



**TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN
KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ: TÜRKİYE MAARİF VAKFININ
ETİYOPYA SEBATA KAMPÜSÜNDE BİR İNCELEME**

Mehmet TAŞDEMİR

Yüksek Lisans Tezi

Türkçe Eğitimi Bilim Dalı

Prof. Dr. Ahmet KIRKILIÇ

AĞRI-2023

(Her hakkı saklıdır.)



T.C.

AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI

Mehmet TAŞDEMİR

**TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL
OYUNLARIN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ:
TÜRKİYE MAARİF VAKFININ ETİYOPYA SEBATA KAMPÜSÜNDE BİR
İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ

Prof. Dr. Halil Ahmet KIRKKILIÇ

AĞRI-2023

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TÜRKÇENİN YABANCI DİL OLARAK ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL
OYUNLARIN KULLANIMINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ:
TÜRKİYE MAARİF VAKFININ ETİYOPYA SEBATA KAMPÜSÜNDE BİR
İNCELEME**

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Halil Ahmet KIRKKILIÇ

2023, 97 sayfa

Jüri: Prof. Dr. Oğuzhan SEVİM

Doç. Dr. Ahmet KARABULUT

Doç. Dr. Mehmet Fatih ÖZCAN

Doç. Dr. Bünyamin SARİKAYA

Bu çalışmada eğitsel oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri incelenmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenirken özellikle temel dil becerilerini uygulama alanlarında karşılaşılabilecekleri muhtemel sorunlara eğitsel oyunlarla çözüm üretmek, dil öğrenme sürecini daha eğlenceli ve ilgi çekici hâle getirmek ve öğrencilerin öğrenme sürecine yönelik olumlu tutumlar geliştirilebilmelerini sağlayabilmek bu araştırmanın temel dayanaklarını oluşturmaktadır.

Araştırmada yöntem olarak eylem araştırması kullanılmıştır. Çalışma grubu, çeşitli sınıflardan seçilen 6 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrenciler H.T, H.U, H.Y, H.A, M.Y ve A.Y şeklinde kodlanmıştır. Öğrenciler, 4 kız 2 erkek öğrenciden oluşmaktadır. Öğrenciler, ortalama 15 yaşındadır. Öğrencilerin seçiminde seviyeleri, dört temel dil becerileri ve Türkçe konuşabilme becerileri dikkate alınmıştır. Çalışma okul idaresinin uygun görüşü alınarak Türkçe sınıfında yapılmıştır. Çalışmalar, öğrencilerin derslerini aksatmayacak şekilde okul idaresinin uygun gördüğü saatlerde yapılmıştır. Çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu ile eylem planının uygulanabilmesi amacıyla yine araştırmacı tarafından hazırlanan eğitsel oyunlar kullanılmıştır. Öğrencilerle yapılan görüşme kayıtları bilgisayar ortamına aktarılarak tematik analize tabi tutulmuştur. Tutarlılığı sağlamak için araştırmacı tarafından belirlenen kodların hem kendi aralarındaki ilişkiye hem de daha önce oluşturulan kuramsal yapı ile ilişkilerine bakılmış, anlamlı ve tutarlı bir bütün ortaya koydukları anlaşılmıştır. Araştırmanın teyit edilebilirliğini sağlamak için ise araştırmada izlenen bilimsel yöntem, örnekleme tekniği, veri toplama aracı ve veri analizi süreçleri ayrıntılı olarak

belirtilmiştir. Çalışmanın inandırıcılığını sağlamak için katılımcılar tarafından dile getirilen görüşler; herhangi bir yorum yapılmadan, ifade edildikleri şekilde değerlendirilmiştir. Araştırmanın aktarılabilirliğini sağlamak için ise öncelikle araştırmacının veri toplama ve analizi süreçlerindeki rolü açık şekilde ifade edilmeye çalışmıştır.

Araştırmanın sonunda eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen yabancılara Türkçe öğretiminin öğrencilerin Türkçe öğrenmeye ilişkin tutumlarını olumlu yönde etkilediği, Türkçe öğrenmeye yönelik ilgilerinin arttığı, eğitsel oyunların Türkçenin yabancı dil olarak öğretimini kolaylaştırdığı, eğlenceli hâle getirdiği ve eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme etkinliklerinin, öğrencilerin dil öğreniminde karşılaştıkları zorlukları aşmalarında yardımcı olduğu anlaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi, eğitsel oyunlar, öğrenci görüşleri, Türkiye Maarif Vakfı.

**ABSTRACT
MASTER'S THESIS**

**STUDENT VIEWS ON THE USE OF EDUCATIONAL GAMES IN
TEACHING TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE: A STUDY AT THE
ETHIOPIAN SEBATA CAMPUS OF THE TURKISH MAARIF
FOUNDATION**

Supervisor: Prof. Dr. Halil Ahmet KIRKKILIÇ

2023, Page: 97

Jury: Prof. Dr. Oğuzhan SEVİM

Doç. Dr. Ahmet KARABULUT

Doç. Dr. Mehmet Fatih ÖZCAN

Doç. Dr. Bünyamin SARİKAYA

In this study, it is tried to examine the student views about teaching Turkish to foreigners with educational games. Creating solutions with educational games to possible problems that students may encounter, especially in the areas of applying basic language skills while learning Turkish as a foreign language, making the language learning process more fun and engaging, and ensuring that students can develop positive attitudes towards the learning process are the main pillars of the research.

Action research is used as a method. The study group consists of 6 students selected from various classes. These students are encoded as H.T, H.U, H.Y, H.A, M.Y and A.Y. They are 4 female and 2 male students. Average age of the students is 15. In the selection of students, their levels, four basic language skills and Turkish speaking skills were taken into account. The study was conducted in the Turkish classroom by taking required permission of the school administration. The study was carried out during the hours deemed appropriate by the school administration so as not to disrupt the students' classes. Within the scope of the study, a Semi-Structured Interview Form and educational games prepared by the researcher were used as a data collection tool in order to implement the action plan. The interview recordings of the students were transferred to the computer environment and subjected to thematic analysis. In order to ensure consistency, the decodes determined by the researcher were examined both in relation to each other and the theoretical structure created earlier, and it was understood that they reveal a meaningful and consistent whole. To ensure the confirmability of the research, the scientific method, sampling technique, data collection tool and data analysis processes followed in the research were stated in

detail. In order to ensure the credibility of the study, the opinions of the participants were evaluated as they were expressed without any comments. For the transferability of the research, first of all, the role of the researcher in the data collection and analysis processes was tried to be clearly expressed.

It has been understood at the end of the research that Turkish teaching to foreigners, which is carried out with educational games, positively affect the students' attitudes towards Turkish learning, their interest in learning Turkish increase, educational games facilitate the teaching of Turkish as a foreign language and they make it fun and Turkish learning activities with educational games help students to overcome the difficulties they face in language learning.

Key Words: Teaching Turkish as a foreign language, educational games, student views, Turkish Maarif Foundation.

TEŞEKKÜR

Yüksek Lisans eğitimim boyunca, benden bilgi ve deneyimlerini esirgemeyen, çalışmalarımın tamamlanabilmesi için her türlü şartı sağlayan ve bana her zaman her türlü desteği sunan çok değerli danışman Hoca'm, Sayın Prof. Dr. Halil Ahmet KIRKKILIÇ'a teşekkürlerimi sunarım.

Çalışmalarım esnasında değerli yardımları ile bana yardımcı olan arkadaşlarım Sayın Nimet SEKMAN'a, Sayın Yusuf ALAGÖZ'e, Sayın Mustafa YAVUZ'a, Sayın Avni KOÇ'a ve Sayın Erman YILDIRIM'a teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Bu kıymetli çalışmanın hazırlamasında hiçbir zaman desteğini esirgemeyen Türkiye Maarif Vakfı Mütevelli Heyeti Başkanı Sayın Prof. Dr. Birol AKGÜN'e teşekkürlerimi arz ederim.

Ayrıca Türkiye Maarif Vakfının Mütevelli Heyeti üyelerine, Yönetim Kurulu üyelerine, Denetim Kurulu üyelerine, Türkçe ve Yabancı Dil Öğretimi Daire Başkanı Sayın Prof. Dr. İbrahim GÜLTEKİN'e ve dairede görev yapan Türkçe öğretmenlerine teşekkürlerimi sunuyorum.

Bu süreçte katkılarını hep hissettiğim başta Türkiye Maarif Vakfı Etiyopya Ülke Temsilcisi Sayın Levent ŞAHİN'e, okul müdürlerine, Etiyopya'da görev yapan Türkçe öğretmenlerine, yerel öğretmenlere ve öğrencilerime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Eğitimimin tüm süreçlerinde her türlü destekleriyle beni hiç yalnız bırakmayan aileme teşekkür ederim.

22.07.2023

Mehmet TAŞDEMİR



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Prof. Dr. Halil Ahmet KIRKKILIÇ danışmanlığında, **Mehmet TAŞDEMİR** tarafından hazırlanan *Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebete Kampüsünde Bir İnceleme* adlı çalışma **03.11.2023** tarihinde aşağıdaki jüri tarafından. Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı **Türkçe Eğitimi** Bilim Dalında **Yüksek Lisans /Doktora** tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı ve Soyadı

Jüri Başkanı	Prof. Dr. Oğuzhan SEVİM
Danışman	Prof. Dr. Halil Ahmet KIRKKILIÇ
Jüri Üyesi	Doç. Dr. Ahmet KARABULUT

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine ait olup;

Enstitü Yönetim Kurulunun .../.../2023 tarih ve / nolu kararı ile onaylanmıştır.

..../...../2023

Prof. Dr. İbrahim HAN
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET	I
ABSTRACT	III
TEŞEKKÜR	V
İÇİNDEKİLER	VI
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	X

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	3
1.3. Araştırmanın Temeli ve Kritikliği	4
1.4. Kapsam.....	5
1.5. Tanımlar	5

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE	7
2.1. Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi	7
2.2. Yabancı Dil Öğretimi Yaklaşım, Yöntem ve Teknikleri.....	8
2.2.1. Teknolojik ve Görsel-İşitsel Araçlar	9
2.2.2. Drama ve Oyun Teknikleri.....	9
2.2.3. Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Programı (CEFR-OBM).....	10
2.2.4. Çoklu Zekâ Teorisi ve Dil Öğretimi	10
2.2.5. Kültürel Boyut.....	10
2.2.6. Ölçme ve Değerlendirme	10
2.2.7. Eylem Araştırması ve Sürekli Gelişim.....	10
2.3. Oyunlar Yoluyla Dil Öğrenimi.....	11
2.3.1. Vygotsky'nin Yakınsal Gelişim Alanı.....	11
2.3.2. Krashen'in Girdi Hipotezi	12
2.3.3. Swain'in Çıktı (Üretim) Hipotezi	14
2.4. Türkçenin Yabancı Dil Olarak öğretiminde Eğitsel Oyunların Önemi16	
2.5. Türkiye Maarif Vakfı Hakkında Genel Bilgiler	18
2.6. Etiyopya ve Sebata (Sabata) Hakkında Fiziki ve Yer Bilgileri:	20

