunmaktadır. Taş tahtasındaki harflerle anlamlı bir kelime oluşturma süreci çocuğun kelime bilgisini arttırmaktadır. Zengin bir kelime hazinesi de doğru cümle kurabilme ve kendini doğru ifade edebilmeyi de beraberinde getirmektedir.

Oyun tahtası üzerinde bulmaca şablonu şeklinde kelime oluşturma kuralı ise kelimeyi hecelerine ayırabilmeye, harf ya da hecelerle yeni kelimeler oluşturabilmeye katkı sağlamaktadır.

Oyuncuların taş tahtasındaki yedi harfle birden fazla kelime oluşturabilmeleri Türkçenin zenginliğine yönelik bir farkındalık da oluşturmalarını sağlamaktadır. Bunun yanı sıra oluşturulan her kelime, kelimenin doğru yazımına yönelik bir farkındalık kazanmaya da hizmet eden bir aşamadan oluşmaktadır. Oyun, söz konusu tüm bu

özellikleri yönünden Türkçe öğretimine katkı sunabilecek bir oyun içeriğinden oluşmaktadır.

Oyun,

“Formları yönergelerine uygun doldurur.

Yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 61)
kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.15. Harfe Göre Cevap Ver Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun iki kişiyle oynanan bir soru cevap oyunudur. Soru soran kişi alfabeyi içinden saymaya başlar. Cevabı verecek oyuncu dur dediğinde diğer oyuncu hangi harfteyse onu sesli bir şekilde dile getirir.

Cevapların hangi harfle başlayan kelimelerden oluşacağı belirlendikten sonra soru soran oyuncu sorularını sormaya başlar. Oyun bir soru bir cevap şeklinde ilerlemektedir ve sorular öncesinde bir hazırlık gerektirmemektedir. Sorular, verilen cevaplara göre yöneltilebileceği gibi oyuncunun o an aklına gelen ve cevabını merak ettiği herhangi bir konudan da seçilebilir. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli nokta ise sorulan soruların ve cevapların argo ifadeler içermemesidir.

Cevap veren oyuncu her soruya belirlenen harfle başlayan bir cevap vermelidir. Verilen cevaplar sorulan soruya cevap oluşturabilecek bir nitelikte yani mantıklı ve anlamlı olmalıdır. Cevap veren oyuncunun birkaç saniye içinde soruyu cevaplandırması gerekmektedir. Soru soran oyuncunun da yine uzun süre beklemeden birkaç saniye içinde sorularını yöneltmesi gerekmektedir. Soru sormakta veya cevap vermekte geciken ya da sorulan soruya doğru harfle başlayan cevabı veremeyen oyuncu oyunu kaybetmektedir.

Oyunun örneği:

“Soru soran oyuncu içinden alfabeyi saymaya başlar ve diğer oyuncunun dur komutuyla kaldığı harfi sesli söyler.

‘M’ harfi söylenen harftir.

Soru: Nasılsınız?

Cevap: Mersi, iyiyim.

Soru: Hayatta başına gelen en güzel şey nedir?

Cevap: Mutlu olmak.

Soru: Peki başına gelen en kötü şey nedir?

Cevap: Mutsuz olmak.

Soru: Duşa girdiğinde ilk ne yaparsın?

Cevap: Musluğu açarım.

Soru: Cenazede söylenmemesi geren bir söz söyler misin?

Cevap: Maşallah” (<https://www.youtube.com/watch?v=HhrBZuxjFxM>).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Alfabe sayarak oyuna başlama tekniği pek çok oyunda kullanılmıştır. Bu tarz oyunlar Türkçe öğretiminin birinci basamağından itibaren Türkçe öğretimine katkı sunmaya başlayarak ilerlemektedir. Bu oyunlara bir örnek de “Harfe Göre Cevap Ver” oyunudur.

Oyunun en önemli yanı oyuncunun aktif kelime hazinesini ortaya çıkarmasıdır. Oyuncunun sorulara anında dönüt verebilmesi, üstelik bunu tek harften yola çıkarak yapması, onun zengin bir kelime hazinesine sahip olmasını gerektirmektedir. Oyun anında dönüt sistemiyle oynandığı için oyunculara uzun süre düşünme imkânı tanımamaktadır. Bu durum da oyuncunun zihnindeki kelimeleri aktif olarak kullanabiliyor olmasıyla ilgilidir ve dolaylı yoldan bu oyun oyuncunun kendini her konuda etkili bir şekilde ifade edebilmesine katkı sağlamaktadır.

Oyuncular arasında geçen diyaloglarda uzun süre beklememe ve soruya yönelik belirtilen harfle akla gelen ilk cevabı verme ya da cevaba yönelik yeni bir soruyu anında sorma oyuncuların beyin fırtınası tekniğiyle düşünmelerini sağlamaktadır. Bu durum da oyuncuların hem aktif düşünce gücünü ve kelime hazinesini hem de pratik düşünme becerisini geliştirmektedir.

Söz konusu oyun dinleme ve konuşma üzerine kurulu bir oyundur. Her iki oyuncunun da birbirlerini etkili bir dinleme yöntemiyle dinlemeleri gerekmektedir. Çünkü doğru soruyu sorabilmek ve doğru cevabı verebilmek dinlemiş olmayı gerektirmektedir.

Dinleme becerisi olduğu kadar konuşma becerisi de oyunda aktif olarak kullanılmaktadır. Oyun kelimeleri doğru telaffuz edebilmek, konuşmayı bir anlam bütünlüğü içerisinde sürdürebilmek ve kendini doğru ifade edebilmek gibi açılardan konuşma becerisine katkı sağlamaktadır.

Harften kelime türetme yoluyla oynanan tüm oyunlarda olduğu gibi söz konusu bu oyun da Türkçe’nin zengin bir dil olduğunu oyuncuya kavratmaktadır.

Oyun,

“Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı dinleme tekniğini kullanır.)

Dinledikleriyle/izledikleriyle ilgili görüşlerini bildirir.

Dinlediklerinde/izlediklerinde tutarlılığı sorgular.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Hazırlıksız konuşmalar yapar.

Konuşma stratejilerini uygular. (Güdümlü, katılımlı, yaratıcı, kelime ve kavram havuzundan seçerek konuşma tekniklerini kullanarak konuşma yapar. ” (T.Ö.P., 2019: 51-53) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.2.16. Deyimler Konuşuyor Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Deyimler Konuşuyor oyunu deyimlerin drama yoluyla anlatılmasına yönelik grupla oynanan bir oyundur. Sınıf gruplara ayrılarak her gruba bir deyim verilir.

Deyimler ve grupları belirlendiğinde öğrencilerden bu deyimleri bir drama gibi canlandırarak oynamaları istenir. Öğrencilere deyimın anlamını araştırıp hangi durumlarda kullanıldığını öğrenmeleri ve deyme yönelik bir senaryo yazmaları için belirli bir süre verilir. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli unsur öğrencilerin etkili bir sunum yapabilmeleri için onlara yeterli süre verilmesidir. Hatta öğrencilere ev ödevi olarak verilmesi daha kullanışlı bir zaman tanıma yöntemi olacaktır.

Belirlenen deyim hakkında bir senaryo oluşturulurken başka deyimlerden de yararlanılabilir. Bu da çocuğun bir deyim yoluyla birden fazla deymi de öğrenmesine katkı sağlamaktadır. Oyun, deyimlerine çalışan öğrencilerin hazırladıkları senaryoyu arkadaşlarının önünde oynamalarıyla son bulur.

Oyunun örneği:

“ATI ALAN ÜSKÜDARI GEÇTİ

DEYİM ANA: Bir varmış, bir yokmuş. Eski tas eski hamamdayken, beşikler tıngır mıngır sallanır; analar ninniler dizermiş. Beşikten inip tıpış tıpış yürüyenlere ninni az gelir, aman benim evladım da yiğit olsun diye kahramanlık destanları dizilirmiş. Kaçı kahraman olmuş, kaç ecek arasına saklanan orasını bilmem ama pür dikkat dinlerler uykuya yenik düşerlermiş. Siz de hazırsanız uyuklamaya, başlayalım anlatmaya. Köroğlu henüz Bolu Bey’inin zulümlerine başkaldırıp ün sahibi olmamıştı. At yetiştirmeyi çok iyi öğrenmişti babasından. Öyle güzel bir kıraat yetiştirmişti ki dillere destandı. Dere tepe yağmur çamur demez rüzgar gibi gider idi.

DEYİM ATA: Hem de ne gitmek. Tozu dumana katarak gider, duman daha havadayken döner içinden geçerdi. Günlerden bir gün Köroğlu’nun sevdiği atı ortadan kayboluverdi. Deliye dönen Köroğlu atını aramaya koyuldu.

KÖROĞLU: Hey kırat neredesin?

KÖYLÜ AMCA: Hayırdır evlat sen de kimsin ne ararsın?

KÖROĞLU: Ben Köroğlu Ruşen Ali’yim, kıratımı kaybettim gördünüz mü?

KÖYLÜ AMCA: Birkaç gün evvel bizim buradan İstanbul’a doğru yel gibi bir kırat geçti, üzerinde de onu daima kırbaçlayan bir adam var idi.

DEYİM ANA: Bunu duyan Köroğlu İstanbul’un yolunu tuttu. Dağlarda taşlarda ısıklık çalıp kıratını aradı. Yorgunluktan bitap düştü. Diyardan diyara geçtikten sonra İstanbul’a vardı.

KÖROĞLU: Beyim Pazar ne taraftadır.

ADAM: Hayırdır delikanlı in misin, cin misin nereden gelir nereye gidersin?

KÖROĞLU: Ne inim ne cinim Allah’ın kulu ademoğluyum. Bolu’dan gelirim. Kıratım çalındı onu ararım.

ADAM: Anladığım kadarıyla kırat senin için çok önemli.

KÖROĞLU: Öyledir beyim. Ne söylesem iştir, anlar ve uygular. Anlayacağın onu öyle yetiştirdim ki bir tek dili yok konuşamaz.

ADAM: Öyleyse Pazar şu tarafta var git yoluna. İnşallah kıratını bulursun.

KÖROĞLU: Sağol beyim Allah razı olsun.

DEYİM ATA: Köroğlu vardı pazara. Pazarın dışında yüksekçe bir tepeye çıkıp iki parmağını ağzına koyup keskin bir ıslık çaldı. Yüzlerce atın içinde ıslığı duyan Köroğlu'nun atı şaha kalktı. Bunu gören Köroğlu koşarak atın yanına vardı. Vardı varmasına ama atın yularında iri mi iri, siyah elbiseli, siyah peçeli, uzunca sakalı olan bir adam vardı.

KÖROĞLU: Ağam at senin mi?

EŞKİYE: Benim ya. Güzel değil mi?

KÖROĞLU: Sen mi yetiştirdin?

EŞKİYE: Ben yetiştirdim ya çok iyi attır. Bak şu pazara koca pazarda eşi ve benzeri yoktur.

KÖROĞLU: Güzel olmasına güzel ama huyu da kendi kadar iyi mi acaba?

EŞKİYE: Güzel olmaz mı beyim ne istersen yapar. Bir tek dili yok konuşamaz.

KÖROĞLU: Anladım atına güvenirsin bakalım söylediğin kadar var mıymış? Eğer izinin varsa binip dolaşmak isterim.

EŞKİYE: Tabii beyim bin dolaş, gör ne yaman bir at olduğunu.

DEYİM ANA: Köroğlu yularından tutarak kıratı pazardan çıkardı ona sarılarak öptü. Onca zaman sonra sahibine kavuşan kır at adeta bir yel gibi indi boğazın kıyısına. Tabii bunu gören eşkiya atına atlayıp peşlerinden gidiverdi. Lakin kıra ata yetişmenin imkânı var mı? Köroğlu çoktan bir kayık kiralayıp atını da bindirip Üsküdar'ı geçmiş idi. Oradan da atını memleketi Bolu'ya sürdü.

(Arkalarından boğaza inen at hırsız telaşlı bir şekilde

EŞKİYA: Efendiler buralardan kırata binen bir adam geçti mi?

KAYIKÇIK: Hayırdır beyim ne bu talaş, derdin nedir?

EŞKİYA: Boş ver beni de gördün mü onu söyle ne tarafa gittiler?

KAYIKÇI: Boş ver peşlerinden gitmeyi, atı alan Üsküdar'ı geçti bile beyim.

DEYİM ATA: Zaman su gibi akar insanoğlu kuş misali bir o dala bir bu dala konar. Helal mal nerede olsa seni bulur, çarçur olmadan yerine konur. Eh bize de gökten üç elma düşürmek kalır. Biri Köroğlu ve atına, biri siz sevgili dostlara, sonuncusu da gidenin ardından bakakalanlara..." (Bayrak ve Şahin, 2018: 36).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Türk dilinin en önemli zenginlik kaynaklarından biri de deyimlerdir. Bir olayı birkaç kelimeyle anlatabilmenin en önemli örneğini deyimler oluşturmaktadır.

Deyimler Konuşuyor oyunu da; çocuğun konuştuğu dilin zenginliğini en etkili yoldan kavramasını sağlamaktadır. Çocuk, birkaç kelimelik bir deyim anlatabilmek için en az üç dört sayfalık bir senaryo yazmaktadır. Aslında yazılan tüm senaryo bazen iki kelimelik bir deyime hitap etmektedir. Bu durum da çocuğun Türkçedeki kelime gücünü ve deyimlerin kullanım alanını kavramasını sağlamaktadır.

Oyun sayesinde çocuk birden fazla deyim kullanım durumlarıyla birlikte öğrenmekte ve deyim dağarcığını genişletmektedir. Deyimlerin kullanıldığı durumları kavrayan çocuk, dinlediği veya izlediği metinlerde geçen deyimlerin de anlamını bildiği için bu metinleri daha kolay anlamlandırmaktadır. Bu durum oyunun dinleme becerisine sağladığı katkıyı da ortaya koymaktadır

Deyimler Konuşuyor oyununun çocuğa sağladığı bir diğer katkı ise çocuğun kendini ifade etme gücünü artırmasıdır. Deyimler çocuğun zengin içerikli konuşmalar

yapmasına katkı sağlamaktadır. Çocuk bir olayı, bir durumu veya bir düşünceyi anlatırken deyimlerden yararlanarak daha etkili ve özlü konuşmalar yapabilmektedir. Bu durum da oyunun konuşma becerisine sunduğu katkıyı ortaya koymaktadır.

Oyunun çocuğa kazandırdığı bir diğer beceri ise senaryo yazabilme ve rol yapma yeteneğini geliştirmesidir. Oyun bazı çocuklarda var olan ancak kimi zaman kendisinin bile farkına varamadığı oyunculuk yeteneğini ortaya çıkarmaktadır. Bu da çocuğun kendisini tanımasına katkı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra bu oyun, çocuğun yeteneği olmadığı halde aldığı rollerle tiyatro, sinema gibi farklı sanat dallarına da ilgi duymasına ve oyunculuk yeteneğini geliştirmesine de katkı sağlamaktadır.

Oyun bir senaryo yazmaya dayandığı için çocuğun yazma becerisine katkı sağlamaktadır. Deyimler Konuşuyor oyunuyla çocuk özgün metinler yazabilme becerisi kazanmaktadır. Yazdığı metinde geçen olayları metnin türüne uygun anlatma ve oluş sırasına göre anlatabilme yeteneğini geliştirmektedir. Yazdıklarında yazım ve noktalama kurallarının doğru kullanıma yönelik de bir farkındalık kazanmaktadır. Bunların yanı sıra rol yapma ve benzetim tekniklerine de kullanım alanı sunan bir oyundur.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Grup halinde dinleme, katılımsız yaratıcı ve empati kurarak dinleme tekniklerini kullanarak dinleme yapar.)

Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.

Dinlediği/izlediği hikâye edici metinleri canlandırır.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Konuşma stratejilerini uygular. (Serbest, yaratıcı, empati kurma ve hafızada tutma tekniklerini kullanarak konuşma yapar.)

Hazırlıklı konuşmalar yapar.

Konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır.

Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

Konuşmalarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.

Yazdıklarını paylaşır.

Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler.

Hikâye edici metinler yazar.

Yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.

Yazma stratejilerini uygular.

Yazdıklarını zenginleştirmek için atasözleri, deyimler ve özdeyişler kullanır.

Yazılarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

Yazılarında anlatım biçimlerini kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 51-62) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.3. Dijital Oyunlar

4.1.3.1. TRT Bilgi Adası Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Soru cevap tekniğiyle oynan bir oyundur. Oyundaki cevaplar soruya göre görsellerden, şıklardan veya doğru/yanlış seçeneklerinden oluşmaktadır. Oyundaki dönütler sesli yanıt sistemiyle verilmektedir. Oyuncunun doğru cevapları, ‘çok iyi gidiyorsun, aferin, işte bu gibi cümlelerle pekiştirilmekte, yanlış cevapları ise ‘başarabilirsin, tekrar dene, daha sıkı çalışmalısın’ gibi cevaplarla motive dilmektedir.

Oyun 1. seviyeden başlayarak seviye seviye ilerlemektedir. Seviyeler geçildikçe soruların zorluk derecesi de artmaktadır. TRT Bilgi Adası oyunu; matematik, tarih, Türkçe, coğrafya, sanat, çizgi film karakterleri, genel kültür, bilim ve teknoloji, hayvanlar ve bitkiler âlemi gibi çok çeşitli ve geniş bir soru havuzundan oluşmaktadır (<https://www.trtcocuk.net.tr/oyunlar/bilgi-adasi>).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: TRT Bilgi Adası oyunu çocuğun bilgi alanına doğrudan etki eden bir oyundur. Oyunda Türkçe dersine yönelik yazım yanlışlarıyla ilgili sorular yer almaktadır. Çocuk bu oyun sayesinde kelimelerin yazımına yönelik bir farkındalık geliştirmektedir.

Türkçe dersi dışında diğer alanlarda da sorulan sorular veya cevaplar yine kelimenin doğru yazımıyla oluşturulduğu için dolaylı olarak çocuğun kelimelerin doğru yazılışıyla ilgili bilgi edinmesini sağlamaktadır.

Soruların görsellerle desteklenmesi bilginin kalıcılığını arttırmaktadır. Bunun yanı sıra doğru/yanlış seçenekli veya şıklı soruların da oyunda yer alması çocuğun farklı ölçme değerlendirme teknikleriyle işlem yapabilmesine katkı sunmaktadır.

Oyun seviyelerinin gittikçe zorlaşması, çocuğa basitten karmaşığa veya bilinenden bilinmeyene gibi öğrenme yöntemleriyle bilgiye ulaşma yolunu da kavratmaktadır. Oyunun bir diğer eğitici yanı ise cevaba yönelik verilen dönütlerdir. Çocuk doğru cevaplarla pekiştirildiğinde başarı hissini daha çok tatmakta ve oyuna yani öğrenmeye daha istekli hale getirilmektedir. Çocuğun yanlış cevaplarında ise motive edici dönütlerle onun öğrenme isteği arttırılmakta ve oyun yani öğrenme ortamından uzaklaşmasının önüne geçilmiş olunmaktadır.

Oyunun çeşitli alanlardan sorular içermesi oyunu, tekdüzelikten çıkarmakta ve çocuğa ilgisini çekebilecek konu alanları sunmaktadır. Söz konusu bu oyun çocuğun hem dil gelişimine hem de genel bilgi dağarcığına doğrudan ve olumlu yönde bir katkı sunmaktadır. Oyunda soru cevap yöntemi de kullanılmaktadır.

Oyun,

“Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.

Dinlediklerinde/izlediklerindeki tutarlılığı sorgular.

Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımlı ve seçici dinleme tekniklerini kullanır.)

Kelimelerin zıt anlamlarını tahmin bulur.

Kelimelerin eş anlamlarını bulur.

Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder.

Görsellerle ilgili soruları cevaplar.

Deyim ve atasözlerinin metine katkısını belirler.

Metni yorumlar.

Metinle ilgili sorulara cevap verir.

Medya metinlerini değerlendirir.” (T.Ö.P., 2019: 51-57) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.3.2. Adam Asmaca Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun üyelik üzerinden oynanabileceği gibi misafir oyuncu olarak da oynanabilen bir dijital oyundur. Bireysel ya da arkadaş gruplarıyla da oynanabilmektedir. Oyun oynanırken diğer oyuncularla sohbet edebilme özelliğine de sahiptir.

Oyunda ekranın üst tarafında bir direk vardır. Direğin altında bir soru ve sorunun hemen altında da cevap olan kelimedeki harf sayısına göre kesik çizgiler bulunmaktadır. Ekranın en alt kısmında ise alfabedeki tüm harfleri gösteren kutucuklar vardır. Oyuncu sorulan soruya yönelik bu kutucuklardaki harflerden birinin üstüne tıklar. Eğer seçtiği harf cevabın içinde varsa cevap alanına yansır. Oyuncunun seçtiği harf cevabın içinde yoksa adam direğe asılmaya başlanır. Oyuncu doğru tahmin edemediği her harfte asılacak adamın bir bölümünü oluşturur ve adam oyuncunun yanlış harf seçimleri sonucunda tamamlanmış olup asılmaktadır. Sonrasında ise doğru cevap oyun tarafından oyuncuya sunulmaktadır. Oyuncu seçtiği altı harfle cevabı bilmek zorundadır. Bilemediği takdirde altı harf sonunda adam asılmaktadır.

Dijital Adam Asmaca oyunu seviyelerden oluşmakta ve her seviye farklı soru sayılarından oluşmaktadır. Oyuncuya her seviyede yirmi tane joker verilir. Her joker cevaba yönelik bir harfi içermektedir. Oyuncu isterse tüm jokerleri birkaç soruda bitirebilir ya da seviye tamamlanana kadar bu jokerleri sorularında kullanabilir.

Oyunda sorulan sorular; milli değerlere, yöresel oyunlar gibi geleneklere, şehir özelliklerine, tarihsel bir olaya, dille ilgili bir kavrama veya evrensel konulara yönelik olabilmektedir. Oyun kapsamındaki sorular; bilim, sanat, tarih veya dil gibi doğrudan bilgi kaynaklı içeriklere sahiptir.

Söz konusu bu oyunda oyuncu cevabı bilse de bilmese de her soru sonucunda cevap açıklamasıyla birlikte verilmektedir. Örneğin: Bir deyim sorulduysa oyun bu deyim ne anlama geldiğini, hangi durumlarda kullanıldığını belirten bir açıklamayı da oyuncuya sunmaktadır.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun genel anlamda eğitsel oyunlardaki Adam Asmaca oyunuyla aynı katkılara sahiptir.

Dijital ortamda oynanan türünde oyunun seviyelerden oluşması öğrenmenin basitten karmaşığa ilkesi doğrultusunda yapılmasını sağlamaktadır. Söz konusu bu oyunda cevapların açıklamalı dönütlerle veriliyor olması da bilgiyi daha anlamlı hale getirmektedir.

Oyun,

“Yazma stratejilerini uygular. (Metin tamamlama, boşluk doldurma, tahminde bulunma tekniklerini kullanarak yazar.)” (T.Ö.P., 2019: 60) kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir

4.1.3.3. Words of Wonders (Wow) Guru Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Wow Guru oyunu bulmaca mantığında hazırlanmış bir dijital oyundur. Ekranın üst kısmında soru bölümü, onun hemen altında da cevaplara yönelik labirent şeklinde iç içe geçmiş cevap kutucukları bulunmaktadır. Bu kutucukların altında büyük bir daire içinde cevabı oluşturan harfler yer almaktadır. Oyuncu cevaplamak için birinci harften başlayarak elini kaldırmadan sırayla tüm harfleri seçer ve cevabı doğruysa bir sonraki soruya geçer. Doğru cevapladığı her kelime bir sonraki soru için ipucu oluşturan harfler içermektedir.

Oyun seviye seviye ilerlemektedir. Birinci seviyede oyuncuyu doğru cevaba oyunun kendi yönlendirmektir. İlk iki seviye iki sorudan oluşmaktadır. Seviyeler ilerledikçe soru sayıları artmaktadır. 6. seviyeden itibaren ise cevap kelimesinin harflerini içeren dairede cevabı oluşturan harfler dışında harflere de yer verilmeye başlanılmaktadır. Seviyeler ilerledikçe oyunun zorluk seviyesi de artmaktadır.

Oyunda eş anlamlı kelimelere, meyve veya bitki türlerine, meslek gruplarına, çeşitli güncel bilgilere ya da genel kültür soruları gibi çeşitli içeriğe sahip sorulara yer verilmektedir.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Bulmaca oyunları türleri bakımından en çeşitli eğitici oyunlardandır. Oyunların teknolojiyle buluştuğu dijital ortamda bulmaca mantığıyla hazırlanmış oyunlar oldukça geniş bir pay oluşturmaktadır. Bu tarzda

hazırlanan oyunlardan biri olan Wow Guru oyununun çocuğa Türkçe öğretimi adına kazandırdığı ilk boyut çocuğun kelime hazinesini zenginleştirmesidir. Bunun yanı sıra çocuğa kelimelerin doğru yazılışı, anlamdaş veya zıt anlamlı kelimelerin öğretilmesi, kavram öğretimi gibi konularda da katkı sunan bir dijital oyundur.

Oyunda yer verilen soruların farklı içeriklere sahip olması, çocuğun birden fazla alanda bilgi sahibi olmasına katkı sağlamaktadır. Oyunun yine bu özelliği, oyunun farklı ilgi alanlarına yönelik oyuncu kitlelerine hitap ederek daha nesnel öğrenme ortamları oluşturmaya katkı sunmaktadır.

Oyun,

“Grafik, tablo ve çizelgeyle sunulan bilgileri yorumlar.

Formları yönergelerine uygun doldurur.

Yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru kullanır”. (T.Ö.P., 2019: 58-61) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.3.4. Kelime Sörfü Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Kelime sörfü oyunu da Wow Guru oyunu gibi bulmaca tekniğinde oynanan bir oyundur. Bu oyunun Wow Guru oyunundan farkı ise cevaplar hazır olarak kutucuklara yerleştirilmiş bir şekilde verilmektedir. Oyun ‘beyaz şeyler’, ‘değerli madenler’, ‘seyahat’ gibi birçok kategoriden oluşmaktadır.

Oyunda beşinci kategoriye kadar cevap kutucukları düzenli olarak verilmektedir. Beşinci kategoriden itibaren ise bir kelime dışındakiler aralarında diğer kelimenin harfleri olacak şekilde yerleştirilmişlerdir. İlk kelime bulunduktan sonra, sırayla diğer kelimeler de bulunmakta ve bir yapboz gibi harfler kendi yerini otomatik olarak bulmaktadırlar.