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM	23
--------------	----

3.1. Araştırmanın Modeli.....	23
3.2. Çalışma Grubu.....	25
3.3. Çalışma Ortamı	26
3.4. Veri Toplama Araçları.....	27
3.4.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	27
3.4.2. Eylem Planı Kapsamında Uygulanan Eğitsel Oyunlar	28
3.4.2.1. Kebero Oyununu	28
3.4.2.2. Genna Oyununu	31
3.4.2.3. Gebeta Oyunu.....	34
3.4.2.4. Akkukulu Oyunu.....	37
3.4.2.5. Kebeto Oyunu	40
3.4.2.6. Segno Maksegno Oyunu	43
3.4.2.7. Awo Aydelem Oyunu	46
3.4.2.8. Kelebosh Oyunu.....	48
3.4.2.9. Demo-Pepsi Oyunu	50
3.4.2.10. Hüp Oyunu	52
3.5. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması	58
3.6. Araştırmanın Tutarlılığı, Teyit Edilebilirliği, İnandırıcılığı ve Aktarılabilirliğine İlişkin Bilgiler	58

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM	60
GELENEKSEL ETİYOPYA OYUNLARI VE EĞİTSEL DEĞERLERİ.....	60
4.1. Birinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular:	60
4.2. İkinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular:.....	61
4.3. Üçüncü araştırma sorusundan elde edilen bulgular:.....	63
4.4. Dördüncü araştırma sorusundan elde edilen bulgular:	65
4.5. Beşinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular:	67

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	70
5.1. SONUÇ	70
5.2.TARTIŞMA	73
5.3.ÖNERİLER	75
KAYNAKLAR.....	76
EKLER	78

ÖZ GEÇMİŞ.....	86
-----------------------	-----------



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

AU	: Afrika Birliği
ETHIO	: Etiyopya
LCD	: En Az Gelişmiş Ülkeler
MKO	: Vygotsky'nin Yakınsal Gelişim Alanı
TMV	: Türkiye Maarif Vakfı
UNESCO	: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü
YDÖ	: Yabancı Dil Öğretimi
ZPD	: Yakınsal Gelişim Alanı

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, araştırmanın temeli ve kritikliği, sınırlılıklar ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1.Problem Durumu

Dilin çeşitli işlevleri olmasına rağmen, en belirgin özelliği iletişim ve etkileşim noktasındaki rolüdür. Bu iletişim gereksinimi birtakım faktörlerin etkisi dahilinde zamanla bireyselliğin yanında toplumlar arası düzeye ulaşmıştır. Türkiye'nin uluslararası arenada giderek daha fazla tanınır hâle gelmesi, iletişim teknolojilerinin ilerlemesi ve ticaretin küreselleşmesi gibi faktörler, Türkçeye olan ilgiyi artırmıştır. Bu artan ilgi, Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi konusunda yeni bir araştırma ve uygulama alanı oluşturmuştur. Bu alanda çeşitli terminolojik ayrımlar bulunmaktadır. Örneğin, Türkçenin yabancı dil olarak veya ikinci dil olarak öğretimi, bu alandaki farklı kavramsal çerçeveleri ifade etmektedir (Güler, 2012, s. 130). Bu terminolojik ayrımlar, dil öğretimi sürecinin çeşitli boyutlarını ve yaklaşımlarını kavramamıza olanak tanırken yabancılara Türkçe öğretimi konusunda mevcut olan çeşitli sorunları da göz önüne sermektedir. Bu bağlamda, öğretim sürecinin rastgele bir etkinlik olmaktan öte, bilimsel verilere dayanarak planlı ve sistemli bir şekilde yürütülmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır (Açık, 2008).

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde eğitsel oyunların rolü, Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya'daki Sebete Kampüsü gibi uluslararası eğitim kurumlarında özellikle önemlidir. Bu bağlamda, bu alanda yaşanan en büyük sorunlardan biri, "Dil Bariyeri" sorunu, öğrencilerin ana dili Türkçe olmadığı için dil öğrenme sürecini zorlaştırmaktadır. Balaman'ın (2019) belirttiği gibi, dil bariyeri, öğrencilerin dil öğrenme sürecinde karşılaştığı en büyük engellerden biridir.

Dil bariyeri, öğrencilerin yeni bir dil öğrenirken karşılaştığı en büyük zorluklardan biridir. Özellikle ana dili Türkçe olmayan öğrenciler için bu durum daha da karmaşık gelmektedir. Balaman (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, eğitsel oyunların dil bariyerini aşmada etkili bir araç olduğu belirtilmiştir. Oyunlar, dil öğrenme sürecini daha etkileşimli ve eğlenceli hâle getirerek öğrencilerin dil bariyerini aşmalarına yardımcı olmaktadır.

Eğitsel oyunlar; öğrencilerin dil yapılarını, kelime dağarcıklarını ve dil kullanım becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Ayrıca, oyunlar sayesinde öğrenciler, dil öğrenme sürecinde karşılaştıkları zorlukları daha kolay aşabilmekteler. Bu, özellikle Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya'daki Sebeta Kampüsü gibi farklı kültürel ve dil arka planına sahip öğrencilerin eğitim aldığı ortamlarda büyük önem taşımaktadır. Bu öğrenme ortamlarında karşılaşılan bir başka sorun ise “kültürel farklılıklar” dır. İkinci dil öğreniminde kültürel farklılıkların payı önem arz etmektedir. Bu durum Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde de önemli bir yer tutmaktadır. Nitekim Yılmaz ve Seferoğlu (2021), kültürel farklılıkların dil öğrenme sürecini karmaşıklaştırdığını ifade etmektedir.

Kültürel farklılıklar, dil öğrenme sürecinde birçok zorluğu beraberinde getirmektedir. Öğrencilerin ana dilinden ve kültürel arka planından kaynaklanan bu farklılıklar; dil yapısı, dil kullanımı ve hatta dil öğrenme stratejileri gibi birçok alanda kendini göstermektedir (Yılmaz ve Seferoğlu, 2021). Bu tür farklılıklar, öğrencilerin yeni bir dil öğrenirken karşılaştığı zorlukları arttırmaktadır. Örneğin Türkçenin dil yapısı ve dile özgü sözcük dağarcığı gibi unsurların öğrencinin ana dilinden farklı olduğu hâllerde bu durum, öğrencinin dil öğrenme sürecini olumsuz etkilemektedir. Nitekim Türk kültürüne özgü deyimler, atasözleri veya dil yapıları, öğrenciler için anlaşılması zor olmaktadır.

Bu tür zorlukları aşmak için, öğretmenlerin kültürel farklılıkları gözeterek öğretim stratejileri geliştirmesi önem arz etmektedir. Öğretmenlerin kültürel farklılıkları gözeterek öğretim stratejileri geliştirmesi, dil öğrenme sürecinde karşılaşılan zorlukları aşmada kritik bir rol oynamaktadır. Öğrencilerin ana dili ve kültürel arka planı, dil öğrenme sürecini etkileyen önemli faktörlerdendir. Bu çeşitlilik, öğrencilerin dil yapısını, kelime dağarcığını ve dil kullanım alışkanlıklarını doğrudan etkilemektedir.

Bu olumsuz durumun önüne geçebilmekteki en önemli görev yabancılara Türkçe öğreten öğretmenlere düşmektedir. Öğretmenler, bu durumun olumsuzluklarını en aza indirebilmek için bu tür kültürel farklılıkları göz önünde bulundurarak öğrencilerin anlayabileceği ve ilgisini çekebileceği öğretim materyalleri ve yöntemler seçmelidir. Örneğin, öğrencinin ana dilindeki dil yapısı ve Türkçe arasındaki farklar belirlenerek bu farkları köprülemek için özel etkinlikler veya uygulamalar tasarlanabilir. Aynı şekilde, kültürel referanslar ve örnekler de öğrencinin ana dilinden seçilerek böylece öğrencinin yeni dil yapısını daha kolay anlayabilmesine olanak sağlanabilir.

Bu yaklaşım, öğrencinin dil öğrenme sürecini hızlandırmakla kalmaz, aynı zamanda öğrencinin yeni bir kültüre adaptasyonunu da kolaylaştırmaktadır. Öğretmenlerin bu konuda aktif ve duyarlı olmaları, öğrencilerin dil öğrenme sürecinde daha başarılı olmalarını sağlayacaktır.

Yukarıda bahsedilen sorunların yanı sıra başka engeller de yabancı dil öğrenimine olumsuz ket vurmaktadır. Motivasyon eksikliği sorunu da bu alandaki diğer önemli sorunlardan biridir. Yabancı dil öğrenirken öğrencilerin motivasyonu hedef dile olan uzaklığı bağlamında düşebilir. Eğitsel oyunlar gibi motivasyon artırıcı araçlar, bu sorunu hafifletebilir (Tekin ve Kaya, 2020).

Motivasyon, dil öğrenme sürecinin temel bileşenlerinden biridir. Öğrencilerin motivasyonu düşük olduğunda, dil öğrenme süreci yavaşlar ve öğrencilerin yeni kavramları anlama ve uygulama yeteneği azalır. Eğitsel oyunlar, bu tür motivasyon eksikliğini hafifleterek öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkileşimli hâle getirmektedir.

Oyunlar, öğrencilere dil öğrenirken "oyunlaştırılmış" bir deneyim sunar. Bu da öğrencilerin dikkatini çekerek onların öğrenme sürecine olan ilgisini artırır. Öğrenciler, oyunlar sayesinde dil öğrenme sürecinde daha fazla zaman geçirmek isteyebilir ve bu da onların dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

Bu yaklaşım, özellikle Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya'daki Sebeta Kampüsü gibi farklı kültürel ve dil arka planına sahip öğrencilerin eğitim aldığı ortamlarda büyük önem taşımaktadır. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırarak dil öğrenme sürecini daha etkili hâle getirebilmektedir.

Öğrenme materyali eksikliği de yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sıkça karşılaşılan bir sorun olup öğrencilerin dil öğrenme sürecini olumsuz etkilemektedir. Balaman (2019) tarafından yapılan bir araştırmada da belirtildiği gibi yeterli ve etkili öğrenme materyalinin olmaması, öğrencilerin dil becerilerini geliştirememelerine ve yeterli pratik yapamamalarına yol açmaktadır. Bu da doğal olarak öğrencilerin motivasyonunu düşürmekte ve öğrenme sürecini yavaşlatmaktadır.

Bu tür zorlukları aşmak için, öğretmenler ve eğitim kurumları eğitsel oyunları etkili bir öğrenme materyali olarak kullanabilirler. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olarak öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkileşimli hâle getirmektedir. Ayrıca, öğretmenler öğrencilerin ihtiyacına ve seviyesine uygun öğrenme materyalleri oluşturmalıdır. Örneğin, başlangıç seviyesindeki öğrenciler için daha basit dil yapılarına sahip oyunlar, ileri seviye öğrenciler için ise daha karmaşık dil yapıları ve kavramları içeren oyunlar tasarlanabilir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Türkçe dâhil olmak üzere birçok dilin yabancı dil olarak öğretim sürecinde, anlama ve anlatma becerilerinin teşvik edilmesi önemli bir zorunluluktur. Sözlü ve yazılı ifade, toplumsal bağlamda ve dil eğitimi açısından kritik bir öneme sahiptir. Bu nedenle,

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde bu becerilere odaklanmak esastır. Ancak bu becerilerin kazandırılmasında bazı engellerle karşılaşilmektedir.