Oyuncu oyunda ilerledikçe sürpriz hediyeler ve puanlar kazanmaktadır.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Kelime Sörfü oyunu daha çok kavram öğretimine yönelik bir oyundur. Oyunda yer alan her kategoride çeşitli kavramların öğretilmesi hedeflenmektedir. Öğrenilen her kavram kelime hazinesine doğrudan etki edeceği için bu oyun sayesinde çocuğun zihinsel sözlüğü de gelişmektedir.

Çocuğun cevabı verilen bulmacada görebilmesi onun parça bütün ilişkisini kavramasına, ayrıntılara dikkat edebilme becerisini geliştirmesine de katkı sağlamaktadır. Söz konusu bu oyunda çocuk, cevap kelimesini her işaretleyişinde o kelimenin doğru yazımına yönelik de bir farkındalık kazanmaktadır. Çünkü cevap

önünde hazır olarak duruyor olsa da harfleri doğru şekilde birleştiremediğinde doğru kelimeyi yazamamakta ve doğru cevaba ulaşamamaktadır.

Oyun,

“Grafik, tablo ve çizelgeyle sunulan bilgileri yorumlar(T.Ö.P., 2019: 58) kazanımına yönelik beceri alanına sahiptir.

4.1.3.5. Milyoner Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Milyoner oyunu, A, B, C ve D şıklı olmak üzere dört şıklı cevaplardan oluşan bir test tekniğinde oynanan oyundur. Oyunda en yüksek ödül 1.000.000 TL’dir. Bu ödüle kadar 1.000 TL, 15.000 TL ve 250.000 TL baraj sorularından oluşmaktadır. İlk baraj sorusunu yanlış bilen oyuncu sadece 500 TL ödül alır. Birinci baraj sorusundan sonra ise yanlış bilinen soru, kaç bin TL’de olmuş olursa olsun kendisinden önceki baraj sorusunun ödülüne kadar olan doğru soruları da götürdüğü için oyuncu sadece bir önceki baraj sorusunun ödül parasını almış olmaktadır. Oyuncu cevabından emin olamadığı bir soruda ise oyundan çekilme hakkını kullanarak o ana kazanmış olduğu paranın tamamını alabilmektedir.

Oyunda toplamda dört joker bulunmaktadır. Seyirciye sorma jokeri, telefonla arayıp sorma jokeri ve yanlış iki cevabın elendiği 50/50 jokeri oyunun başında oyuncuya sunulmaktadır. Çift cevap verebilme jokeri ise 15.000 TL’lik baraj sorusundan sonra oyuncuya verilebilmektedir. Ayrıca ikinci baraj sorusuna kadar oyuncu soruları 23 saniyede cevaplamak zorundadır. İkinci baraj sorusundan sonra ise düşünmek ve cevap vermek için süre kısıtlaması yoktur.

Oyun doğrudan bilgiyi ölçmeye dayanan bir yapıdadır. Güncelden genel kültüre, sanattan bilime hemen hemen her türlü konuda oyuncunun bilgisini ölçmeye dayanan sorulardan oluşmaktadır.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Milyoner oyunu bir bilgi yarışması niteliğine sahip bir içerikten oluşmaktadır. Oyunun soruları doğrudan bir bilgiyi ölçmeye yönelik içeriklerden oluşmaktadır.

Oyunun geniş soru çerçevesindeki konu alanlarından biri de Türkçe öğretimine yönelik içeriklerdir. Oyunun deyim olarak kullanılan söz öbeklerine yönelik sorular, yazımı karıştırılabilecek bir sözcüğün doğru yazımına yönelik sorular, eksik olarak verilen bir tekerlemenin eksik sözcük veya sözcük öbeğine yönelik sorular gibi Türkçe öğretimine doğrudan katkı sunan sorular da içermesi bu oyunun Türkçe Öğretiminde yararlanılabilecek bir dijital oyun olduğunu göstermektedir.

Oyunda cevaba yönelik birden fazla şık bulunması çocuğun doğru bilgiye ulaşmak için yorum yeteneğini ve sahip olduğu bilgileri zihinsel süzgecinden geçirerek analiz, sentez gibi bilişsel süreçlerini geliştirmesine olanak sağlamaktadır. Aynı zamanda olay veya durumları kronolojik sırayla öğrenebilmesine ve bilgilerini bir mantık düzleminde temellendirebilmesine de katkı sağlamaktadır.

Oyunun Türkçe öğretimine sağladığı pek çok katkı olan oyun maddi yani parasal bir ödüle dayanmaktadır. Bu oyun sınıf ortamında oynanırken ödüllerin puan olarak verilmesi önerilmektedir.

Oyun,

“Kelimelerin zıt anlamlarını bulur.

Okuma stratejilerini kullanır. (Sesli, sessiz, hızlı okuma ve tahmin ederek okuma tekniklerini kullanır.)

Metinle ilgili soruları cevaplar.

Medya metinlerini değerlendirir.

Bilgi kaynaklarını etkili bir şekilde kullanır. (T.Ö.P., 2019: 56-58) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.1.3.6. Farming Simulatör 22 Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Farming simülator oyunu bir tarım ve hayvancılık oyunudur. Oyun bir tarla nasıl ekilir?, hangi tarım aleti ne işe yarar?, ürünün hasat zamanı ne zamandır?, verimli ürünler nasıl yetiştirilir?, hangi hayvanlar nasıl beslenir? ve yaptığın işlerden nasıl kar edilir? gibi sorulara cevap olabilecek bir oyundur.

Oyun oyuncuya ilk başta bir tarla, bir traktör ve römork, bir biçerdöver, bir su tankeri, buğday ya da şeker pancarı ekmek için bir tarla ekme makinesi vermiş olarak başlamaktadır. Oyuncu oyunun yönlendirmeleriyle tarlasını eker, sular, biçer ve ürününü satar. Oyun ürünü satmak için de farklı fiyattan alan alıcılar listesini oyuncuya sunmaktadır. Oyuncu sattığı fiyat üzerinden bir birikim yapmakta ve parasına göre yeni tarım alanları, farklı tarım ürünleri, daha donanımlı tarım aletleri vs. alabilmektedir.

Oyunun oyuncuya koyun, inek, tavuk, at gibi farklı bakım ve üretim alanlarına sahip hayvanlar da verir. Oyuncu tarlasından elde ettiği buğday, mısır gibi ürünlerin geriye kalan sap kısımlarından hayvanlara balya, saman veya silaj gibi yemler yapabilir. Bu yemlerle hayvanları besleyip onlardan gübre elde etmekte ve bu gübreyi de tarlasına atarak maliyetsiz bir geri dönüşüm yapmış olmaktadır. Bunun yanı sıra oyuncu, hayvanlarından elde ettiği ürünlere yönelik bir pazar alını yaratarak da üretim faaliyetlerini çeşitlendirmektedir.

Oyun oyuncuya ektiği pancardan şeker fabrikaları, pamuktan iplik ve kumaş fabrikaları, tahıl ve hayvansal gıdalardan elde ettiği malzemelerle pastaneler veya buğdaydan un elde edip fırın açabilme imkânı sunarak tarım ve hayvancılığın tüm aşamalarını vermiş olmaktadır.

Oyunun bir başka boyutu da ormancılık faaliyetlerine yönelik kavram ve işleyişleri de içermesidir. Bu kapsamda çeşitli ağaç türlerine ve ormancılıkla ilgili farklı kavramlara da yer verilmektedir. Oyun oyuncuya ormancılıkla elde edilen ürünlerle de marangoz açma ve mobilya yapıp satma imkânı da tanımaktadır (<https://www.youtube.com/watch?v=5r00GIvW49I>).

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun tarım ve hayvancılıkla ilgili birçok kavramı içermektedir. Oyuncu bu kavramların ifade ettiği ürün veya araçların özelliğini bilmelidir çünkü oyuncunun oyundaki başarısı buna bağlıdır.

Oyun kavram öğretimi açısından Türkçe öğretimine katkı sunmaktadır. Oyuncu bu oyun sayesinde tarım ürünlerinin ve tarım aletlerinin isimlerini, bu aletlerin ne işe yaradığını, mahsul, hasat gibi tarımsal faaliyetleri ifade eden çeşitli kavramları; hayvanların beslenme şekillerine yönelik kavramları, ürettikleri gıda türlerini öğrenmektedir. Çocuk, bu oyun sayesinde tarım ve hayvancılıkla elde ettiği ürünlerin fırın, pastane veya fabrika gibi sanayi sürecindeki işlenme aşamalarını da öğrenmektedir yani oyun genel üretim zincirinin her aşamasına yönelik bütün kavramları çocuğa öğretmektedir. Bu da çocuğun kelime hazinesini zenginleştirmektedir.

Neredeyse tüm dijital oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da bir görsel açı aktif olduğu için söz konusu kavramların doğru yazımına yönelik bir içerik söz konusudur. Bu da çocuğun öğrendiği yeni kavramları, doğru yazılışlarıyla zihnine kodlamasına katkı sağlamaktadır.

Söz konusu bu oyun çocuğun dil gelişimi dışında zaman planlaması yapabilmesine, süreci yönetebilmesine, mantık doğrultusunda hareket edebilmesine, istenilen hedef için çaba gösterilmesi gerektiğine yönelik ikna olup bu doğrultuda çalışma planı yapabilmesine de katkı sağlamaktadır.

Oyunun çocuğa sunduğu bir diğer kazanım ise çocukta hayvan ve doğa sevgisinin oluşmasıdır. Oyun, çocuğun sanal bir ortamda kısmen de olsa doğayla iç içe olabileceği bir yapıdadır. Çocuk bu oyun sayesinde doğayla tanışıp doğanın işleyiş düzenine katılabilmektedir.

Oyun çocuğa gezi gözlem yoluyla öğrenebileceklerini sanal bir ortamda öğrenebilme imkânı sunmaktadır. Bu durum da oyun için bir gerçek hayat simülasyonu

da denilebileceğini göstermektedir. Oyunların genel amacının hayatı tecrübe alanı olduğu varsayıldığında söz konusu bu oyunun da çocuğa hayatı tecrübe etme olanağı sunduğu görülmektedir. Oyunda gerçek ortamın sanal ortama aktarılması bakımından benzetim yöntemi de kullanılmaktadır.

Oyun,

“Bilgi kaynaklarını etkili bir şekilde kullanır.

Farklı yazı karakterleri ile yazılmış yazıları okur.

Medya metinlerini değerlendirir. (T.Ö.P., 2019: 57-58) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.2. Yeni Oyun Önerileri

4.2.1. Sessiz Kitap Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Oyun en fazla iki kişi olmak üzere grup olarak oynanan bir oyundur. İki kişi ile oynandığında bireysel başarıya göre kazanan belli olsa da kişi sayısına göre küçük gruplar oluşturularak toplam grup başarısına göre de kazanan belirlenebilir.

Oyun ev, sınıf veya açık bir alan olmak üzere ortam gözetmeksizin her ortamda oynanabilecek bir oyundur. Oyun yerli ve yabancı kategorileri olmak üzere iki turdan oluşmaktadır. Yerli kategoride Türk edebiyatına ait romanlar; yabancı kategoride ise dünya edebiyatına yönelik romanlar yer almaktadır. Yerli kategori iki, yabancı kategori ise bir puan olarak puanlandırılır.

Grup üyeleri kendi arasında bir anlatıcı seçerler ve grubun geriye kalan üye veya üyeleri ise gözlem grubunu oluşturmaktadır. Her turda anlatıcı değişerek gözlem grubundan yeni bir üye anlatıcı görevini üstlenir. Oyuncular tarafından ortak olarak bir de hakem belirlenir. Hakem hem süreyi belirler ve süre takibini yapar hem de anlatılacak kitapların listesini elinde bulundurarak anlatıcıya gösterir. Her anlatıcı için bu liste değişeceğinden listede yer alan kitapların sayısı beşi geçmemelidir. Anlatıcı listede yer alan kitaplardan istediği sıradan başlayarak anlatabilir ancak pas deme hakkı yoktur yani listedeki beş kitaptan herhangi birini anlatmak zorundadır.

Anlatıcı gözlem grubunun önünde durarak hakemin süreyi başlatmasının ardından listede yer alan kitaplardan birini anlatmaya başlar. Anlatıcı önceden belirlenmiş süre içerisinde (süre en fazla 3 ya da 5 dakika arasında olmalıdır) ses çıkarmadan hatta dudak dahi kıpırdatmadan yalnızca el kol hareketleriyle romanı anlatmaya başlar. Bu kural oyunun temel kuralını oluşturmaktadır. Anlatıcı isterse

kitabın adının kaç kelimeden oluştuğunu gözlem grubuna parmaklarıyla gösterebilir. Gözlem grubu ise anlatıcının hareketlerinden yola çıkarak anlatılan kitabın adını verilen süre bitmeden bilmeye çalışır.

Oyun sonunda en çok puan alan kişi ya da grup oyunun galibi sayılır. Kazanan taraftan yerli ya da yabancı kategorilerin hangisinden daha çok kitap bilinmişse o kategoriden bir kitap kazanan tarafa ödül olarak hediye edilir.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Sessiz kitap oyunu doğrudan olmasa da dolaylı olarak çocuğun okuma becerisinin gelişmesine katkı sunacak bir içeriğe sahiptir. Anlatıcı anlattığı kitabı okumuşsa kitabın adı dışında karakter ve olay gibi unsurları da gözlem grubuna anlatarak daha kolay bir anlatım sağlayabilmektedir. Bunun yanı sıra gözlem grubundaki kişi ya da kişiler, anlatıcının anlattığı kitabı daha önceden okumuşlarsa anlatıcının hareketlerini daha kolay yorumlayarak hangi kitap olduğunu da daha kolay anlayacaklardır. Ayrıca oyun sonunda kazanan her gruba bir kitap hediye ediliyor oluşu çocuğu okumaya teşvik etmektedir.