Bir birey, ana dilinde dört temel dil becerisini etkin bir şekilde kullanabilirken öğrenmeye çalıştığı dilde bu becerileri aynı etkinlikte kullanamayabilir. Bu durumun birçok sebebi olabilir: öğrencinin bireysel zorlukları, öğretmenin yaklaşımı, kullanılan yöntemler, eğitim ortamı vb. (Wang ve Lin, 2020). Kullanılan yanlış öğretim yöntemleri ve teknikleri, bu becerilerin kazandırılmasını zorlaştırabilir. Tek bir öğretim tekniğine bağlı kalmak, etkili bir öğrenme süreci oluşturamaz. Farklı tekniklerin kullanılması, öğrenmenin kalıcılığını artırır. Çin atasözü **"İşitirsem unuturum, görürsem hatırlarım, yaparsam öğrenirim."** de belirtildiği gibi bireylerin aktif katılımıyla gerçekleşen öğrenme daha kalıcıdır.

Bu çalışmada eğitsel oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri incelenmeye çalışılmıştır. Öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenirken özellikle temel dil becerilerini uygulama alanlarında karşılaşabilecekleri muhtemel sorunlara eğitsel oyunlarla çözüm üretmek, dil öğrenme sürecini daha eğlenceli ve ilgi çekici hâle getirmek ve öğrencilerin öğrenme sürecine yönelik olumlu tutumlar geliştirilebilmelerini sağlayabilmek bu araştırmanın temel dayanaklarını oluşturmaktadır. Bu temel dayanaklardan hareketle çalışmada şu araştırma sorularına yanıt aranmıştır:

1. Öğrencilerin eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden önce Türkçe öğrenmeye yönelik tutumları nasıldır?
2. Öğrencilerin eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı tutumları nasıldır?
3. Öğrencilerin eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı ilgileri nasıldır?
4. Öğrencilerin eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmenin zorluğu/kolaylığı ile ilgili görüşleri nasıldır?
5. Öğrencilerin eğitsel oyunlarla öğrenme sürecini eğlenceli bulup bulmadıklarına ilişkin görüşleri nasıldır?

1.2. Araştırmanın Temeli ve Kritikliği

Dil becerilerine tam olarak hâkim olmak, bir dildeki toplumda birçok fırsatın kapısını açarak bireyin potansiyelini daha etkili bir şekilde kullanmasına olanak tanır (Güzel ve Barın, 2016, s.267). Bireyin yaşamı boyunca kazandığı veya kazanabileceği bilgi ve deneyimleri etkili bir şekilde anlaması ve paylaşması için dört temel dil becerisinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu becerilere sahip olmayan bireyler, kendilerini ifade etme ve olayları anlama konusunda zorluklar yaşayabilirler. Bu durum, Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi için kritik bir öneme sahiptir.

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde, genellikle öğretmen merkezli ve dil bilgisi odaklı yöntemlerin kullanıldığı gözlemlenmiştir, bu da dilin iletişimsel yönünün göz ardı edilmesine neden olabilir (Tüm, 2010, s.18). Bu durum da Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerde dil becerileri konusunda zorluklar yaşanabilmesini ortaya çıkarabilmektedir. Bu olumsuzluğu en aza indirebilmek amacıyla dört temel dil becerisinin geliştirilmesi için aktif öğrenci katılımını teşvik eden yöntemlerin kullanılması daha etkili olacaktır.

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde, dil becerilerini geliştirmek için çeşitli yöntemlere, tekniklere ve etkinliklere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu etkinliklerle, yabancı öğrencilerin Türkçe eğitim alması, öğrenme kaynaklarından faydalanması ve ileri eğitim olanaklarına erişmesi kolaylaşır. Ancak etkileşim odaklı olmayan etkinlikler, öğrencilerin günlük yaşamda öğrendiklerini kullanmalarını zorlaştırabilir. Bu nedenle, etkinliklerin planlanmasında dikkate alınması gereken temel ilkeler vardır (Barın, 2004, s.22-25). Bu ilkeler, etkinliklerin daha verimli olmasını sağlayarak Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminin kalitesini artırır. Bu ilkelerden günlük yaşam ilkesine dayanan tekniklerden biri de oyunla öğretim kavramıdır.

1.3. Kapsam

Bu çalışmanın kapsamını, Türkiye Maarif Vakfının Sebata Kampüsünde eğitim görmekte olan 6 öğrenci ve 10 geleneksel oyun oluşturmaktadır. Çalışmaya katılan öğrenciler Etiyopyalı olup Türkçe bilme dereceleri A1 seviyesindedir.

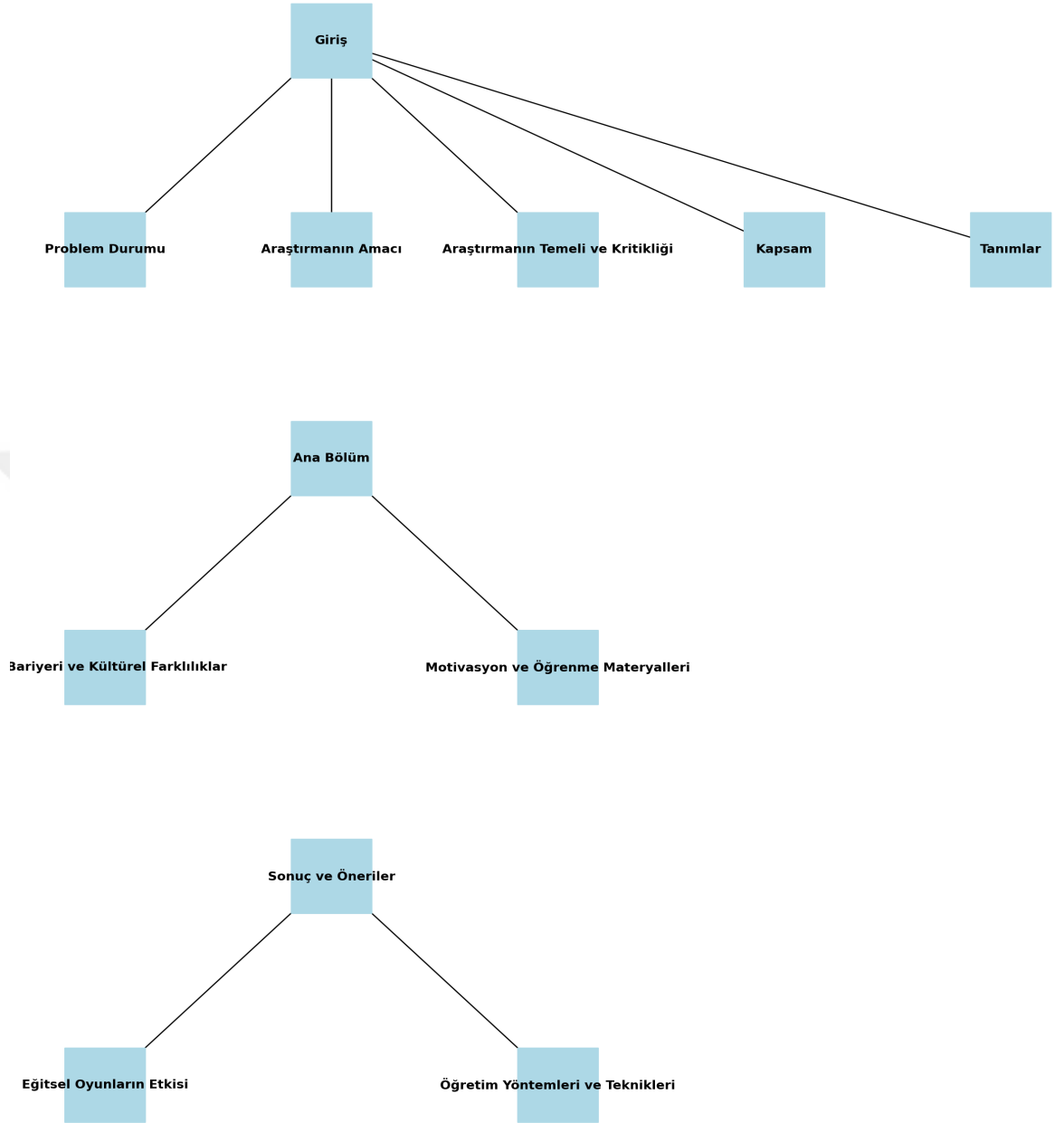
1.4. Tanımlar

Yabancı Dil Öğretimi:

Yabancı dil öğretimi (YDÖ), bireylerin ana dillerinden farklı bir dilde beceri ve bilgi kazanmalarını sağlamak amacıyla gerçekleştirilen eğitimsel bir süreçtir. Bu süreç; dinleme, konuşma, okuma ve yazma gibi temel dil becerilerini geliştirmeyi, ayrıca dil bilgisi, kelime bilgisi ve kültürel farkındalık gibi alanlarda bilgi edinmeyi içerir.

Eğitsel Oyunlar:

Eğitsel oyunlar, öğrenme hedeflerine ulaşmayı amaçlayan ve eğitim materyali olarak tasarlanan oyunlardır. Bu oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırmayı, konseptleri keşfetmeyi, problem çözmeyi ve kritik düşünmeyi teşvik ederken aynı zamanda eğlenceli ve etkileşimli bir ortam sağlar.



Şekil 1

PD (Problem Durumu): Araştırmanın temel sorunsalını ve araştırmanın odak noktasını belirler.
AA (Araştırmanın Amacı): Araştırmanın genel hedeflerini ve bu hedeflere ulaşmak için izlenen yolu tanımlar.
ATK (Araştırmanın Temeli ve Kritikliği): Araştırmanın teorik temellerini ve önemini vurgular.
S (Sınırlılıklar): Araştırmanın kapsamını ve olası sınırlamalarını belirtir.
T (Tanımlar): Araştırmada kullanılan temel terim ve kavramların açıklamalarını içerir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi

İnsanların dünyaya geldiği, büyüdüğü, yetiştiği kendi ülkelerinde konuşulmayan, kendi ulusları dışındaki bir ulusun vatandaşlarıyla iletişim kurabilmek adına öğrendikleri ve öğrenilmesi gerekli olan dil (Ceyhan, 2007) olarak tanımlanan yabancı dil öğretimi, son yıllarda toplumlar arasında daha da önem kazanmıştır. Geçmiş dönemlerde yaşanan bu ilişkiler ve kültürel alışverişler, son yıllarda yaşanan bilimsel ve teknolojik gelişmelerin ışığında giderek artan bir gelişim göstermiştir. Bilimde ve teknolojiye yaşanan bu gelişmeler, başka dalların da gelişmesini sağlamış ve böylece turizm, sanayi ilişkileri gibi alanlar giderek güçlenmiştir. Bu gelişimler de hedef dilin öğrenimini gerekli kılmıştır.

Günümüz şartlarında Türkçe, farklı dil ve kültüre mensup kişilerce endüstriyel, siyasal, turizm gibi farklı nedenlerden dolayı tercih edilir ve talep edilir bir dil hâlini almıştır. Bu durum da Türkçenin yabancılara öğretiminin kurumsallaşmasının kapısını aralamış ve modern teknik ve yöntemler dahilinde yabancı dil öğretimi yapılmasını sağlamıştır. Böylece, Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten kurumlar hem yurt içinde hem de yurt dışında gelişerek artmıştır. Nitekim yurt içinde üniversitelere bağlı TÖMER'ler bu görevi üstlenirken yurt dışında da bu süreç Yunus Emre Enstitüsü ve Türkiye Maarif Vakfı tarafından yürütülmektedir.