Oyunun çıkış noktası kitaplar olduğu için aslında oyunu kazanmanın sırrı da kitap okumaktan geçmektedir. Dolayısıyla çocuk ne kadar çok kitap okumuş olursa kitap isimlerine de o oranda aşina olacağından oyunu kazanma ihtimali de artacaktır. Bütün bu nedenlerden dolayı oyun, okuma alışkanlığını dolayısıyla okuma becerisini geliştirici bir etkinlik görevi üstlenmektedir.

Oyunun çocuğa kazandırdığı bir diğer dil işlevi ise yorum becerisidir. Bu oyunda çocuk sözel bir parçadan hareketle yorum geliştiriyor olmasa da gözlem yoluyla elde etmiş olduğu davranışları yorumlamaktadır. Yorumun zihinsel bir süreç gerektirdiği düşünüldüğünde çocuk gördüğü hareketleri zihnindeki şema, kavram veya bilgi kutucuklarıyla birleştirerek gün yüzüne çıkarmaktadır.

Sessiz kitap oyununun en önemli özelliklerinden biri de çocuğa beden diliyle kendini anlatma imkânı vermesidir. Beden dili sözel iletişimi destekleyen en önemli iletişim yollarından biridir. Çocuk bu oyun sayesinde anlatmak istediği düşünceyi jest ve mimikleriyle destekleyerek daha etkili bir iletişim kurabilmeyi öğrenmektedir.

Bu oyundaki yorumun temel dayanak noktası ise dikkatli bir gözlem olduğu için çocuğun gözlem yeteneği de gelişmektedir. Gözlem; çocuğun takip etme, yorum yapma ve sonuç çıkarma gibi pek çok beceri alanına doğrudan etki eden bir kazanımdır.

Dinlemede işitilenin takibi, konuşmada seslerin ve anlamsal içeriğin takibi, yazmada harflerin, kelimelerin veya imla kurallarının yazıya yön verişine yönelik bir takip, okumada ise, gözün yazıyı ve zihnin anlamı takibi gibi her dil beceri alanında

takip etme başta olmak üzere yorum yapma, çıkarımda bulunma gibi beceriler kullanılmaktadır. Bu beceriler de gözlem becerisiyle iç içe olan becerilerdir. Dolayısıyla sessiz kitap oyunu okuma becerisinin yanı sıra diğer dil beceri alanlarını da dolaylı yoldan geliştirmektedir. Bu oyunda çocuk anlatıcının jest ve mimiklerini gözlemleyerek gözlem ve inceleme yöntemini de kullanmış olmaktadır.

Oyun,

“Konuşmalarda beden dilini etkili bir şekilde kullanır.

Metin türlerini ayırt eder.” (T.Ö.P., 2019: 53-56) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.2.2. Atalar Ne demiş? Oyunu

Oyun, ikişerli gruplar halinde en az dört kişi ile oynanan bir kart oyunudur. Oyunun amacı, belirli bir sürede kartlarda yazılan atasözü veya deyimleri yasaklı kelimeleri kullanmadan anlatabilmektir.

Kartların ön yüzünde atasözleri arka yüzünde ise deyimler bulunur. Her bir kartta bir atasözü ve bir deyim bulunmalıdır. Oyunun en önemli kuralı ise belirlenen süre içerisinde yasaklı kelimeleri kullanmadan bu atasözü ve deyimini anlatabilmektir. Burada süre takibini yapmak ve anlatan kişinin yasaklı kelimeleri kullanıp kullanmadığını kontrol etmek için bir hakeme ihtiyaç vardır. Oyun başlamadan gönüllü bir kişi hakem olarak seçilir eğer hakemliğe gönüllü kişi sayısı fazla ise oyuncular tarafından bir oylama yapılarak en çok oyu alan kişi hakem olarak belirlenir.

İki kişi şeklinde oluşturulan gruplardan bir kişi anlatan, diğer kişi ise anlayan tarafı oluşturmaktadır. Anlatan kişi yasaklı kelimeleri kullanamadığı gibi herhangi bir şeyi göstererek yani işaretlerle de bir anlatım yapamaz. Sadece sözel bir anlatım kullanmak zorundadır. Yasaklı kelimeleri kullandığı veya herhangi bir işaretlerle anlatım yaptığı takdirde oyunu direkt olarak kaybetmektedir. Anlatmakta zorlandığı atasözü veya deyimini ise pas diyerek geçme hakkına sahiptir.

Her kart yalnızca bir oyuncu tarafından anlatılmalı ve anlatılan kartlar hakem tarafından alınmalıdır. Oynayacak grubun kişi sayısına göre kart sayısı artırılabilir de, oyunda en az yüz kart bulunmalıdır.

Oyunun örneği:



Şekil 13. Atalar Ne demiş? Oyun Örneği

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Oyun, okuma ve dinleme temeline dayandığı için dil becerilerine doğrudan katkı sunan bir niteliğe sahiptir. Anlatan çocuk, kartlardaki deyim veya atasözünü ne kadar doğru okursa neyi anlatması gerektiğini de o oranda iyi anlayacaktır. Aynı şekilde yasaklı kelimeleri de doğru okuması çocuğun oyundaki başarısını arttırmaktadır. Doğru okunan kelime, doğru öğrenileceğinden yazma ve konuşma becerilerinde de bu kelime doğru olarak kullanılacaktır.

Türk dilinin zenginliğine katkı sunan deyim ve atasözleri ise bu oyunu çocuğa kazandırdığı en önemli işlevdir. Çocuk bu oyun sayesinde deyim ve atasözlerini tanıyarak bunların anlamını öğrenmekte ve en önemlisi de deyim-atasözü ayrımını kavrayabilmektedir.

Deyim ve atasözlerinin ifade zenginliğindeki payı oldukça yüksektir. Dolayısıyla bu zenginlikleri kazanmış çocuğun gerek yazarak gerekse konuşarak kendini ifade edebilme becerisi de gelişmektedir.

Atalar ne demiş oyununun çocuğa kazandırdığı bir diğer dil becerisi ise dinlemedir. Anlayan çocuğun kartta yazan atasözü veya deyimini bilmek için anlatıcıcıyı dikkatli bir şekilde dinlemesi gerekmektedir. Dinlemenin ardından anlatıcının sözlerinden yola çıkarak beyin fırtınası yapmakta ve aklına gelen sözcük, deyim veya atasözlerini sıralamaktadır. Çocuk, anlatıcının anlattığını biliyorsa bellekte kayıtlı olan bilgiyi geri çağırarak işlevsel bir bilgi kazanmış olmaktadır. Ancak bilmediği bir deyim ya da atasözü anlatılıyorsa anlatıcının ne anlatmak istediğini yorumlayarak bulmaya çalışmaktadır. Bu da çocuğun yorum yeteneğini geliştirmektedir. Ayrıca yeni bir deyim ya da atasözü öğreneceği için de çocuğun kelime hazinesi zenginleşmektedir.

Dil beceri alanlarının hepsinde en önemli unsur dikkattir. Dikkat, dilin anlamlılığını sağlayan en temel basamağı oluşturmaktadır. Dikkatsiz bir dinleme

işitmeden öteye geçememekte, dikkatsiz bir konuşma anlamsal bütünlüğünü yitirmekte, dikkatsiz bir yazma ve okuma ise bilgiyi kavramaktan uzaklaştırmaktadır. Bu nedenle dili doğru kullanmanın yolu dikkat odaklı bir uyarılmadan geçmektedir. Söz konusu bu oyunda da çocuk dikkat algısını güçlendirmektedir. Anlatıcı yasaklı kelimelere dikkat ederek bunları kullanmamaya özen göstermekte; anlayan grup ise anlatıcıyı dikkatli bir şekilde dinlediği takdirde başarıya ulaşmaktadır.

Atalar ne demiş oyunu genel anlamda okumadan başlayarak dinleme, konuşma, yazma dâhil olmak üzere dil beceri alanlarının çoğuna katkı sunmaktadır. Oyunda soru-cevap yöntemi de kullanılmış olmaktadır.

Oyun,

“Yazılarını zenginleştirmek için atasözleri, deyimler ve özdeyişler kullanır.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 53-60) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.2.3. Senin Memleket Neresi? Oyunu

Senin memleket neresi oyunu en az üç kişi olmak şartıyla grup halinde oynanan bir oyundur. Bu oyunda oyuncu grubu dışında bir de hakem vardır. Söz konusu bu oyun, bir şehrin özelliklerinden yola çıkılarak o şehri ipuçlarıyla buldurma temeline dayanmaktadır.

Oyuna başlanmadan önce oyuncu grubuna anlatmak istedikleri şehirler hakkında kısa bir araştırma yapmaları için zaman verilir. Gerekli araştırmalar yapıldıktan sonra üç kişi ile oynanıyorsa bireyler arasında ilk anlatıcıyı belirlemek için kura çekilir, üç kişiden fazla olan oyuncu topluluklarında ise küçük gruplar oluşturulur. Her grup kendine bir isim verir. İlk olarak hangi grubun anlatacağı da yine kura çekme yöntemi ile belirlenir. Kurada adı çıkan grup üyelerinden biri, diğer grubun tam karşısına geçer ve dinleyen yani rakip grubun, kendine ‘senin memleket neresi?’ sorusunu sormasını bekler. Sorunun sorulmasıyla birlikte hakem de süreyi başlatmış olur. Süreyi belirlemek için ise ya bir süreölçerden ya da bir kum saatinden yararlanılabilir.

Anlatıcı oyuncu, yöneltilen ‘senin memleket neresi?’ sorusunun ardından belirlediği şehrin özelliklerini genelden özele doğru söylemeye başlar. Her söylenen özellikte rakibin bir tahminde bulunması beklenir. Belirlenen süre içerisinde rakip şehri bilirse bir puan kazanmış olur ve anlatma sırası kendine geçer ama eğer bilemezse anlatıcı grup hem bir puan kazanmış olur hem de anlatma sırasını elinde tutmaya devam eder ve grubun bir diğer üyesi yeni bir şehri anlatmak için ayağa kalkar.

Oyunun örneği:

Rakip oyuncu: Senin memleket neresi?

Anlatıcı: Türkiye'nin güneyinde yer alır.

Rakip Oyuncu: Gaziantep

Anlatıcı: Akdeniz bölgesinde yer alır.

Rakip Oyuncu: Adana

Anlatıcı: Denizi vardır

Rakip Oyuncu: Antalya

Anlatıcı: Cezeryesi ve Tantunisiyle ünlüdür.

Rakip Oyuncu: Senin memleket Mersin.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Söz konusu oyun, dinleme ve konuşma becerisine yönelik bir içeriğe sahip olduğu göz önünde bulundurulduğunda dil öğretiminin ilk basamağına hitap ettiği görülmektedir.

Anlatıcı oyuncunun söylediği özellikleri rakip grup ne kadar dikkatli dinlerse o oranda doğru bir tahminde bulunmaktadır. Anlatıcının şehre yönelik özelliklerden bahsederken açık, yalın ve doğru bir dil ifadesi kullanması gerekmektedir. Rakip oyuncunun anlatıcının telaffuzuna yabancı kalmayacak bir şekilde oynanan bu oyun, çocuğun dil hâkimiyetini geliştirmektedir. Doğru telaffuzun yanı sıra ses tonu, jest ve mimiklerin de konuşmayı destekler nitelikte olması gerekmektedir. Çocuğa söz konusu bu kontrolleri sağlama imkânı sunan bu oyun konuşma becerisine de dolaylı olarak katkı sağlamış olmaktadır.

Dinleme ve konuşma becerilerine katkı sağlayan bu oyunun bir diğer önemli yanı ise çocuğu araştırmaya ve tanımaya itmesidir. Çocuk bir yandan şehirlerin coğrafi ve geleneksel özelliklerini tanıırken bir yan da araştırarak bilgiye erişme ve bu bilgiyi kullanarak başarıya hazzına da ulaşmaktadır. Bu durum da çocuğu araştırma yapmaya teşvik etmektedir. Oyun doğrultusunda pek çok şehrin özelliklerini tanıyan çocuk şive, ağız gibi farklı yöresel ifadeleri de tanıyıp kelime hazinesini zenginleştirmektedir. Bunlar da çocuğun öz kültürünün gelişmesine katkı sağlamaktadır. Dilin en büyük kültür aktarım aracı olduğu düşünüldüğündeyse bu oyunun dil ve kültür alanlarına yönelik dolaylı bir katkı sağladığı görülmektedir.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini kullanır. (Katılımlı ve seçici dinleme tekniklerini kullanır.)

Dinledikleri/izledikleri olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.

Dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir.

Dinlediklerinde/izlediklerinde tutarlılığı sorgular.

Dinledikleri/izledikleriyle ilgili görüşlerini bildirir.” (T.Ö.P., 2019: 51) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.2.4. Halden Anlari Oyunu

Türkçe dersleri için hazırlanmış bir oyundur. Bu oyundaki amaç ise ismin hâl eklerini çocuğa kavratmaktır.

Öğretmen içinde hâl ekleri ile kurulmuş cümleler bulunan bir fanus hazırlar. Öğrenci grubundan beş öğrenci seçerek her birine yalın hâli, yönelme hâli, belirtme hâli, bulunma hâli ve ayrılma hâli olmak üzere ismin hâl eklerinden birinin adını verir. İsmi hâl eki olan öğrenciler ayağa kalkar, diğer öğrenciler ise sırayla fanusun içinden bir kâğıt çeker. Çocuk, kâğıtta yazılı cümlelerin hangi hâl ekini aldığını düşünüyorsa o hâl eki isimli arkadaşının yanına gider. Burada önemli olan çocuk kâğıdı çektiğinde cümleyi sesli bir şekilde okumamasıdır. Böylece çocuğa doğru, yanlış gibi bir dönütte bulunulmadığı için bir sonraki öğrenciye de ipucu verilmemiş olunmaktadır.

Sınıftaki tüm öğrencilerden bir kâğıt çekip hâl ekinin herhangi bir grubuna dâhil olduktan sonra sırayla öğrencilerden çektiği kâğıtta yazan cümleyi okumaları istenir. Öğrencinin kâğıtta çektiği cümleyle dâhil olduğu hâl eki grubu örtüşmüyorsa öğrenci gruptan atılır. Tüm öğrenciler cümlelerini okuduktan sonra en fazla doğru grubun olduğu hâl eki grubu, sınıfın halden anlayan grubu seçilir. En fazla grup üyesi kaybeden hâl eki grubuna ise öğretmen tarafından bu hâl eki bir kez daha tekrar edilir ve sonra yanlış yapan öğrencilerden o hâl ekiyle bir cümle kurup, kendi gruplarına geçmeleri istenir. Grubun halden anlayan öğrencileri ise arkadaşlarını anlayışla karşılayarak tekrar gruplarına dâhil ederler.

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Yukarıda bahsedilen bu oyun Türkçe öğretimine doğrudan katkı sunan bir oyundur. Sondan eklemeli bir dil olan Türkçe, sözcüklere aldığı harf bazındaki eklerle dahi bambaşka anlamlara dönüşebilecek zengin bir ifade gücüne sahiptir. İsmi hâl ekleri de Türkçenin bu zenginliğini ve bu ifade gücünü ortaya çıkaran bir dil kuralını oluşturmaktadır.

Çocuk söz konusu bu oyunla isimlere gelen ekleri öğrendikten sonra pekiştirmektedir. Kurduğu cümlelerde bilinçsiz bir şekilde kullandığı hâl eklerine yönelik farkındalık kazanmış olmaktadır. Hâl eklerini öğrenirken ise dikkatli bir dinleme, okuma, konuşma ve hatta yazma süreçlerinden geçmektedir. Türkçe öğretiminin tüm basamaklarında temel olan bu dört dil becerisi, söz konusu bu oyunda da bir önkoşul niteliği taşımaktadır. Öğrenci, ismin hâl eklerini öğrenmek için öğretmenini dinlemenin yanı sıra okuduklarıyla da bilgisini geliştirmelidir. Fanustan çektiği kâğıdı doğru okuması bile dâhil olacağı hâl grubunu belirlemesinde önemli bir paya sahiptir. Oyun sonunda kâğıdı okuyarak sesli bir şekilde telaffuz etmesi, konuşma

becerini gerektirirken dönüt için ise yine bir dinleme becerisi gerekmektedir. Dolayısıyla aslında Türkçenin sadece bir dil kuralını kavratmaya yönelik gibi görünen bu oyun, aynı zamanda çocuğu temel dil becerilerini etkili kullanmaya da itmektedir. Çocuk hâl eklerini ayırt edebilmek için kelimenin kök ve ayrımını yapabilmelidir ve bu da çözümleme ve birleşim tekniğinin kullanılmasına uygun bir içerik oluşturmaktadır.

Yukarıda bahsedilenlerin yanı sıra halden anlayan grubu oluşturan öğrencilerin gruptan atılan öğrenciye karşı geliştirdikleri anlayışlı tutum da çocuğun kişilik gelişimine olumlu bir katkı sunmaktadır. Bu doğrultuda oyunun ismi de Türk dilinin zenginliğini ortaya koyan, yani eş anlamlı sözcüklere örnek olabilecek bir yapıdan oluşmaktadır.

Oyun,

“Çekim eklerinin işlevini ayırt eder.

Kökleri ve ekleri ayırt eder.” (T.Ö.P., 2019: 55-56) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

4.2.5. Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş Oyunu

Oyun Nasıl Oynanır?: Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş oyunu, deyimler konuşuyor oyunundan ilham alınarak oluşturulmuş bir oyundur. Atasözlerinin drama yöntemiyle oyunlaştırılıp verilmesine dayanan bir grup oyunudur.

Sınıf gruplara ayrılarak oyuna başlanır. Her gruba grup üyelerinin sayısına göre bir ya da birden fazla atasözü verilir. Atasözleri önceden belirlenip öğretmen tarafından verileceği gibi atasözlerinin yazılı olduğu bir fanustan ya da torbadan her grubun bir kâğıt çekmesine dayanan kura yöntemiyle de belirlenebilir. Bunun dışında sıra ile her gruba atasözleri sözlüğünden rastgele bir atasözü de seçilebilir. Atasözlerinin hangi yolla belirleneceği bütün sınıfla hep beraber belirlenir.

Atasözleri ve grupları belirlendiğinde öğrencilerden bu atasözlerini bir drama gibi canlandırarak oynamaları istenir. Öğrencilere atasözünün anlamını araştırıp hangi durumlarda kullanıldığını öğrenmeleri ve atasözüne yönelik bir senaryo yazmaları için belirli bir süre verilir. Burada dikkat edilmesi gereken en önemli unsur öğrencilerin etkili bir sunum yapabilmeleri için onlara yeterli süre verilmesidir hatta öğrencilere ev ödevi olarak verilmesi daha kullanışlı bir zaman tanıma yöntemi olacaktır.

Belirlenen atasözü hakkında bir senaryo oluşturulurken başka atasözlerinden de yararlanılabilir. Bu da çocuğun, bir atasözü yoluyla birden fazla atasözünü de öğrenmesine katkı sağlamaktadır.

Atasözlerine çalışan öğrenciler hazırladıkları senaryoyu arkadaşlarının önünde oynarlar. Bunun için sınıf bir tiyatro ortamına benzetilebilir ya da bu oyun direkt okulun tiyatro salonunda da yapılabilir. Ortamın tiyatro sahnesine benzetilmesi öğrencilerin rollerine daha kolay adapte olmalarını sağlamaktadır.

Oyun sonunda tüm sınıf kendi oyunu dışında diğer oyunlara oy verir. Oy verme işlemi gizli olarak yapılır. Sonuçlar öğretmen tarafından açıklanır ve en çok oyu alan grup, yılın en iyi oyuncusu ödülünü alır ve öğrencilerin isimleriyle birlikte oyunları da okul panosunda paylaşılır.

Oyunun örneği:

“Ateş Olmayan Yerden Duman Çıkmaz

SAV BAŞI: Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde; develer tellal iken pireler berber iken bir varmış bir yokmuş. Ülkenin birinde güzeller güzeli bir padişah kızı varmış. Kız öyle güzelmiş öyle güzelmiş ki kızı gören ya mecnun olur ya da aşkından hastalanıp yataklara düşermiş. Padişah bakmış ki bu böyle olmayacak buna bir hal çare düşünmeye başlamış. Bakalım padişah neye karar verip ne ferman eylemiş.

PADIŞAH: Güzeller güzeli kızım Ayrız Hatun huzuruma getirilsin!

HİZMETÇİLER: Emrin baş üstüne padişahım.

SAV BAŞI: Diyerek padişahın huzurundan ayrılp Ayrız ile birlikte geri dönerler.

PADIŞAH: Beni kızım ile yalnız bırakın!

(Hizmetçiler çıkar.)

AYRUZ: Zatıâliniz beni emretmiş babacığım, hayırdır ne oldu yoksa bilmeden bir kabahat mi işledim?

PADIŞAH: O nasıl söz a benim güzel kızım, güzeller güzeli olmandan başka ne kusurun olabilir. Sendeki bu güzellikte kusur aramak ise kimin haddi sayılabilir?

AYRUZ: Öyleyse söyleyin babacığım huzurunuzda olmamın şerefini neye borçluyum?

PADIŞAH: Canım kızım, canımdan da öte ay kızım benim, güzelliğiyle dillere destan kızım. Nasıl söyleyeceğimi bilemiyorum. Seni gözümünden bile sakınırken şimdi sana nasıl gözümünden ırak ol derim, bunu sana söylemeye nasıl dilim varır?

(Ayrız telaşlanır.)

AYRUZ: Ey benim canım babam, canımdan da öte can babam sen ne dersin. Ben senin gölgede dinlenir, sesinde hayat bulurken sen nasıl ırak edersin beni kendinden? Buna bu zavallı gönlüm nasıl dayanır? Beni göndermeyi düşündüğün ellerde elbette padişahsız yaşarım ama babasız asla yaşayamam? Kabahatimi söyle bileyim.

Kabahatim neyse kefaretince kölen olayım. Söyle babam suçumu bileyim. Her şeye razıyım ama beni babalığından mahrum etmeyesin.

PADİŞAH: Benim çiçek kızım çiçekten de öte bal kızım. Benim için kolay mı sanırsın, gözümün nurunu gözümünden ayırmak? Bilirsin anneden kalan tek yadigârsın bana. Şimdi onun emanetini nasıl bırakırım ama sen de bilirsin sendeki bu güzelliğin her gün bir can yaktığını. Ya halkımdan ya da sarayımdan biri her gün hastalanır. Sendeki bu güzellik dilleri aştı hatta öyle ki senin güzelliğini dahi aştı artık. Bunun önüne geçmenin tek bir yolu vardır.

AYRUZ: (Ağlayarak) Peki öyleyse babam senin o yüce gönlün nasıl razı olacaksa ben de ona razıyım. Bir sözünle bin yıl esir olmaya da razıyım ancak haddim olmayarak bir isteğim olacak senden.

PADİŞAH: (Şaşırarak) O nasıl söz kızım? Sen iste ülkeler fethedeyim, sen iste tüm ordumu, tüm atlarımı sana köle edeyim hatta sen iste ömrümün geri kalanını sana bağışlayayım. Söyle bakalım nedir bu istek? Söyle ki isteğini yerine getirmiş olmakla şerefleneyim.

AYRUZ: Beni her gün gelip görebileceğin bir yerde sakla ve mutlaka beni her gün bir defa da olsa görmeye gel. Gel ki bu biçare kızın da senin hasretinden hastalanıp yataklara düşmesin.

(Ayrurun bu isteğin ardından duygulanan padişah ağlamaya başlar.)

PADİŞAH: Elbette...

SAV BAŞI: Diyebilir sadece ve kızını avlanırken keşfettiği, yerini ise kendinden başka kimsenin bilmediği ormandaki o mağaraya götürmeye karar verir. Bu konuşma kimseye duyurulmadan Ayrur hemen yanına birkaç parça kıyafet alarak hazır olur. Padişah kızını kimseye güvenemediği için ve onun yerini de kimse bilmesin istediği için baba kız tek başlarına yola çıkarlar. Az gider uz gider ve nihayetinde varırlar gizli mağaraya.

PADİŞAH: İşte geldik ay parçam, burası ormanın en güvenli yeridir ama sen yine de sakın dışarı çıkmayasın! Merak etme her sabah ben güneş doğmadan hemen önce sana yiyecek ve içecek getiririm. Onun dışındaki herhangi bir saatte duyduğun hiçbir sese aldanmayasın, hiçbir sese ses vermeyesin. Hem merak da edip o güzel yüreciğini tasalarla doldurmayasın. Biraz zaman geçsin, sendeki bu güzellik yaş alıp az biraz gölgelensin, halk güzelliğini unutup seni bir destan varsaymaya başlasın ben yine gizlice seni yanıma alırım.

AYRUZ: (Ağlamaklı bir sesle) Senin fermanına nasıl karşı gelirim ki şanı yüce, şefkati şanıdan da yüce babam. Sen gel diyene dek ayaklarım adım atmayı, kulaklarım duymayı, gözlerim görmeyi unutacaktır bunu böyle bilesin.

SAV BAŞI: Baba kız ağlayıp birbirlerine sarılarak vedalaşırlar.

PADIŞAH: Allah'a emanet ol Ay kızım...

SAV BAŞI: O günden sonra Ayruz'u sarayda göremeyen kadın, erkek ne kadar insan varsa bir meraka düşer. Kimse cesaret edip de padişaha kızını soramaz çünkü bilirler ki kızının kaybolduğunu duyan padişah öfkesinden bütün sarayı cellatlara teslim eder. Padişah kızını sorana dek herkes Ayruz' dan bahsetmemeye karar verir. Bir yandan da halk arasında söylentiler başlar tabi.

(Halk: Tüccar, çoban, kadın kılığında birkaç kişi)

KADIN: Derler ki padişah kızı, aslında periymiş uçmuş gitmiş semaya.

ÇOBAN: Yok yok o öyle değil zaten hiç yokmuş ki! O güzel kız bir destanmış bu sarayda anlatılan e biz de bunan inanmışız.

TÜCCAR: Ben de duydum ki padişah kızına bir kabahatinden dolayı çok kızmış ve zengin bir tacire verip uzak etmiş bu ellerden.