Çağımızın getirmiş olduğu şartlar ve gereksinimler düşünüldüğünde, ikinci ya da üçüncü bir yabancı dilin bilinmesi bireylerin kariyerleri ve iş imkânları bağlamında önemli olarak görülmektedir. Bunun yanında geçmişten bu yana süregelen olaylar ve tarih süreci düşünüldüğünde de göç olayları, savaşlar ve dinî değişimler gibi durumlar yabancı dilin öğrenimini cazip ve gerekli kılmıştır. Bireyin ana dilinden başka bir dil öğrenmesi, hedef dilin kültürünün de öğrenilmesini kapsadığından bireyin hayata bakış açısını da değiştirmektedir.

Yabancı bir dilin öğretilmesi, girift bir süreç içermektedir. Bu zor süreci kolaylaştırmak için bazı genel geçer ilke ve yöntemler bulunmaktadır. Demirel (1994, s.27-28) bu ilkeleri şöyle sıralamaktadır:

- Dinleme ve konuşma becerileri geliştirilmeli,
- Ana cümle kalıpları öğretilmeli ve ezberlenmesi sağlanmalı,
- Kullanılan dil öğretilmeli,
- Farklı dil kazanma alışkanlıkları sağlanmalı,
- Dilin seslerinin uygun şekilde çıkarılması öğretilmeli,
- İki dil arasında mesele olan ses ve yapılar öğretilmeli,
- Kullanılan materyaller basitten zora doğru sunulmalı,
- Bilinen kelimelerle yeni cümle kalıpları öğretilmeli,

- Öğrenilenlerin kullanılma olanağı tanınmalı,
- Örnekler verilmeli,
- Öğrenci hataları hemen düzeltilmeli,
- Tek bir sorunla uğraşılmalı,
- Yeni dil ana dil gibi öğretilmeli,
- Bireysel farklılıklar dikkate alınmalı,
- Her şey öğretilmeye çalışılmamalı,
- Sorumluluk verilmeli; bireysel çalışmalar yapılmalı,
- Ders planlanırken çeşitlilik katılmalı.

Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi de yapı ve dil özellikleri bakımından ele alındığında pedagojik ve dil bilimsel açıdan karmaşık bir süreçtir. Bu süreçte, öğretim yöntemleri ve teknikleri, öğrenci profili, kültürel faktörler ve dilin kendine özgü yapısal özellikleri bir araya gelmektedir. Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde, farklı öğretim yöntemleri ve tekniklerinin uygulanabilirliği, etkinliği ve uygunluğu, öğrencinin ihtiyaçları, öğrenme stili ve hedefleri doğrultusunda değerlendirilmelidir (Koç, 2017).

2.2.Yabancı Dil Öğretimi Yaklaşım, Yöntem ve Teknikleri

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde öğretilen coğrafya, diller ve kültürler ele alındığında, ihtiyaca göre farklı yaklaşım, yöntem ya da tekniğin kullanılması gerektiği düşünülmektedir. Bu yöntemler arasında Dil Bilgisi-Çeviri Yöntemi, İşitsel-Sözel Yöntem, Doğal Yöntem gibi klasik yöntemlerin yanı sıra, Seçmeci Yöntem gibi daha esnek ve öğrenci merkezli yaklaşımlar da kullanılmaktadır (Demir, 2019). Seçmeci Yöntem, farklı öğretim yöntemleri ve teknikleri arasından, öğrencinin ihtiyaçları ve öğrenme hedefleri doğrultusunda en uygun olanlarının seçilmesini savunur (Aydın, 2016). Dil öğretimi alanında geçmişte genel olarak davranışçı dil öğretimi yaklaşımı, bilişsel dil öğretimi yaklaşımlarının uygulandığı görülmüştür. Günümüzde ise yapılandırıcı dil öğretimi ve bu yaklaşıma uygun olan yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Bu yaklaşımlar davranışçı, bilişsel ve yapılandırmacı yaklaşımlar olarak şu şekilde ele alınmaktadır.

Davranışçı yaklaşım, dil öğretim yöntemlerinin en eskilerinden biridir. Nitekim geleneksel ve davranışçı yaklaşımların birbirlerine felsefi açıdan yakın olduğu açıkça görülmektedir. Ülkemize bakıldığında da dil öğretiminin uzun yıllar boyunca bu yaklaşım dahilinde yürütüldüğü görülmektedir. Dil öğretimi ekseninde ele alındığında bu yaklaşımın en önemli olumsuz tarafı dil becerilerinin önüne geçmesi gösterilebilir. Zira davranışçı yaklaşım taklit ve pekiştirme yoluna dayanan bir felsefe benimsediğinden bu kuramın üst düzey düşünme becerilerini göz ardı ettiği görülmekte ve durum da dil becerilerinin istenilen düzeyde gelişmesini engellemektedir.

Yapılandırmacı yaklaşım ele alındığında, bu yaklaşımın kendinden önceki yaklaşımların eksikleri üzerine ortaya çıktığı görülmektedir. Bu yaklaşım davranışçı yaklaşımın tam tersine kişinin öğrenmede üst düzey düşünme becerilerini kullanması felsefesine dayanmaktadır. Dil öğrenme sürecinde de özellikle dil becerilerinin geliştirilmesi bakımından üst düzey düşüncelerin kullanılması öğrenme sürecini olumlu etkilemektedir. Bundan dolayı bu süreçte dil becerilerinin ve zihinsel becerilerin birlikte kullanılması önemlidir (Güneş, 2007). Yapılandırmacı yaklaşımın temelinde:

- Bilgiyi doğrudan almak yerine, inşa etmek,
- Düşünmek, analiz etmek ve ezberlememek,
- Anlamak, uygulamak, tekrar etmek,
- Bu süreçte aktif olmak (Marlowe ve Page, 2005) yer almaktadır.

Bu bilgilerden ve yapılandırmacı felsefeden hareket edildiğinde, dil eğitiminde bu yaklaşımın birtakım ilkelerinin yer aldığı görülmektedir. Bu ilkeler şu şekilde sıralanabilir:

1. Yaratıcı etkinlikler dahilinde, sınıf içi etkileşim ve iş birliğine dayanmaktadır.
2. Öğrenen özerkliği üzerine dayandığından, öğrenme sürecinde öğrenci merkezli bir yaklaşımı benimser.
3. Bu yaklaşımda; öğrenme bilinci, dil bilinci ve kültürel bilinç önemli bir yer tutmaktadır.

Bu özelliklere bakıldığında, yapılandırmacı yaklaşımın kendinden önceki yaklaşımların aksine üst düzey düşünme becerilerine odaklanması bakımından önemli olduğu görülmektedir. Ayrıca yapılandırmacı yaklaşımda farklı duylara hitap etmeyi esas aldığından bu yaklaşımda farklı türde etkinliklerin ve teknolojik gelişmelerin kullanılması daha etkili bir öğretim ortamının oluşmasına katkı sağlayacaktır. Bu durumlardan bazıları şu şekilde ifade sıralanmıştır:

2.2.1. Teknolojik ve Görsel-İşitsel Araçlar

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte, görsel ve işitsel araçların dil öğretimindeki yeri artmıştır. Video, podcast, interaktif uygulamalar gibi görsel-işitsel araçlar, öğrencinin dil becerilerini geliştirmesine katkı sağlar (Karadağ, 2018). Özellikle kelime öğretimi ve telaffuz çalışmaları için bu tür araçlar oldukça etkilidir.

2.2.2. Drama ve Oyun Teknikleri

Drama ve oyun teknikleri, öğrencinin dil becerilerini geliştirmenin yanı sıra, öz güvenini artırmak, iletişim yeteneklerini geliştirmek ve sosyal becerilerini pekiştirmek açısından da önemlidir (Özdemir, 2020). Öğrencinin aktif katılımını sağlayan bu tür teknikler, dil öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkili kılar.

2.2.3. Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Programı (CEFR-OBM)

Türkiye'de yabancılara Türkçe öğretiminde, Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Programı (CEFR-OBM) giderek daha fazla referans alınmaktadır. Bu program, dil öğretim ve öğrenim süreçlerini standartlaştırmayı amaçlar ve dil yeterlilik düzeylerini belirler (Yılmaz, 2015). CEFR-OBM'nin getirdiği standartlar, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde de etkin bir şekilde kullanılabilir.

2.2.4. Çoklu Zekâ Teorisi ve Dil Öğretimi

Gardner'ın Çoklu Zekâ Teorisi, dil öğretiminde de dikkate alınması gereken bir yaklaşımdır. Öğrencilerin farklı zekâ türlerine sahip olabileceğini kabul eden bu teori, öğretim yöntemlerinin ve materyallerinin çeşitlendirilmesi gerektiğini savunur (Güneş, 2014). Örneğin, müzikal zekâsı yüksek bir öğrenci için şarkılar ve ritmik etkinlikler, görsel zekâsı yüksek bir öğrenci için ise görsel materyaller ve tablolar daha etkili olabilir.

2.2.5. Kültürel Boyut

Dil öğretimi sadece dil bilgisi ve dil becerilerinin öğretimi değil, aynı zamanda bir kültürün öğretimidir (Kaya, 2016). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde, Türk kültürü ve yaşam tarzı hakkında bilgi vermek, dilin daha etkili bir şekilde öğrenilmesini sağlar. Öğrencilerin dil öğrenirken kültürel bağlamı da anlamaları, dil becerilerini daha işlevsel kılar.

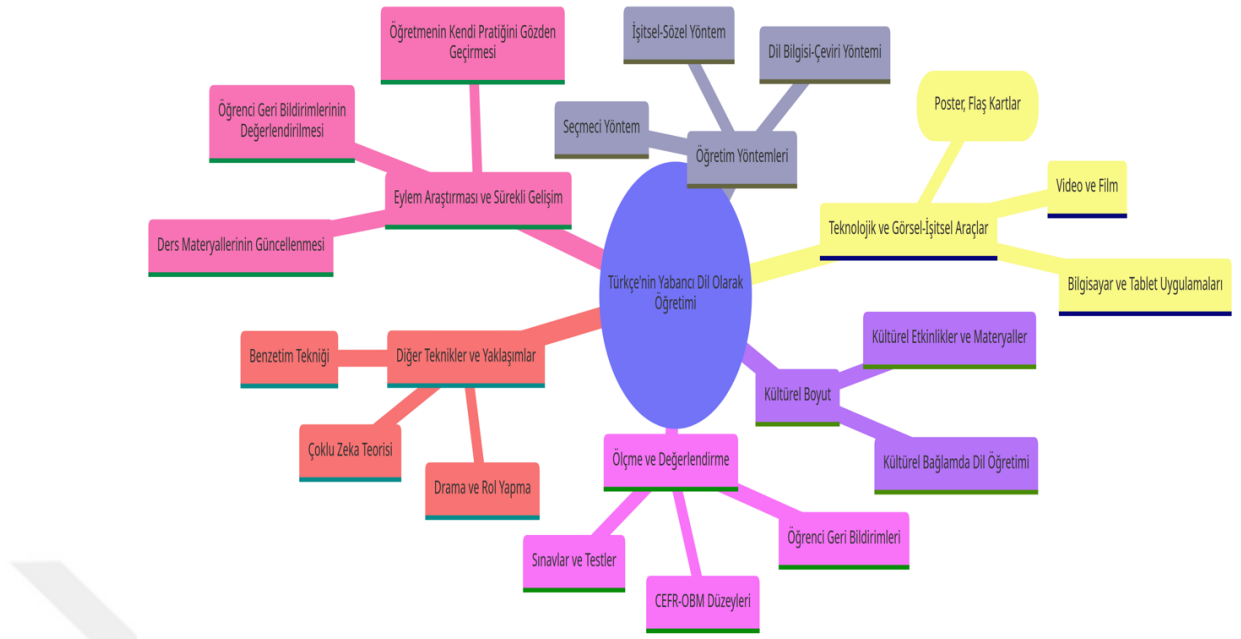
2.2.6. Ölçme ve Değerlendirme

Dil öğretiminde ölçme ve değerlendirme, öğrencinin dil yeterliliğini belirlemek ve öğretim sürecini gözden geçirmek için kritik öneme sahiptir (Demirel, 2012). CEFR-OBM'nin sunduğu dil yeterlilik düzeyleri, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde de etkin bir değerlendirme aracı olarak kullanılabilir.