ÇOBAN: Yok yok o asıl öyle değil Padişah da bu güzelliğin efsane mi gerçek mi olduğunu anlayamamış, bunca zaman kızım diye bir hayale mi sarılmış bilemezmiş. Bunu düşünmekten padişah da aklını yitirmeye başlamış hatta bazı sabahlar, güneş bile doğmadan padişahı, kimsenin girmeye cesaret edemediği, vahşi hayvanlarla dolu ormana girerken görenler olmuş. Derler ki padişah kızını dağlardan taşlardan hatta yırtıcı hayvanlardan sorar hale gelmiş.

SAV BAŞI: Anlayacağınız her kafadan bir ses çıkar olsa da az zaman uz zaman derken padişahın da dediği gibi bu güzellik, dillerde destana dönüşmüş. Analar balalarını Ayruz ninnileriyle, Ayruz masallarıyla uyutmuş, her güzellik Ayruz gibi denilerek anlatılmış, şairler, ozanlar sevgiliyi Ayruz'a benzeten şiirler yazmaya başlamış. Padişahın dediği ortaya çıkmış çıkmasına da padişahın hesaba katmadığı tek şey; Ayruz' un gün geçtikçe daha da güzelleştiğiymiş. Ayruz kızın, yaş aldıkça daha bir güzelleşmiş yüzü, gözleri daha büyük, saçları daha da ipek gibi, teni gün gibi aydınlandıkça aydınlanır olmuş. Bu yüzden de padişah bir türlü kızını yanına alamamış, korkmuş bir gören olur diye. E zaman geçtikçe Ayruz güzelleşmiş ama padişah da yaşlanmış tabi. Zor gelip gider olmuş ormana fakat bir gün olsun vazgeçmemiş kızına gelmekten.

AYRUZ: Canım babam, uğruna kölen olmaya razıyken sen bana kölelik ettin yıllarca. Kış kıyamet, yağmur çamur demedin geldin. Gel etme artık beni de al yanına kimselere görünmeden kalayım yanında.

PADİŞAH: A benim ahu kızım o nasıl söz? Seni bu ormana esir eden bu zavallı senin kölen olsa ne olur? Sen iyi ol, gözüne bir nazar ilişmesin o bana yeter.

(Baba kız sarılarak ağlaşıp vedalaşır.)

SAV BAŞI: Padişah böyle demiş demesine de ölümlü dünya nihayetinde, gün gelmiş ona da bu dünyayı terk etme vakti gelip çatmış. Ayruz' un ise korktuğu başına gelmiş ve bir sabah uyandığında babasını görememiş. Ayruz günlerce babasını beklemiş, beklemiş, beklemiş... Artık açlıktan ve susuzluktan neredeyse bayılacaktı. Bakmış ki bu böyle olmayacak; yıllardır esir olduğu mağaradan çıkmaya karar vermiş. Çıkış çıkmasına da ne bir yiyecek bulabilmiş ne de bir insana denk gelmiş. İşin kötü yanı ise; nereden geldiğini unutup bir de kaybolmuş ormanda. Bir zaman sonra az ilerde bir duman tüttüğünü görmüş ona doğru yürümeye başlamış çünkü *ATEŞ OLMAYAN YERDEN DUMAN ÇIKMAZ* diye düşünüp orada birilerinin ateş yaktığına karar vermiş. Yürüdükçe yürümüş ve nihayetinde açlıktan, susuzluktan yorgun düşen bedeni tam duman tüten yere varmak üzereyken daha fazla dayanamamış ve bayılmış.

Ormanın bir kıyısında birkaç keçisiyle yaşayan bir de çoban varmış. Keçilerin sütünden yaptığı yiyeceklerle beslenir, onların yününden yaptığı kıyafetlerle giyinirmiş. Arada halkın içine karışıp memlekette ne olup bittiğini öğrenince geri dönermiş ormanına. E ahali de bir çobanın peşine takılacak değil ya! Kimse yıllardır bu çobanın varlığını bile fark etmemiş. İşte o çoban az ilerisinde bir kızın bayılıp yere düştüğünü görmüş koşarak varmış yanına. Varmış varmasına da bakalım neler olmuş?

ÇOBAN: (Hayretler içinde) Bu melek midir, yoksa bir peri kızı mı? Bu ne güzellik bu nasıl bir suret? Gerçek midir, hayal midir?

SAV BAŞI: Çoban gerçekliğine inanmadığı bu güzelin yanağına hafifçe dokunduğu sırada o güzel gözlerini açmış.

ÇOBAN: Ey peri kızı ne ararsın bu kuş uçmaz kervan geçmez ormanda? Hangi meleğin kanadından düştün bu kimsesizler diyarına? Söyle bana senin için ne yapayım? Canımı almaya gelen Azrail meleğiysen canımı bir bakışınla çoktan aldın zaten. Ben de benim için atan bir kalp yok artık onu kalbine verdim. Ben de gören bir göz yok artık onu kirpiklerin arasına sakladım. Senin bu güzelliğine bağışlayacağım hiçbir servetim yok. Birkaç keçim var sadece ve yıllardır büyüttüğüm şu çam

ağacımda biraz da sakızım. Şayet çam sakızı çoban armağanı deyip kabul buyurursan neyim varsa hepsini sana vereyim.

AYRUZ: Birazcık su...

SAV BAŞI: Çoban telaşla yanındaki nehre koşar ve bir avuç su içirir Ayruz'a. Çoban içirdikçe Ayruz kendine gelir ancak çobanın avuç içleri kızın dudaklarına değmiştir ve artık çoban alev alev bir ateşin içinde yanmaktadır. Onu ne şu akan nehir söndürebilir ne denizler, okyanuslar... Mutluluktan ne yapacağını şaşırان çoban hemen yanı başında kaydattığı keçi sütünden içirir Ayruz' a ve Ayruz iyice kendine gelerek başından geçen her şeyi çobanı anlatıp ondan yardım ister. Babasına gitmektir dileği çünkü babasının hastalanıp yataklara düşmüş olmasından endişe duymaktadır.

ÇOBAN: Nasıl olur, yoksa sen yıllardır dilden dile dolaşan o efsanedeki kız mısın? Yo olamaz, kaç yıl geçti aradan hem bunca zaman bu kadar genç ve güzel kalmış olamazsın hem de bu kadar zaman aç ve susuz yaşayamazsın.

AYRUZ: (Hayretler içindedir.) Nasıl yani, ne demek bunca yıl? Ben babamı görmeyeli daha birkaç gün oldu sadece, bu kısa zamanda ne olmuş ne değişmiş olabilir ki? Hem ne destanı, hangi kız?

SAV BAŞI: Çoban daha da şaşırır; endişelenmeye başlar. Ama onu asıl endişelendiren bu güzeller güzeline, babasının artık yaşamadığını nasıl söyleyecek olmasıdır. Onun gözünden ya bir damla yaş düşerse o bir damlada nasıl olup da boğulmaz ki bu çoban? Çobanın başka çaresi yoktur. Anlatacaktır bunca zaman neler olup bittiğini çünkü bu güzel için elinden gelen tek şey onun sorularına cevap verebilmektir. Çoban duyduğu bildiği her şeyi anlatır. O anlattıkça Ayruz şaşırır. Babasının öldüğünü duyunca ise ağlamaya başlar, ağladıkça ağlar, ağlar, ağlar... O ağladıkça çoban da ağlar.

ÇOBAN: Etme iki gözüm, can özüm. Elimden gelse de versem şu işe yaramaz canımı babana. Ağlama ne olur. sen ağladıkça yağmurlar utanır, sular kurur. Görmez misin kâinat senden almış güzelliğini, görmez misin bu biçare gözyaşlarında boğulur?

AYRUZ: Bundan böyle senden başka gidecek kapım kalmamıştır. Hem ahali de varlığımı madem unutmuş mademki şiirlere, ninnilere, masallara karışmış adım. Bırak öyle kalsın. Artık bu güzel, senin güzelindir. Kabul edersen beni, gözümde akan bu yaşlar mutluluktan akar şayet kabul etmezsen bu yaşlar ikimize de mezar olur.

ÇOBAN: Kabul etmemek ne haddime? Senden başka ne bir can ne de bir ten var artık burada.

SAV BAŞI: Çoban mutluluktan bayılmış ve onu ayıltmak da Ayruz' a kalmış biz orasına karışmayız artık çünkü masal burada bitmiş. Bitmiş bitmesine de bu olaya

kimse akıl sır erdirememiş. Ayrız o mağarada ne kadar uyumuş, bunca yıl aç susuz kaç yıl geçirmiş bilinmez. Yıllar geçmiş, o ormanda ne çoban görülmüş ne Ayrız. Sadece ormandaki nehrin orada her sabah güneş doğmadan hemen önce bir kuş Ayrız diye ötermiş. Biz bunu bilir bunu söyleriz. Herkesçe bilinen bir şey de gökten üç elma düştüğümüş. Biri Ayrız ile çobanın başına, biri bu masalı dinleyenlerin başına, biri de izninizle bu naçizane sav başına.”

Oyunun Türkçe Öğretimine Katkısı: Türk dilinin en önemli zenginlik kaynaklarından biri de atasözleridir.

Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş oyunu da çocuğun konuştuğu dilin zenginliğini en etkili yoldan kavramasını sağlamaktadır. Çocuk birkaç kelimelik bir atasözünü anlatabilmek için beş-altı sayfalık bir senaryo yazmaktadır. Bu durum da çocuğun Türkçedeki kelime gücünü ve atasözlerinin kullanım alanını kavramasını sağlamaktadır.

Oyun sayesinde çocuk, birden fazla atasözünü kullanım durumlarıyla birlikte öğrenmekte ve atasözü dağarcığını genişletmektedir. Atasözlerinin kullanıldığı durumları kavrayan çocuk, dinlediği veya izlediği metinlerde geçen atasözlerinin de anlamını bildiği için bu metinleri daha kolay anlamlandırmaktadır. Bu durum oyunun dinleme becerisine sağladığı katkıyı da ortaya koymaktadır. Sergilenen oyuna yönelik puan vermek için tüm sınıfın oynanan oyunu etkili bir dinleme ve gözlemleme yapmasını gerektirmektedir. Dolayısıyla söz konusu bu oyun çocuğun dinleme becerisinin yanı sıra gözlem yeteneğinin de gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş oyununun çocuğa sağladığı bir diğer katkı ise çocuğun kendini ifade etme gücünü artırmasıdır. Atasözleri çocuğun zengin içerikli konuşmalar yapmasına katkı sağlamaktadır. Çocuk bir olayı, bir durumu veya bir düşünceyi anlatırken atasözlerinden yararlanarak daha etkili ve özlü konuşmalar yapabilmektedir. Bu durum da oyunun, konuşma becerisine sunduğu katkıyı ortaya koymaktadır.

Oyunun çocuğa kazandırdığı bir diğer beceri ise senaryo yazabilme ve rol yapma yeteneğini geliştirmesidir. Oyun bazı çocuklarda var olan ancak kimi zaman kendisinin bile farkına varamadığı oyunculuk yeteneğini ortaya çıkarmaktadır. Bu da çocuğun kendisini tanımasına katkı sağlamaktadır. Bunun yanı sıra bu oyun çocuğun yeteneği olmadığı halde aldığı rollerle tiyatro, sinema gibi farklı sanat dallarına da ilgi duymasına ve oyunculuk yeteneğini geliştirmesine de katkı sağlamaktadır.

Oyun bir senaryo yazmaya dayandığı için çocuğun yazma becerisine katkı sağlamaktadır. Bu oyunla çocuk özgün metinler yazabilme becerisi kazanmaktadır. Yazdığı metinde geçen olayları, metnin türüne uygun anlatma ve oluş sırasına göre anlatabilme yeteneğini geliştirmektedir. Yazdıklarında yazım ve noktalama kurallarının doğru kullanıma yönelik de bir farkındalık kazanmaktadır.

Yukarıda verilen oyun örneğinde gözünden sakınmak, gözden ırak olmak, söylemeye dili varmamak, her kafadan bir ses çıkması ve çam sakızı çoban armağanı gibi farklı deyim ve atasözlerine de yer verilmiştir. Bu da çocuğun oluşturduğu bir senaryoda birden fazla deyim ve atasözü kullanabileceğini göstermektedir ayrıca çocuğa bu deyim ve atasözlerini yerinde kullanmayı da öğretmektedir.

Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş oyunu ile Deyimler Konuşuyor oyununun birlikte oynatılması çocuğun atasözleri ve deyimler arasındaki farkı kavramasını sağlamaktadır.

Oyun rol yapma tekniği ve benzetim yönteminin de kullanımına uygun bir içeriğe sahiptir.

Oyun,

“Dinleme stratejilerini uygular. (Katılımsız ve grup halinde dinleme tekniklerini kullanır.)

Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.

Dinlediği/izlediği hikâye edici metinleri canlandırır.

Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

Konuşma stratejilerini uygular. (Serbest, katılımlı, güdümlü, yaratıcı, empati kurma ve hafızada tutarak konuşma tekniklerini kullanır.)

Hazırlıklı konuşmalar yapar.

Konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır.

Konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

Konuşmalarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.

Yazdıklarını paylaşır.

Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler.

Hikâye edici metinler yazar.

Yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.

Yazma stratejilerini uygular. (Güdümlü, serbest, kontrollü, yaratıcı ve bir metinden hareketle yazma tekniklerini kullanır.)

Yazdıklarını zenginleştirmek için atasözleri, deyimler ve özdeyişler kullanır.

Yazılarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır.