2.2.7. Eylem Araştırması ve Sürekli Gelişim

Öğretmenler, eylem araştırması yöntemleri ile kendi öğretim pratiğini sürekli olarak gözden geçirebilir ve geliştirebilir (Çelik, 2018). Bu, öğretmenin kendi öğretim yöntemlerini ve tekniklerini değerlendirmesine, öğrenci geri bildirimlerini dikkate almasına ve ders materyallerini güncellemesine olanak tanır.

Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi, disiplinler arası bir yaklaşımı gerektirir. Öğretmenler, öğrenci ihtiyaçlarına ve öğrenme stillerine uygun öğretim yöntemleri ve teknikleri seçmeli, teknolojik ve görsel-işitsel araçları etkin bir şekilde kullanmalı, kültürel boyutu göz önünde bulundurmalı ve sürekli olarak ölçme-değerlendirme yapmalıdır.



Şekil 2

Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi diyagramı.

2.3. Oyunlar Yoluyla Dil Öğrenimi

2.3.1. Vygotsky'nin Yakınsal Gelişim Alanı

YGA, Vygotsky'nin öğrenme ve gelişim teorisinin merkezi bir unsuru olup bireyin bilişsel gelişim potansiyelini anlama çerçevesi sunar. Ünlü bir psikolog olan Lev Vygotsky, bilişsel gelişim teorisinin bir parçası olarak Yakınsal Gelişim Alanı (YGA) kavramını tanımlamıştır. YGA, bağımsız problem çözme yoluyla belirlenen gerçek gelişim düzeyi ile yetişkin rehberliğinde veya daha yetenekli akranlarla iş birliği içinde problem çözme yoluyla belirlenen potansiyel gelişim düzeyi arasındaki mesafe olarak tanımlanmaktadır (Vygotsky, 1978).

YGA, bireyin sabit bir özelliğini değil; bunun yerine, bireyin öğrenmesini ve büyüdükçe değişmesini amaçlamaktadır. Bu, en etkili öğretimin veya desteğin gerçekleşmesi için sağlanması gereken bir öğrenme durumudur. Ayrıca bu durum, bireyin kendi başına yapabileceği şeyler ile rehberlik veya destekle yapabileceği şeyler arasındaki farkı ifade eder (Vygotsky, 1978).

"Yakınsal Gelişim Alanı" bir çocuğun yeni bir şey öğrenirken ne kadar yardıma ihtiyacı olduğunu anlamamıza yardımcı olur. Bunu bir oyun parkı gibi düşünebiliriz.

Bazı oyunlar var ki çocuklar tek başlarına oynayabilirler. Ama bazı oyunlar var ki yetişkin birinin yardımına ihtiyaç duyarlar. İşte Vygotsky'nin Yakınsal Gelişim Alanı, çocukların tek başlarına oynayabilecekleri oyunlarla, yetişkin yardımıyla oynayabilecekleri oyunlar arasındaki alandır.

Bu alan, çocukların yeni şeyler öğrenmeye en açık olduğu yerdir. Eğer bir yetişkin veya daha büyük bir çocuk, çocuğa bu alanda yardım ederse çocuk yeni şeyler öğrenir ve büyür. Bu yüzden, öğretmenler ve aileler çocuklara bu alanda yardım etmeye çalışırlar.

Vygotsky'nin Yakınsal Gelişim Alanı fikri, çocukların yeni şeyler öğrenirken ne kadar yardıma ihtiyaç duyduklarını anlamamıza yardımcı olur. Bu fikir, çocukların öğrenme düzeyini daha kolay ve eğlenceli hâle getirir.

Vygotsky'nin Yakınsal Gelişim Alanı (ZPD) teorisi, oyunlarda dil öğrenimi için önemli sonuçlar doğurabilir. Teoriye göre, daha bilgili kişiler veya nesneler (MKO) -bu bir öğretmen, akran veya oyun tasarımı olabilir- destek sağlandığında öğrenme en etkili şekilde gerçekleşebilir.

Oyunlar, dil öğrenimini desteklemek için benzersiz bir ortam sunar çünkü genellikle öğrenenin mevcut dil becerilerini aşan ancak hâlâ anlaşılabilir olan dil girdilerini sağlarlar. Bu, Vygotsky'nin ZPD kavramına uygundur. Oyunlar ayrıca öğrenenlere dil becerilerini pratik yapma ve yeni dil öğelerini deneme fırsatı sunar.

Oyunlar, dil öğrenen kişilere gerçek dünyada dil kullanımına maruz kalma ve dil becerilerini kullanarak etkileşimde bulunma fırsatı sunar. Bu, dil öğrenimini daha ilgi çekici ve motive edici hâle getirir ve ayrıca dil becerilerinin gerçek dünya bağlamlarında nasıl kullanılacağına dair anlayışı artırır.

2.3.2. Krashen'in Girdi Hipotezi

Krashen'in Girdi Hipotezi, yabancı dil edinimindeki öğrencilerin daha çok ve erken yaşta anlaşılır girdilere maruz kalmaları gerektiğini vurgular. Bu, özellikle okul öncesi eğitimin zorunlu hâle getirilmesiyle sağlanabilir. Ayrıca, öğrencilerin okuma, yazma, konuşma ve dinleme becerilerini geliştirecek çok yönlü etkinlikler yapılması

gerektiğini belirtir. Bu etkinliklerin, öğrencilerin kelime dağarcıklarını geliştirmesine katkı sağlayıcı nitelikte olması önemlidir.

Öğretmenlerin, dil sorunu yaşayan öğrencilere yaklaşımları noktasında etkili seminerler ve dersler almaları önemlidir. Türkçe bilme ve konuşma noktasında istenen düzeyde olmayan iki dilli öğrencilerin sınıf ortamlarında kendilerini rahat hissetmeleri için öğretmenlerin olumlu sınıf iklimi oluşturmaları gerekir. Aile içerisinde iki dilli öğrencilerin Türkçe becerilerini geliştirmek için ebeveynlerin bilinçlendirilmesi sağlanmalıdır (Krashen, 1985).

Krashen'in Girdi Hipotezi, yabancı dil ediniminde önemli bir rol oynar ve dil öğrencilerinin dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

Bu fikir, yeni bir dil öğrenirken ne kadar çok o dili dinler, okur ve anlarsak o kadar iyi öğreniriz demektir.

Bunu bir merdiven gibi düşünebiliriz. Her seferinde bir basamak çıkarız ve her basamak bize yeni bir dil bilgisi öğretir. Eğer bir basamağı atlamaya çalışırsak, düşeriz. Yani, bir dilde çok zor bir şeyi anlamaya çalışırsak genellikle başarısız oluruz. Ama eğer adım adım ilerlersek, her seferinde biraz daha fazla öğreniriz.

Krashen, özellikle çocukların okulda ve evde çok fazla dil dinlemesi ve anlaması gerektiğini söylüyor. Böylece, yeni kelimeler ve dil kuralları öğrenirler. Ayrıca, öğretmenlerin ve ailelerin çocuklara yardım etmek için nasıl davranmaları gerektiği konusunda eğitim almaları gerektiğini de söylemektedir.

Oyunların öğretimdeki etkisi, Krashen'in İkinci Dil Edinimi teorisini destekler niteliktedir. Oyunlar, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken aynı zamanda onların motivasyonunu artırır ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirir (Lightbown ve Spada, 2013, s. 56).

Oyunlar, öğrencilere gerçek dünya dil kullanımını taklit etme fırsatı sunar. Bu, Krashen'in "anamlı girdi" kavramıyla uyumludur. Oyunlar, öğrencilerin dildeki doğal yapıları ve ifadeleri anlamalarını ve kullanmalarını sağlar. Bu, Krashen'in Girdi Hipotezi'ne göre, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Krashen, 1982, s. 21).

Ayrıca, oyunlar genellikle öğrencilerin dil öğrenme sürecinde stres ve kaygıyı azaltır. Bu, Krashen'in "Duygusal Filtre Hipotezi" ile uyumludur. Bu hipoteze göre, düşük stres ve kaygı seviyeleri, öğrencilerin yeni dil bilgilerini daha etkili bir şekilde içselleştirmelerine yardımcı olur (Krashen, 1982, s. 31).

Oyunlar, Krashen'in İkinci Dil Edinimi teorisinin çeşitli yönlerini destekler. Oyunlar, öğrencilere anlamlı dil girdisi sağlar, motivasyonu artırır ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirir. Ayrıca, oyunlar stres ve kaygıyı azaltır, bu da öğrencilerin yeni dil bilgilerini daha etkili bir şekilde öğrenmelerine katkı sağlar.

2.3.3. Swain'in Çıktı (Üretim) Hipotezi

Swain'in Üretim Hipotezi, ikinci dil edinimi teorisidir ve öğrencilerin sadece girdi işlemesi yoluyla tam dil yeterliliğine ulaşamayacaklarını, dil çıktısı üretmeleri gerektiğini öne sürer (Peker ve Arslan, 2020, s.2). Bu hipotezin amacı, dil öğreniminde anlaşılır girdinin önemini vurgulayan Stephen Krashen'in Girdi Hipotezini tamamlamaktır. Swain'in hipotezi, dil çıktısı ve dil edinimindeki rolü hakkındaki yanıtsız soruları ele almayı amaçlar.

Swain'in Üretim Hipotezi'nde kullanılan yöntemler, özellikle anlaşılır çıktının üretimini içerir. Anlaşılır çıktı, "kesin, uygun ve tutarlı bir şekilde iletilen bir mesaj" olarak tanımlanır (Swain, 1995, Peker ve Arslan, 2020, s.5 olarak alıntılanmıştır). Ancak, anlaşılır çıktının tanımı tartışma konusudur ve çok geniş ve gözlemlenemez olarak kabul edilir. Hipotez ayrıca, Üretim Hipotezinde önemli bir rol oynayan düzeltici geri bildirimlerin, örneğin yeniden biçimlendirmelerin kullanılmasını da içerir (Peker ve Arslan, 2020, s.6).

Ancak hipotez, anlaşılır çıktının somut bir tanımının eksikliği ve öğrenci güveni ve bireysel öğrenci farklılıklarına olan saygısızlığı nedeniyle eleştirilmiştir (Peker ve Arslan, 2020, s.8). Ayrıca, öğrencilerin çıktı üretmeye zorlanmasının, bireysel dil edinim farklılıkları nedeniyle sorunlu olabileceği belirtilmiştir (Peker ve Arslan, 2020, s.6).

Belirtildiği üzere, Swain'in Üretim Hipotezi, bir yabancı dilin (konuşma/yazma yoluyla) öğrenilmesi sırasında üretimin önemini anlamak için bir yol sunar. Öğrenci,

yabancı dili üretirken boşlukları fark edebilir, bilişsel hipotezleri test edebilir ve Meta dil bilimsel bir şekilde düşünebilir (Sales, 2020, s. 1).

Üretim Hipotezinin amacı, ikinci dil edinimini kolaylaştırmaktır. Bu hipotez, bir dili üretmenin (çıktı) onu anlamak kadar (girdi) önemli olduğu fikrine dayanmaktadır (Sales, 2020, s. 1).

Swain'in Üretim Hipotezi'nde kullanılan yöntemlerden biri "uyarılmış hatırlamalar" adı verilen bir yöntemdir. Öğrenciler iş birlikçi bir diyalogda bulundukları bir görevi tamamladıktan sonra, araştırmacılar kayda geri döner ve öğrencilerin ne söylediklerini dinlerler. Soruları olduğunda, kaydı öğrenci çiftine oynatırlar ve o sırada ne düşündüklerini sorarlar (Sales, 2020, s. 7).

Swain'in Üretim Hipotezi, bir dil öğrenirken sadece dinlemek ve okumakla değil, aynı zamanda konuşmak ve yazmak da dil öğrenilebileceğini söyler. Yani, bir dil öğrenirken sadece öğretmenin ya da kitabın söylediklerini anlamak yetmez, aynı zamanda kendi cümlelerimizi de oluşturmalıyız. Bu, yeni kelimeleri ve dil kurallarını daha iyi anlamamıza ve hatırlamamıza yardımcı olur.

Bir örnek vermek gerekirse bir çocuk sadece annesinin ya da öğretmenin "elma" kelimesini söylemesini dinleyerek değil, aynı zamanda kendi de "elma" kelimesini söyleyerek ve kullanarak bu kelimeyi öğrenir. Bu şekilde, çocuk "elma" kelimesinin ne anlama geldiğini daha iyi anlar ve hatırlar.

Swain'in Üretim Hipotezi'nin amacı da tam olarak budur: Dil öğrenirken sadece dinlemek ve okumak değil, aynı zamanda konuşmak ve yazmak da önemlidir.

Swain'in Üretim Hipotezi, oyunlar aracılığıyla dil öğrenimini önemli ölçüde etkileyebilir. İşte nasıl?

1. Etkileşim ve İletişim: Birçok oyun, özellikle çok oyunculu olanlar, oyuncuların birbiriyle etkileşim kurmasını ve iletişim kurmasını gerektirir. Bu, dil öğrenenlerin dil çıktısını uygulama fırsatı sağlar. Dilin gerçek, pratik bir bağlamda kullanılması, bilgilerindeki boşlukları fark etmelerine ve bu boşlukları doldurmalarına yardımcı olabilir.

2. Geri Bildirim: Oyunlar genellikle hemen geri bildirim sağlar, bu da dil öğrenimi için çok önemlidir. Örneğin, bir oyuncu bir görevi tamamlamak için belirli bir dil becerisini kullanmaya çalışırsa, oyun genellikle hemen başarılı olup olmadıklarını belirler. Bu, öğrenenlerin dil çıktılarını düzeltmelerine ve geliştirmelerine yardımcı olabilir.

3. Motivasyon: Oyunlar genellikle eğlenceli ve motive edicidir, bu da dil öğrenmeyi daha çekici hâle getirebilir. Oyunlar aracılığıyla dil öğrenirken, öğrenenler genellikle dil çıktısını üretme konusunda daha istekli olurlar çünkü bu, oyunun bir parçasıdır ve genellikle belirli bir hedefe ulaşmak için gereklidir.

Swain'in Üretim Hipotezi, oyunlar aracılığıyla dil öğrenimini etkileyerek, öğrenenlerin dil çıktısını üretme ve dil becerilerini geliştirme fırsatları sunar.

2.4. Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Önemi

Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Rolü başlığı altında ele alınan bu metin, bireylerin iletişim kurma kapasitesinin temelini atması açısından ana dilin önemini ve yabancı dil öğrenme ihtiyacının günümüzde nasıl bir zorunluluk hâline geldiğini vurgular. Vardar (2002) tarafından belirtilen "Kişinin ailede ve içinde büyüdüğü toplumda edindiği ilk dil, ana dilidir." ifadesi, bireyin çevresiyle sağlıklı iletişim kurabilmesi için ana dilini doğru, güzel ve etkili bir şekilde kullanmasının gerekliliğini vurgular. Fakat, teknolojik gelişmelerle birlikte iletişim ağlarının genişlemesi ve toplumlar arası ilişkilerin yoğunlaşması, yabancı dil öğrenme isteğini bir ihtiyaç hâline getirmiştir.

Türkiye, Türkçenin ana dili olarak konuşulduğu ülkeler arasında ön sıralarda yer alırken Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi ve öğrenimi alanında önemli çalışmalar yürütülmektedir. Ancak, Göçer ve Moğul (2011) tarafından da belirtildiği gibi Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde sistemli bir çalışma yürütülememesi ve birtakım zorluklar yaşanması, bu alanda ciddi sorgulamaları beraberinde getirmiştir. Son zamanlarda, göç, turizm, ticaret ve eğitim gibi faktörlerin etkisiyle Türkçeye duyulan ilgi ve ihtiyaç artmış, bu süreçte farklı ana dil, yaş grubu ve özelliklere sahip bireylerin Türkçe öğrenirken yaşadığı sorunlar, kullanılan yöntem ve tekniklerin yeniden değerlendirilmesini gerektirmiştir.

Eğitimde öğrenci merkezli, iletişim temelli, bireysel farklılıkları dikkate alan ve temel becerilerin kullanımını sağlayarak kalıcı öğrenmeyi hedefleyen yöntem ve tekniklerin önemi, bu sorgulamaların merkezinde yer almıştır. Kalıcı öğrenmeyi sağlamak ve öğrencinin öğrenme sürecinde başarılı olabilmesi için, eğitsel oyunlar önemli bir role sahiptir. Wright, Betteridge ve Buckby (2006) ile Lee (1995), eğitsel oyunların öğrencileri motive eden, yoğun ve anlamlı öğrenme ortamları oluşturan vazgeçilmez etkinlikler olduğunu belirtmiştir. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin sıkıcı bulduğu konuları ilgi çekici hâle getirirken, akıcılığı teşvik eder ve eğlendirir. Uberman (1998) ve Simpson (2015), oyunların öğrencilere yabancı bir dilin güzelliklerini göstermesi nedeniyle önemli olduğunu vurgular.

Dil öğrenimi sürecinin ilgi çekici ve eğlenceli olması gerekliliği, eğitsel oyunların dil öğreniminde kullanılabilecek önemli bir teknik olduğunu gösterir. Bumpass (1963) ve Lee (1986), eğitsel oyunların sadece eğlenme amacı taşıyan etkinlikler olmadığını, aynı zamanda işlevsel ve belirgin bir amaca hizmet ettiğini belirtirler. Eğitsel oyunların kullanıldığı öğretim ortamlarında, öğrencilerin kaygıları azalır, daha rahat hissederler ve eğlendirici özellikler taşıyan oyunlar sayesinde daha aktif ve motive olurlar (Richard-Amato, 1988; Hansen, 1994; Wierus ve Wierus, 1994). Eğitsel oyunlar, öğrencilere sorumluluk bilinci kazandırırken, iletişim kurma, kendini ifade etme, dikkat, strateji geliştirme, güzel konuşma ve karar verme gibi birçok becerinin gelişimini destekler (Taşpınar, 2012). Anlama, anlatma ve geri bildirim verme gibi iletişimsel unsurlar, eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrenme ortamına entegre edilir ve öğrenme ortamı zenginleştirilir (Larsen Freeman, 2000; Mubaslat, 2012).

Eğitsel oyunlar, eğlendirici, ilgi çekici, etkileşime açık etkinlikler olup öğrencilerin duygu ve düşüncelerini ifade edebileceği canlı bir iletişim ortamı oluşturur (Wright vd., 2006; Demirel, 2011). Özellikle yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde, eğitsel oyunların kullanımı giderek yaygınlaşırken, geleneksel yöntem ve tekniklerle kıyaslandığında, oyunların tekdüzeliği ortadan kaldırması ve zengin öğrenme ortamları sunması nedeniyle tercih edildiği görülmektedir (Kara, 2010; Erdem ve Aycan, 2017).

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde, eğitsel oyunların özellikle temel düzeyde (A1-A2) öğrencilerin öz güven eksikliği, yetersizlik algısı ve çekingenlik gibi sorunların

üstesinden gelmesine yardımcı olurken aynı zamanda temel becerilerin kullanılmasını ve öğrencilerin öğrenim sürecinin aktif bir parçası olmasını sağlar. Eğitsel oyunlar, dil öğreniminde anlamlı bağlamların kullanılmasına olanak tanır ve bütün yaş grupları için bilginin somutlaştırılmasında işlevsel bir teknik olarak görülmektedir.

Bu tespitler ışığında, "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebata Kampüsünde Bir İnceleme" başlığı altında, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde eğitsel oyunların başarısı, tutum ve öğrenilenlerin kalıcılığı üzerindeki etkilerinin nasıl olduğu konusundaki araştırma sorularına yanıt aranmıştır. Türkçenin yabancılarla iletişim dili olarak sistemli bir şekilde öğretiminin öneminin fark edilmesi, Avrupa Topluluğu üyeliği çabaları ve diğer küresel faktörlerle birlikte değerlendirildiğinde, eğitsel oyunların dil öğretiminde önemli bir yere sahip olduğu sonucuna varılmıştır.

2.5. Türkiye Maarif Vakfı Hakkında Genel Bilgiler

Türkiye, tarih boyunca bir bilgi, hikmet ve kültür merkezi olmuştur ve bu bölgeden çıkan değerler ve bilgi tarih boyunca insanlığın rotasını belirlemiştir. 6721 sayılı kanunla 17 Haziran 2016 tarihinde kurulan TMV, yedisi doğrudan cumhurbaşkanı tarafından atanan ve beşi farklı bakanlıklardan temsilci olarak gelen 12 kişilik bir mütevelli heyeti tarafından özerk olarak yönetilen bir devlet kurumudur (Akgün ve Özkan, 2020, s. 8). Türkiye Maarif Vakfı, Türkiye'nin eğitim alanındaki geniş deneyimini dostlarıyla paylaşmak ve yüzyıllar süren görevini yerine getirmek için kritik bir rol üstlenmiştir. Türkiye Cumhuriyeti Cumhurbaşkanı Sayın Recep Tayyip ERDOĞAN, geleceğe yönelik hedefleri ve tutkuları olan bir nesli yetiştirmenin tek yolunun eğitim olduğuna inanmaktadır.