Yazılarında anlatım biçimlerini kullanır.” (T.Ö.P., 2019: 51-60) kazanımlarına yönelik beceri alanlarına sahiptir.

BÖLÜM V

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Dil öğretimi bir süreçtir. Türkçe öğretimi de anlama ve anlatma ana başlıklarıyla ele alınan bir süreci içermektedir. Anlama ana başlığı altında yer alan dinleme ve okuma, anlatma ana başlığı altında yer alan konuşma ve yazma becerileri Türkçe öğretiminin temelini oluşturmaktadır. Çocuk bu öğrenme sürecine ne kadar dâhil edilirse öğrenme de o oranda artacaktır.

Türk dilinin zenginliği; bu dili öğretme yollarında da kendini göstermekte, öğrenene birden fazla alternatif yol sunmaktadır. Bu doğrultuda Türkçe öğretimi, çocuğu öğrenme sürecine aktif olarak katabilecek birçok yöntem ya da teknikle gerçekleştirilebilecek bir öğretim alanından oluşmaktadır. Çocuğu Türkçe öğretiminde aktif kılacak öğretme yollarından biri de oyunla öğretim imkânı sunmaktır.

Oyun en etkili öğretim yollarından birini oluşturmaktadır. Çünkü oyun çocuğun doğasında var olan vazgeçilmez bir etkinlik alanı olarak karşımıza çıkar. Çocuk hayatının birçok anını oyunla iç içe sürdürmekte ve günlük hayata yönelik birçok yaşantıyı oyun aracılığıyla tecrübe etmektedir. Dolayısıyla oyunun çocuğun hayal dünyasıyla gerçek yaşamın kesiştiği ortak alanı oluşturması başta olmak üzere çocuğa pek çok fiziksel ve bilişsel süreci öğrenme imkânı da sunduğu söylenebilir.

Oyun yalnızca çocuğa özgü bir etkinlik alanı değildir. Yetişkinlerin de kâğıt oyunu, şans oyunu, geleneksel oyunlar gibi farklı türlerde oyunlar oynaması; oyunun aslında sadece çocuğun değil genel anlamda insanın doğasında var olan ve hiç kaybolmayan bir istek olduğunu ortaya koymuştur.

Yüzyıllar öncesinde dahi insanların oyun oynamaya gereksinim duyduğu destanların, halk hikâyelerinin ve farklı yazılı kaynakların oyun kavramına ve çeşitli oyunlara yer vermiş olmasıyla görülmüştür. Net bir tarihi başlangıcı olmasa da oyunun bu uzun tarihsel varlığı onun insan yaşamının bir parçası olduğunu ortaya koymaktadır.

Oyunların geldiği son nokta olarak görülebilecek oyun türlerinden biri olan dijital oyunların günümüzde gelişen teknolojiyle birlikte varlığını yaygınlaştırması, oyun isteğinin her koşulda devam ettirilebilir bir eylem olduğunu ortaya koymaktadır. 2022 yılı için öngörülen ekonomi paydasındaki dijital oyun geliri oyuna duyulan talebin açık bir göstergesidir. Teknolojinin yanı sıra günümüzde eğitimin üniversite

kademelerinde Dijital Oyun Tasarımı bölümlerinin açılmış olması da oyunun insan yaşamının olduğu gibi eğitimin de gereklerinden biri haline geldiğini göstermektedir.

Oyunu insan hayatı dışında hayvanlar için de içgüdüsel bir etkinlik alanı olarak ele alan ve oyunun hayvan yaşamının da bir parçası olduğunu ileri süren ve hatta Tanrı ile insan arasındaki ilişkiyi oyun oynamakla özdeşleştiren görüşlere de yer verilmiştir. Bütün bunlar oyunun bir ihtiyaç ve son derece doğal bir eylem olduğunu işaret etmektedir.

Oyunu hayatın merkezinde görmek, insanın kendini mutlu etmek isteğinin ve hayattan zevk alma çabasının bir yoludur. Mutlu olmak ise hayatta gerçekleştirilen pek çok süreç gibi öğrenme için de gerekli olan hazırbulunuşluğun ilk şartıdır. Bu çalışmada yer alan oyunların ilk hedefinin de eğlenmek için oynamak olduğu ifade edilmektedir. Bireyin öğrenme içgüdüsünden ziyade eğlenme isteğine yönelik oynanan oyunlar, bir bilgiyi dayatma veya kişiyi öğrenmeye mecbur kılma kapsamında uzaklaştırdığı için öğrenmeyi de doğal bir süreç içerisinde gerçekleştirebileceğini düşündürmektedir. Bu durumun da kişiyi yeni bilgiye yönelik önyargılardan uzaklaştırdığı ve ona öğrenmenin de eğlenceli yollarını keşfetme imkânı sunduğu söylenebilir.

Oyunların, eğlenmek amacıyla oynanıyor olsalar da dolaylı yollardan dilsel, fiziksel, bilişsel ve duygusal süreçlere de hizmet ettikleri belirtilmiştir. Bu durum çocuğun oyun oynarken farkında olmadan bir bilgiyi edinip oyun süreciyle bu bilgiyi içselleştirmesine olanak sağlamıştır. Bütün bunlar da oyunların çocuğa örtük öğrenme yoluyla bilgiyi öğretme yolu olduğu çıkarımını desteklemektedir.

Oyunların eğlenmenin yanı sıra öğrenme imkânı da sunuyor olmasının en temel şartı her oyunun kendine özgü bir kurallar sisteminden oluşuyor olmasıdır. Bireyin hangi oyun olursa olsun öğreneceği ilk kazanım kurala uymaktır. Bu durumun da kişinin hem özel hayatında hem de toplum hayatında yaşamını yönetebilmesine, bulunduğu ortama uyum sağlayabilmesine ve davranışlarını kontrol ederek özdenetim becerisini geliştirmesine katkı sağladığı söylenebilir.

İncelenen ve çalışmada yer alan pek çok oyun bir davranış gerektirecek hareketliliğe sahiptir. Sözel iletişimin destekleyicisi ve sözsüz iletişimin de en etkili yolu olan beden dili ile iletişim bu tarz oyunlarda kendini göstermektedir. Dolayısıyla oyunların çocuğa kazandırdığı bir diğer iletişim yolunun da beden dili ile iletişim kurma yolu olduğu çıkarımına varılabilir.

Bütün oyunlar en az bir oyuncuya ihtiyaç duyar çünkü oyun işlevsel bir mekanizmaya sahiptir ve bir oyunun oyun olabilmesinin ilk şartı oynanabiliyor

olmasıdır. Dolayısıyla oyun oyuncuyla anlamlı bir etkinlik alanına dönüşmektedir. Bu da oyuncuyu oyuna yani aslında dolaylı öğrenme ortamına aktif olarak katmaktadır. Aktif katılımın kalıcı öğrenme üzerindeki etkisi göz önünde bulundurulduğunda ise oyunların kalıcı öğrenme sağlayan etkinlik alanı olduğu yönünde bir ilişkiden söz edilebilir.

Her oyun için geçerli olmasa da pek çok oyunda bir hakeme ihtiyaç duyulduğu verilen oyun örneklerinde yer almaktadır. Hakemin oyuncu grubu arasından seçildiği oyunların hakem olan oyuncunun olayları tarafsız bir şekilde yorumlama, süreci yönetebilme, olay-zaman ilişkisini aynı anda kontrol ederek birden fazla denetim yapabilme, sorumluluk alma ve aldığı sorumluluğun gereklerini yerine getirebilme gibi yönlerini geliştirmesi bakımından farklı becerilere hizmet ettiği söylenebilir.

Bir hakem tarafından yönetilen oyunların oyuncu grubuna ise aldığı sorumluluk kapsamında işini iyi yapıp yapmama açısından sorumluluk alana yönelik eleştirel bakış açısı kazanma, kurala uyma, süreci takip etme, yönetilebilirliğin doğal bir eylem olduğuna ikna olma, yanlışlarını kabullenerek öz eleştiri becerisini geliştirebilme, adil olmanın tarafsızlığını kavrayabilme gibi katkılar sağladığı çıkarımlarında bulunulabilir.

Çalışma kapsamına alabilmek için incelenen özellikle geleneksel oyunların pek çoğunun tekerlemelerle oluşturulduğu görülmüştür. Tekerlemelerdeki ritmik söyleyişlerin çocuğun müzik duygusunu geliştirebileceğini ve diğer sanat dallarına olan ilgisini de arttırabileceğini düşündürmektedir. İletişim yollarından birinin de müzikle iletişim olduğu düşünüldüğünde oyun tekerlemeleriyle çocuğun müzikal iletişim becerisinin de geliştirilebileceği söylenebilir.

Çalışmada yer verilen oyunlar; Geleneksel Oyunlar, Eğitsel Oyunlar, Dijital Oyunlar ve Yeni Oyun Önerileri olmak üzere toplamda dört başlık altında incelenmiştir.

Çalışmada geleneksel oyunlar başlığı altında; Kulaktan kulağa, Al Gülüm Ver Gülüm, Bilmece, İsim-Şehir, Ne lazım, Anlat hatip, Bir Dakikalık Hatip, Kızıl Kayalar, Yattı Kalktı, Tabu, Satranç ve Mangala olmak üzere toplamda on iki oyun incelenmiştir.

Eğitsel oyunlar başlığında; Cümle kurma, Kelime avı/Sözcük uydurmaca, Harf Ağacı, Nokta Nokta Virgül Hat, Adam Asmaca, Harfleri Seslendir, Kelime Bulmaca, Kelime, Sözcük ile Atasözü Bulma, Gösterilen Kelimeyi Okuma, Kafiye, Benzetme, Silineni Bulma, Bulmaca, Scrabble, Harfe Göre Cevap Ver ve Deyimler Konuşuyor olmak üzere toplamda on yedi oyuna yer verilmiştir.

Çalışmada yer alan TRT Bilgi Adası, Adam Asmaca, Words of Wonders (WOW) Guru, Kelime Sörfü, Milyoner ve Farming Simulatör olmak üzere toplamda altı oyun da dijital oyun başlığı altında incelenmiştir.

Var olan geleneksel, eğitsel ve dijital oyunlara ek olarak; Sessiz Kitap Oyunu, Atalar ne demiş? Oyunu, Senin Memleket Neresi? Oyunu, Halden Anlınız Oyunu ve Atam Söylemiş Bakalım Ne Söylemiş Oyunu olmak üzere toplamda beş yeni oyun da öneri olarak sunulmuş ve bu yeni oyunların da hepsinin eğlenme duygusunun ardındaki öğretme isteğine hizmet ettiği açıklamalarla belirtilmiştir.

Çalışmada yer alan beşi yeni oyun önerisi olmak üzere, toplamda kırk oyundan otuzaltısının, Türkçe Öğretim Programındaki kazanımlarla doğrudan ilişkili olduğu ortaya konulmuştur. Geriye kalan; Satranç, Mangala (Köçürme), Gösterilen Kelimeyi Okuma ve Silineni Bulma olmak üzere toplamda dört oyun içinse, doğrudan olmasa da dolaylı olarak Türkçenin hedeflediği kazanımlara yönelik çıkarımlara sahip olduğu söylenebilir.

Çalışmada yer alan oyunların en az birinde Türkçe Öğretim Programında yer alan dinleme stratejilerine yönelik; dinleme stratejilerini uygular, dinlediklerinde/izlediklerinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder, dinlediği/izlediği hikâye edici metinleri canlandırır, dinlediklerine/izlediklerine yönelik sorulara cevap verir, kelimeleri anlamlarına uygun kullanır, konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrar, dinlediklerinde/izlediklerinde tutarlılığı sorgular kazanımlarına yer verilmiştir.

Çalışmada yer alan oyunların en az birinde, Türkçe Öğretim Programında yer alan konuşma stratejilerine yönelik; konuşma stratejilerini uygular, hazırlıklı konuşmalar yapar, konuşmalarında beden dilini etkili bir şekilde kullanır, konuşmalarında uygun geçiş ve bağlantı ifadelerini kullanır, konuşmalarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır, kelimeleri anlamına uygun kullanır kazanımlarına yer verilmiştir.

Çalışmada yer alan oyunların en az birinde, Türkçe Öğretim Programında yer alan yazma stratejilerine yönelik; yazdıklarını paylaşır, yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler, hikâye edici metinler yazar, yazılı yönergeleri kavrar, formları yönergelerine uygun doldurur, yazdıklarında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır, yazma stratejilerini uygular, yazdıklarını zenginleştirmek için atasözleri, deyimler ve özdeyişler kullanır, yazılarında uygun geçiş

ve bağlantı ifadelerini kullanır, yazılarında anlatım biçimlerini kullanır, yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru yazar kazanımlarına yer verilmiştir.

Çalışmada yer alan oyunların en az birinde, Türkçe Öğretim Programında yer alan okuma stratejilerine yönelik; noktalama işaretlerine dikkat ederek okur, okuma stratejilerini kullanır, metinleri türünün özelliklerine uygun biçimde okur, metinle ilgili sorulara cevap verir, metinle ilgili sorular sorar, metin türlerini tanır, kelimelerin zıt anlamlarını bulur, kelimelerin eş anlamlarını bulur, metindeki söz sanatlarını tespit eder, grafik, tablo ve çizelgeyle sunulan bilgileri yorumlar, medya metinlerini değerlendirir kazanımlarına yer verilmiştir.

Çalışmada yer alan oyunların en az birinde; yukarıda bahsedilen kazanımlardan en az birinin geçmiş olmasından dolayı söz konusu oyunların Türkçe öğretiminde kullanılabileceği söylenebilir.