Türkiye Maarif Vakfı (TMV), 6721 numaralı yasa uyarınca hem resmî hem de informal eğitim sağlamak amacıyla kurulmuş bir organizasyondur. TMV, anaokulundan üniversite seviyesine kadar tüm eğitim aşamalarında burs imkânı sağlamaktadır. Ek olarak eğitim kurumları ve yurtlar gibi tesisler kurar, bu kurumlarda hizmet verecek eğitimciler yetiştirir, bilimsel araştırmalar gerçekleştirir ve araştırma-geliştirme faaliyetlerini sürdürür. Vakıf, diğer eğitim etkinliklerinin yanı sıra akademik çalışmalar da yayınlar ve metodolojiler geliştirir.

Dünya genelinde 104 ülke ile kurulan resmî temaslar sonucunda TMV, 52 ülkede temsilcilik açmış ve 67 ülkede faaliyet göstermektedir. Vakıf, Afganistan, Almanya, Avusturya, Fransa, Kosova, Beyaz Rusya ve Belçika'da dokuz eğitim merkezi, Arnavutluk'ta bir üniversite ve dünya genelinde 36 yurt işletmektedir. 44 ülkede 460 okul, üniversite ve eğitim merkezinde yaklaşık 50.000 öğrenci ile faaliyetlerini sürdürmektedir. Vakıf, yurt dışında 405 Türk vatandaşı olmak üzere toplam 7.327 personel istihdam etmektedir (Türkiye Maarif Vakfı, 2023). TMV'nin misyon ve faaliyetleri, Birleşmiş Milletler'in 2030 Vizyon Belgesi'nde ilan edilen 'Sürdürülebilir Kalkınma için Kaliteli Eğitim' hedefleriyle uyum içindedir. Maarif Okullarının çoğu üçüncü dünya ülkelerinde, özellikle En Az Gelişmiş Ülkelerde (LDC'ler) bulunmaktadır ve bu da Türkiye'nin LDC'lere desteğine katkıda bulunmaktadır (Akgün ve Özkan, 2020, s. 7).

Türkiye Maarif Vakfı, Türkiye'nin uluslararası eğitim alanına açılan bir kapı görevi görerek, kültürel ve medeniyetler arası etkileşimin artmasına ve ortak refahın sağlanmasına katkıda bulunur. 17 Haziran 2016 tarihinde çıkarılan kanunla TBMM tarafından kurulan TMV, yurt dışında eğitim hizmeti vermeye yetkili tek kuruluştur. Kâr amacı gütmeyen bir kamu eğitim vakfı olarak TMV, okul öncesi eğitimden yüksek öğretime kadar kurumları yönetme yetkisine sahiptir (Türkiye Maarif Vakfı, 2023).

Türkiye Maarif Vakfının amacı, Türkiye'nin eğitim alanındaki uluslararası kapısı olmak ve Türk kültürünü ve eğitimini yurt dışında tanıtmaktır. Vakıf, kültürel ve eğitim diplomasisi aracılığıyla ülkeler arasında karşılıklı anlayışı ve iş birliğini kolaylaştırmayı ve uzun vadeli ilişkiler kurmayı hedeflemektedir. Ayrıca, Türkiye'nin yükseköğretim fırsatlarını tanıtmak ve uluslararası öğrencileri Türkiye'de eğitim almaya teşvik etmek için çalışmaktadır (Kaplan, Çimen ve Balcı, 2022, s. 118-122).

Vakıf hem yurt içinde hem de yurt dışında çeşitli eğitim faaliyetlerinde bulunmaktadır. Örneğin, ülkeler arasındaki uluslararası ilişkileri ve anlayışı artırmak için öğrenci değişim programları düzenlemekte ve Türkiye'nin yükseköğretim fırsatlarını tanıtmak ve uluslararası öğrencileri Türkiye'de eğitim almaya teşvik etmek için eğitim fuarları, okul ziyaretleri ve Türkiye üniversite tanıtım günleri düzenlemektedir.

"Eğitim; okuyan, araştıran, geleceğe dair hedefleri ve iddiaları olan bir nesle sahip olmanın yegâne yoludur. İlim ise insanın son nefesine kadar süren bir anlam arayışını ifade eder. Bu anlamda eğitimin temel gayesi kendisini her daim yenileyen, geliştiren, dünyaya, hayata, topluma ve şahsına yönelik bakış açısını derinleştiren bireyleri yetiştirmektir. Nitekim 250 vatandaşımızın şehadetine, 2 bin 193 insanımızın yaralanmasına neden olan 15 Temmuz darbe girişimi, evrensel değerleri özümsemiş, sorgulamaya, araştırmaya açık, eleştirel akla sahip yerli ve millî eğitim sisteminin önemini bir kez daha ortaya koymuştur (Türkiye Maarif Vakfı, 2023, s. 4)."

2.6. Etiyopya ve Sebeta (Sabata) Hakkında Fiziki ve Yer Bilgileri:

Etiyopya, resmî adıyla Etiyopya Federal Demokratik Cumhuriyeti, Afrika'nın kuzeydoğusunda, Afrika Boynuzu olarak bilinen bölgede bulunan kara ile çevrili bir ülkedir. Dünyadaki en kalabalık kara ile çevrili ülke ve Afrika'nın ikinci en kalabalık ülkesi olup, 110 milyondan fazla nüfusa sahiptir.

Etiyopya, sarp dağları ve yüksek platolarından geniş göllere ve kurak çöllere kadar çeşitli coğrafi özelliklerle karakterize edilir. Ülkenin başkenti Addis Ababa, Afrika'nın en yüksek başkentlerinden biridir ve genellikle "Afrika'nın politik başkenti" olarak kabul edilir (Wikipedia, 2023).

Sebete ise, Etiyopya'nın Oromiya Bölgesi'nde bulunan bir şehirdir. Addis Ababa'ya oldukça yakın bir konumda bulunur ve özellikle tarım, imalat ve ticaret alanlarında önemli bir ekonomik merkezdir.

Etiyopya'nın eğitim durumu, son yıllarda okullaşma oranlarının artmasına rağmen, hâlâ çeşitli zorluklarla karşı karşıyadır. Eğitim kalitesi, öğretmen eğitimi ve kırsal bölgelerdeki eğitime erişim konuları bu zorluklar arasında yer almaktadır (UNESCO, 2020).

Bu sorunları çözmek için çeşitli öneriler sunulmaktadır. Ortaöğrenimin zorunlu hâle getirilmesi, daha fazla okul inşa edilmesi, uygun müfredatların geliştirilmesi, öğretmenlerin kalitesinin iyileştirilmesi ve çocuklara mali ve akademik destek sağlanması gibi adımlar atılmalıdır (Afrika Birliği, 2023).

Ayrıca, gelecekteki krizlere karşı direnci güçlendirmek için esnek öğretim biçimlerinin geliştirilmesi, dijital teknolojinin kullanımının genişletilmesi ve politika planlamasını daha iyi bilgilendirmek için veri toplamanın iyileştirilmesi gibi önlemler alınmalıdır.

Bu önerilerin amacı, her çocuğun, kırsal ve dezavantajlı kentsel merkezlerde ve diğer kırılğan ülkelerde ihtiyaç duydukları eğitimi alabilmesini sağlamaktır. Bu şekilde, Etiyopya'nın eğitim sistemi daha kapsayıcı ve sürdürülebilir hâle gelebilir.

Türkiye Maarif Vakfı Etiyopya Sebata Kampüsü, Türk Eğitim Sistemi'ni benimseyerek eğitim-öğretim faaliyetlerini sürdürmektedir. Kampüsümüzde çeşitli eğitim seviyelerini kapsayan bir dizi imkân sunulmaktadır. Anaokulu, İlkokul, Ortaokul ve Lise olmak üzere toplamda 4 seviyede eğitim verilmektedir.

Okulumuzda toplamda 3 Türk personel görev yapmaktadır. Bu personellerimizden 2'si Türkçe öğretmenlerinden oluşmaktadır. Okulumuzun yönetimini ise 1 müdür üstlenmektedir.

Ayrıca, yerel personel kadrosunda 48 öğretmen ve 68 destek personeli olmak üzere toplamda 116 kişi görev yapmaktadır. Bu sayede eğitim sürecinin başarılı bir şekilde yürütülmesi ve öğrencilere en iyi hizmetin sunulması amaçlanmaktadır.

Türkiye Maarif Vakfı Etiyopya Sebata Kampüsü, bu hizmetlerini sunarken Türkiye Maarif Vakfı genel merkezi koordinasyonunda çalışmalarını sürdürmektedir.

Tablo: 1 TMV (Sebeta Kampüsü)

Okul Adı	Uluslararası Maarif Okulları Etiyopya, Sebeta Kampüsü
Kampüs İmkânları	Anaokulu, İlkokul, Ortaokul, Lise (4 seviye)
Türk Personeli	3
Yerel Personel	116 (48 öğretmen, 68 destek personeli)
Türk Öğretmenler	2
Müdür	1

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

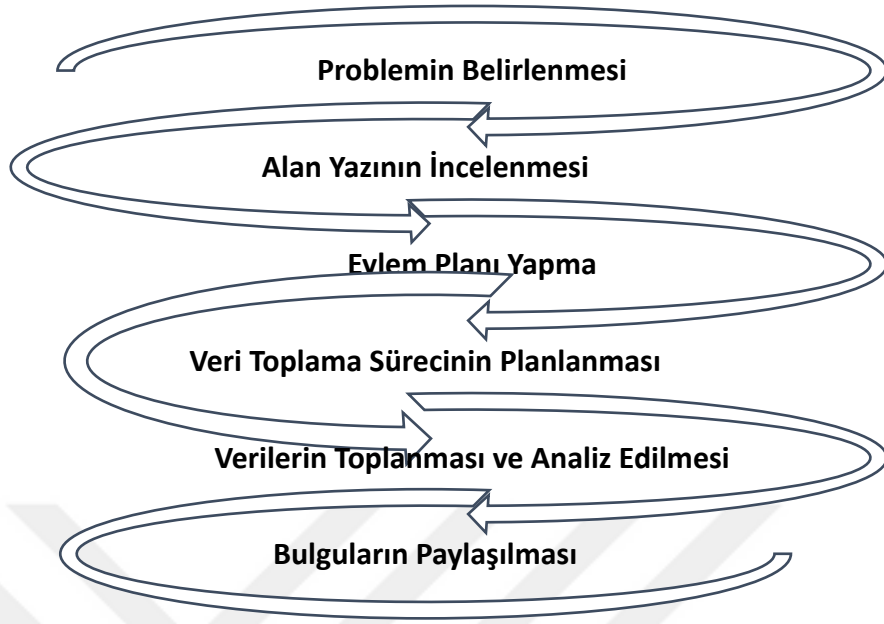
3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerinin incelendiği bu çalışmada yöntem olarak eylem araştırması kullanılmıştır.