Öğrenmenin etkili ve kalıcı olabilmesi için soyuttan somuta, yapaydan doğala, pasiften aktif katılıma, mecburiyetten gönüllülüğe gibi bir geçiş süreci gerektirdiği ve bu süreçlerin oyunun doğal dünyasını oluşturduğu görüşü verilen oyun örnekleriyle desteklenmiştir. Verilen oyunların hepsinde oyun oynamanın ve eğlenmenin ötesinde öğrenmeye hizmet eden etkenler de olduğu, oyunların Türkçe öğretime katkısı başlığı altında ele alınmıştır.

Çalışmada yer alan oyunların tamamı Türkçe öğretime sunduğu katkı kapsamında incelenmiş ve incelenen tüm oyunların Türkçe öğretime katkı sağladığı yapılan açıklamalarla ortaya konulmuştur. Oyunların Türkçe öğretime sağladığı katkılar dışında çocuğun yaşamı yorumlayabilme, olayları analiz edebilme, eleştirel bakış açısı kazanabilme, kurala uyma veya durumu kurala uydurabilme, sevgi, saygı ve adalet gibi duyguları geliştirebilme, başarı hazzını tadabilme ve kaybetmenin de kazanmak kadar doğal olduğunu kabullenebilme gibi kişilik gelişimini destekleyecek pek çok beceri alanına da hizmet ettiği söylenebilir.

5.2. Öneriler

Çağdaş eğitim anlayışının temelinde öğrenciyi merkeze almak vardır. Bunun bir gereği olarak öğretmene düşen sorumluluklar da artmaktadır. Öğretmen öğrenciyi derse çekecek yöntem teknik ve materyalleri meslek bilgisi ile bütünleştirerek sınıf ortamına taşımalıdır. Bunu yaparken de çocuğu-öğrenciyi en çok etkileyecek olan oyunlardan yararlanılmalıdır.

Oyun, çocuğa yaparak yaşayarak öğrenmenin yanında eğlenerek öğrenme imkânını da sunduğu için çocuğu öğrenmeye istekli hale getirmektedir. Türkçe öğretiminde yararlanılacak çocuk oyunları; dersin işleniş sürecini monotonluktan kurtaracak, öğrenme sürecini olumlu etkileyecek ve ders süreci boyunca çocuğu aktif kılacak nitelikte olmalıdır.

Türkçe öğretimi kapsamında işlenen ders sürecinde çocukların dil becerilerine ve öğrenme alanlarına yönelik çocuk oyunlarından yararlanılmalı, çocuklara bu oyunlar için ders saati içinde gerekli süre ya da ders saati dışında ek süre tanınmalıdır.

Temel amacın Türkçe öğretimi olduğu unutulmamalı ve bu amaca hizmet eden oyunlar tercih edilmelidir. Türkçe öğretimi kapsamında tercih edilmiş olsa da oyunun zamanı iyi ayarlanmalı, öğrencinin zamanının tamamını oyun oynayarak geçirmesinin önüne geçilmelidir.

Seçilecek oyunların argo ve küfürlü ifadeler içermemesine dikkat edilmeli ve çocuğun kişilik gelişimini olumlu yönde destekler nitelikte olmasına özen gösterilmelidir.

Oynatılacak hiçbir oyunda maddi yani parasal bir ödül konulmamalıdır. Oynatılacak her oyun başarı hissinin verdiği haz odaklı oynatılmalıdır.

Oynatılacak oyunlarda sürecin planlı yürümesi ve değerlendirme aşamasının daha tarafsız yapılması için hakem tayin edilmez.

Seçilen oyunlarda gönüllülük ilkesi gözetilmeli, hiçbir oyuna katılmak istemeyen öğrencilere ise küçük ve kısa süreli roller verilerek başarı hissi tattırılmalı ve sınıfsal bütünlüğe dâhil edilmelidir.

Oyunun içeriğine göre öğrencinin sergilediği davranış doğrultusunda yeteneğini keşfetmesine ve bu yeteneğini geliştirebileceği bilimsel ya da sanatsal alanlara yönelmesine imkân tanınmalıdır.

Oyun oynamanın çocuk için bir ihtiyaç olduğu ve çocuğa sunduğu katkılar göz önünde bulundurulduğunda oyunun samimi, doğal, eğlenceli ve aktif dünyasıyla eğitim ortamı birleştirilerek kalıcı öğrenmelerin gerçekleşeceği öngörülmekte ve oyunla öğretim önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Aktaş, Ş. ve Gündüz, O. (2001). *Yazılı ve sözlü anlatım*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Alyılmaz, C. (2010). Türkçe Öğretiminin Sorunları. *Turkish Studies*, 5(3). 728–749.
- And, M. (2019). *Oyun ve Bügü*. (5. Basım). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (1)7. 231-274.
- Baltaş, Z. ve Baltaş, A. (2000). *Beden dili*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Bang, W. ve Rahmeti, G. R. (1970). *Oğuz Kağan Destanı*. (1. Basım). İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınevleri.
- Başal H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*. XX (2). 243-266.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Eğitim Fakültesi Dergisi*. XX (2), 243-266.
- Başal, H. A. (2017). *Geçmişten günümüze Türkiye’ de geleneksel çocuk oyunları*. (2.Basım). Ankara: Nobel Yayınları.
- Bayrak, Ö. ve Şahin, T. G. (2018). *Deyimler konuşuyor*. (1. Basım). Ankara: Asos Yayınları.
- Binbaşıoğlu, C. (1993). Okumanın mekanizması ve okuma aracının bazı nitelikleri. *Çağdaş Eğitim Dergisi*. 28(193). 15-20.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F.(2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (15. Baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Coşkun, H. (2008). Türkiye’de ikinci yabancı dilin oyun yoluyla etkili öğretimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. (2). 73-89.
- Dede Korkut Hikayeleri*. (2020). (Çev. A. Çakan). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları. (Eserin orijinali 1916’ da yayımlandı).
- Demirel, Ö. (1999). *İlköğretim okullarında Türkçe öğretimi*. İstanbul: MEB Basımevi.
- Demirel, Ö. ve Şahinel, M. (2006). *Türkçe ve sınıf öğretmenleri için Türkçe öğretimi*. (7. Basım). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Doğan, Y. (2014). Dinleme eğitimi: kuram, uygulama, ölçme ve değerlendirme., Güzel, A. ve Karatay H. (Editörler). *Türkçe öğretimi el kitabı*. İkinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları. ss. 153.
- Engin, A ve Birol, C. (2000). *Eğitimde iletişim*. Ankara: Anı Yayıncılık

- Er, O., Biçer, N. ve Bozkırlı, K.Ç. (2012). Yabancılar Türkçe öğretiminde karşılaşılan sorunların ilgili alan yazını ışığında değerlendirilmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*. (1)2. 51-69
- Erdem, İ. (2014). Konuşma eğitimi: kuram, uygulama, ölçme ve değerlendirme., Güzel, A. ve Karatay H. (Editörler). *Türkçe öğretimi el kitabı*. İkinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları. ss.181.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*. I(1). 102-119.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü. *Milli Folklor Dergisi*. (95). 263-273.
- Gümüş, M. (2012). Dil öğretiminde temel beceriler. *Bilim ve Yeni Teknoloji*. (2). 267-272
- Güneş, F. (2014). *Türkçe öğretimi yaklaşımlar ve modeller*. (2. Basım). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Güneş, M. ve Güneş, H. (2011). *Öğretmen ve öğrenciler için yaşayan çocuk oyunları*. (3.Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Gürdal, A. ve Arslan, M. (2011, Mayıs). Oyun ve bulmaca etkinlikleriyle yabancılar Türkçe kelime öğretim yöntemi. *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics*, Sarajevo.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*. (Çev. A. M. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Eserin Orjinali 1995'te yayımlandı).
- <https://www.unicef.org/turkey/%C3%A7ocuk-haklar%C4%B1na-dairs%C3%B6zle%C5%9Fme> 21 Nisan 2021.
- <https://www.trtcocuk.net.tr/oyunlar/bilgi-adasi> 16 Aralık 2021.
- <https://www.youtube.com/watch?v=5r00GIvW49I> 16 Aralık 2021.
- <https://www.youtube.com/watch?v=HhrBZuxjFxM> 29 Kasım 2021.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılar Türkçe öğretimi. *TÜBAR-XXVII-Bahar*.
- Karaca, M. (2016). Çocukların kültürel gelişiminde oyun faktörü Çankırı yöresinde oynanan çocuk oyunları. *Milli Folklor Dergisi*. (109). 241-256.
- Karadağ, Ö., Maden S. (2014). Yazma eğitimi: kuram, uygulama, ölçme ve değerlendirme. Güzel, A. ve Karatay H. (Editörler). *Türkçe öğretimi el kitabı*. İkinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları. ss.266-272.
- Karatay, H. (2014). Okuma eğitimi: Kuram, uygulama, ölçme ve değerlendirme. Güzel, A. ve Karatay H. (Editörler). *Türkçe öğretimi el kitabı*. İkinci Baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları. ss.223-226.

- Kavcar, C. (2016). *Türkçe ve sınıf öğretmenleri için Türkçe öğretimi* (9.Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kavcar, C., Oğuzkan, F. ve Hasırcı, S.(2016). *Türkçe ve sınıf öğretmenleri için Türkçe öğretimi*. (9. Basım). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kavcar, C., Oğuzkan, F. ve Sever, S. (1995). *Türkçe ve sınıf öğretmenleri için Türkçe öğretimi*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Kavcar, C., Oğuzkan, F. ve Sever, S. (1999). *Türkçe öğretimi*. Ankara: Engin Yayınları.
- Kepenek, E.B. (2020). Yaratıcı endüstrileri ile girişimci üniversiteler ilişkisi: dijital oyun sektörü üzerine bir inceleme. *Politik Ekonomik Kuram Dergisi* (4)1. 141-169.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*. 0(16). 324-342.
- Kolukısa, A.A. ve Kulamshaeva, B. (2015). Yabancı dil eğitiminde örtük öğrenim yönteminin okuma parçalarına uyarlanması. *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi*. (2). 168-181.
- Küçük, M. (2004). *Türkçe öğretim yöntemleri ve bu yöntemleri ilköğretim 5. Sınıf öğretmenlerinin kullanma durumları*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.
- Küçükyıldız, A. (2015). *Türk zeka oyunları: mangala*. Ankara: Delta Kültür Yayınevi.
- Lüle Mert, E. (2014). Türkçe eğitimi ve öğretiminde dört temel dil becerisinin geliştirilmesi sürecinde kullanılabilecek etkinlik örnekleri. *Ana Dili Eğitim Dergisi*. 2(1). 23-48.
- Merriam, S.B. (2018). *Nitel araştırma*. (Çev. S. Tutan). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. (Eserin orijinali 2013’de yayımlandı).
- Oğuzkan F. (1987). *Çocuk edebiyatı*. (4.Basım). İstanbul: Emel Matbaacılık.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*. Cilt-I. (1. Baskı). Ankara: Akçağ Yayınları
- Özhan, M. (1997). *Türkiye’ de çocuk oyunları kültürü*. (1.Basım). Ankara: Feryal Matbaası.
- Platon. (2021). *Yasalar*. (Çev. F. Akderin,). İstanbul. Say Yayınları.
- Sever, S. (1995). *Türkçe öğretiminde tam öğrenme*. İstanbul: Ya-Pa Yayınları.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.

- Sezgin, S. (2016). Öğrenme ve öğretimin oyunlaştırılması: çalışma ve eğitim için oyun tabanlı yöntem ve stratejiler. *Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*. 2(1). 187-197.
- Sümbüllü, Y.Z. ve Altınışik, M.E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. (1)2. 73-85.
- Şahbaz, N.K. (2014). Türkçe öğretiminde kullanılan strateji, yöntem ve teknikler. Güzel A. ve Karatay H. (Editörler). *Türkçe öğretimi el kitabı*. İkinci baskı. Ankara. Pegem Akademi Yayınları. ss.140.
- Şahin, C. (2005). Aktif öğretim yöntemlerinden beyin fırtınası yöntemi ve uygulaması. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 14(1). 441-450.
- Şimşek, T. ve Yakar, Y.M. (2016). Çocuk ve edebiyat. T. Şimşek (Editör). *Okul öncesinde çocuk edebiyatı ve medya*. Birinci baskı. Ankara. Grafiker Yayıncılık. ss. 9-42.
- Tabak, G. ve Göçer, A. (2014). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde benzetim tekniği. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*. 5(10). 77-102.
- Taşkaya, S.M. (2002). *Türkçe öğretim yöntemleri ve bu yöntemlerin sınıf öğretmenleri tarafından algılanma düzeyleri*. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Konya.
- Tosun, M. ve Erdoğan, Ş. (2013). Mevlana çevirilerinde sembollerin önemi: “ney” ve “gel” örneğinde mesnevi’nin evrensel hoşgörü çağrısı. *Akademik İncelemeler Dergisi* (8)1. 347-362.
- Türk Dil Kurumu. (2011). *Türkçe sözlük (genişletilmiş baskı)*. Ankara: TDK.
- Türkçe Dersi Öğretim Programı. (2018). Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Ünalın, Ş. (2001). *Türkçe öğretimi*. (2.Basım). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Yalçın, A. (2006). *Türkçe öğretim yöntemleri*. (2. Basım). Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.