Eylem araştırması, bir kurumda aktif olarak çalışan bireylerin, belirli bir problemi tanımlama, anlama ve çözme sürecini kapsayan bir araştırma yöntemidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu model, uygulamanın iyileştirilmesini ana hedef olarak alır, uygulayıcının araştırma sürecine doğrudan katılımını teşvik eder ve gerçek kişilerle otantik bir ortamda gerçekleştirilir. Büyüköztürk vd.' ne (2012) göre günümüzde öğretmenlerin sahip olması gereken mesleki yeterlilikler arasında gösterilen eylem araştırması, geliştirilmesi gereken durumla doğrudan ilgili kişilerin araştırmacı olarak çalışmasını gerektiren önemli bir araştırma çeşididir. Ekiz (2003, s. 141) ise eylem araştırmasını hem öğretmenler hem de akademisyenler tarafından yapılabilen, okul ve sınıf gibi yerel seviyelerde değişimin, buna bağlı olarak da gelişimin oluşturulabilmesinde en güçlü araştırmalardan biri olarak tanımlamıştır.

Eylem araştırması süreçleri birçok araştırmacıya göre farklılık göstermektedir. Bu çalışmada Şekil 3'te de görüldüğü üzere Johnson' a (2015) göre tanımlanan eylem basamakları dikkate alınarak işlem yapılmıştır.



Şekil 3.

Eylem planının oluşturulması

Bu planda araştırmanın yapılmasına dayanak oluşturan öge problem durumudur.

Araştırmanın ilk aşamasında problemin belirlenmesine çalışılmıştır. Araştırmacı 2022 yılında Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya'daki Sebete Kampüsünde Türkçeyi yabancı dil olarak öğretmeye başlamıştır. Bu süreçte Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerle yaptığı görüşmelerde öğrencilerin derslerde Türkçeyi etkin olarak kullanma noktasında bazı sorunlar yaşadıkları, Türkçe konuşulan ortamlarda çoğu zaman öz güvenle iletişim sürecine katılmadıkları, okuma, dinleme, konuşma ve yazma etkinliklerinde zorlandıkları, eksik öğrenmeleri konusunda farkındalıklarının zayıf olduğu yönünde dönütler almıştır. Araştırmacı tarafından problemin teyit edilmesi amacıyla Türkiye'nin farklı üniversitelerindeki TÖMER'lerde yabancılara Türkçe öğretimi yapan okutmanların da görüşlerine müracaat edilmiştir. Yapılan bu görüşmelerden elde edilen verilerin Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrenciler tarafından dile getirilen görüşlerle örtüştüğü görülmüş ve problem durumu belirlenmiştir.

Araştırmanın ikinci aşamasında ilgili alan yazınına başvurulmuştur. Yapılan bu alan yazını taramasında ilgili alan yazınındaki araştırma problemi hakkında boşlukların belirlenmesine, araştırma için bir dayanak oluşturma, eylem planı hakkında bir fikre sahip olma ve konuyla ilgili güncel tartışmalar hakkında bilgi sahibi olma hususlarına özellikle dikkat edilmiştir.

Üçüncü aşamada ise alan yazını taramasından elde edilen veriler ışığında problem durumunun çözümüne hizmet edecek bir eylem planı hazırlanmaya çalışılmıştır. “Araştırmacı uygulama sürecinde tespit ettiği problem kaynaklarını ortadan kaldırmaya yönelik adımları belirler ve bunları sürece yayılmış sistematik bir plana yerleştirir. Eylem planında yapılacaklar, bunların süreleri ve zamanı açıkça belirlenir” (Yıldırım ve Şimşek, 2011, s. 303).

Dördüncü aşamada veri toplama sürecinin hangi takvime bağlı olarak gerçekleştirileceği üzerinde durulmuştur. Eylem planı dikkate alınarak araştırmanın 17 gün süreceği belirlenmiş ve her bir uygulama sonrası görüşme formunda yer alan soruların uygulamaya katılan öğrencilere yöneltilmesine karar verilmiştir.

Beşinci aşamada eğitsel oyunlarla öğrenme sürecine katılan yabancı öğrencilerle görüşme formunda yer alan sorular doğrultusunda görüşmeler yapılmıştır. Her bir görüşmenin 15-20 arasında gerçekleşmesine dikkat edilmiştir. Öğrencilerle yapılan görüşmeler, görüşme esnasında araştırmacı tarafından hem not alınmış hem de ses kayıt cihazı marifetiyle kayıt altına alınmıştır.

Altıncı aşamada ise veri toplama süreci sonunda elde edilen veriler içerik analizine tabi tutulup her bir görüş başlığı altında bulguya dönüştürülerek paylaşılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya’daki Sebata Kampüsünde Türkçe öğretmeni olarak görev yapan araştırmacı, okula dilekçeyle başvuruda bulunup okul idaresiyle temasa geçmiştir. “Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebata Kampüsünde Bir İnceleme” adlı çalışmayı yapma istediğini aktarmıştır. Bunun üzerine hem öğrencilerle hem de uzmanlarla yapılan görüşmelerden edindiği izlenim

ve deneyimlerle eğitsel oyunları kullanarak öğrencilerin eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme konusundaki görüşlerini belirlemek için gerekli izinlerin verilmesini talep etmiştir.

Yapılan izin müracaatına okul idaresi tarafından izin verilmiştir. Araştırmacı buna mukabil çeşitli sınıflarda okuyan 6 öğrencisiyle çalışma yapmak istediğini beyan etmiş, okul idaresi tarafından da uygun bulunmuştur. Ayrıca çalışma grubu olarak araştırmacının görev yaptığı sınıfın seçilmesinden dolayı amaçlı örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilirlik dikkate alınmıştır. Kolay ulaşılabilir durum örnekleme, araştırmacının çalışmasına hız ve pratiklik kazandıran amaçlı örnekleme yöntemlerinden biridir (Yıldırım ve Şimşek 2013).

Öğrencilerin isimlerinin verilmesinin etik olarak uygun olmadığı düşünüldüğünden öğrenciler için kod adı kullanımının uygun olduğu görülmüştür. Ayrıca çalışmanın etik kurallara uygun olması açısından öğrencilere ailelerine imzalatmaları için “Veli Onam Formu” verilmiştir. Veli onam formu veli tarafından imzalandıktan sonra uygulama süreci başlamıştır.

Çalışma grubu, çeşitli sınıflardan seçilen 6 öğrenciden oluşmaktadır. Bu öğrenciler H.T, H.U, H.Y, H.A, M.Y ve A.Y şeklinde kodlanmıştır. Öğrenciler, 4 kız 2 erkek öğrenciden oluşmaktadır. Öğrenciler, ortalama 15 yaşındadır. Öğrencilerin seçiminde seviyeleri, dört temel dil becerileri ve Türkçe konuşabilme becerileri dikkate alınmıştır. Ayrıca hareket kabiliyeti açısından birbirleriyle uyumlu öğrencilerin seçimine özen gösterilmiştir. Bunun dışında öğrenci seçiminde öğrencilerin sosyal durumları da göz önünde bulundurulmuştur.

3.3. Çalışma Ortamı

Çalışma okul idaresinin uygun görüşü alınarak Türkçe sınıfında yapılmıştır. Çalışmalar, öğrencilerin derslerini aksatmayacak şekilde okul idaresinin uygun gördüğü saatlerde yapılmıştır. Çalışma ortalama günde 1 saatten 17 gün sürmüştür. Ayrıca öğrencilerin çalışma ortamına gelirken istekli olmaları ve çalışma bittikten sonra mutlu ve eğlenceli bir şekilde ortamdan ayrılmaları göz ardı edilmemiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Çalışma kapsamında veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu ile eylem planının uygulanabilmesi amacıyla yine araştırmacı tarafından hazırlanan eğitsel oyunlar kullanılmıştır.

3.4.1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Araştırma verilerinin toplanması için yarı yapılandırılmış beş sorudan oluşan bir görüşme formu kullanılmıştır. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu'nda öğrencilerin eğitsel oyunlarla ilgili tutumlarını, ilgilerini, oyun süreciyle ilgili görüşlerini belirlemeye yönelik sorular yer almıştır. Eğitsel oyunlar konusunda uzman kişilerden görüş alınarak 5 maddelik yarı yapılandırılmış görüşme formu üzerinde karar kılınmış olup aynı zamanda içerik geçerliği sağlanmıştır. Görüşme, nitel araştırmada kullanılan en yaygın veri toplama yöntemlerinden birisidir. Bunun nedeni, konuşmayı temel alarak, katılımcıların duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini ortaya çıkarma yönünden güçlü olmasıdır (Yıldırım ve Şimşek 2013). Yarı yapılandırılmış görüşme yönteminde görüşme kılavuzu yarı yapılandırılmış görüşme sorularını içerir. Sorular esnektir ve genellikle her katılımcıya özel veriler toplanır. Önceden belirlenmiş ifade ve soru yanıtları yoktur (Merriam, 2013).

Öğrencilerle yapılan görüşmelerde izlenen süreç şu şekilde gerçekleşmiştir:

Görüşme süreci:

- Araştırmacı tarafından görüşmenin ve araştırmanın amacı katılımcılara açıklamıştır.
- Araştırmacı, görüşme yönergesine dayalı olarak sorularını öğrencilere yöneltmiştir.
- Her bir görüş 15-20 dakika olarak sınırlandırılmıştır.

Öğrencilerin eğitsel oyunlarla öğrenme sürecine yönelik görüşlerini belirlemek için onlara aşağıdaki sorular sorulmuştur.

- 1.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden önce Türkçe öğrenmeye yönelik tutumunuz nasıldı? Gerekçeleriyle açıklayınız.

2.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı tutumunuzda değişiklik oldu mu? Gerekçeleriyle açıklayınız.

3.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı ilginiz arttı mı? Gerekçeleriyle açıklayınız.

4.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmek kolaylaştı mı? Gerekçeleriyle açıklayınız.

5.Eğitsel oyunlarla öğrenme süreci eğlenceli miydi? Gerekçelerini ifade ediniz.

Araştırmacı, görüşme sürecini öğrencilerin de onayını aldıktan sonra ses kayıt cihazı kullanarak kaydetmiştir. Kaydedilen görüşmeler daha sonra araştırmacı tarafından yazıya dökülmüştür.

3.4.2. Eylem Planı Kapsamında Uygulanan Eğitsel Oyunlar

Kebero Oyunu

Kebero Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Kebero oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Kebero oyunu ile Konuşma/Sözlü Üretim becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Konuşma/Sözlü Üretim becerisi etkinliklerinde Kebero oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Kebero oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Kebero oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Kebero oyunu, eğitsel oyun olarak Konuşma/Sözlü Üretim becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Kebero oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

7 Yaş Grubu- A1 (A1.1.)

Başlangıç/Hazırlık Teması

Konuşma/Sözlü Üretim

İOY.K.1. Dinlediği sesleri taklit eder/sesletir.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden Konuşma/Sözlü Üretim becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Kebero oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Kebero (Drumming) Oyun Kılavuzu

Etiyopya davul çalma oyunu Kebero, ritim, koordinasyon ve sosyal etkileşimi bir araya getiren geleneksel bir aktivitedir (Shelemay, 1998). Oyun, çeşitli Etiyopya müzik geleneklerinin merkezinde yer alan ve Kebero adı verilen çift başlı, konik bir el davulu kullanılarak oynanır. Bu kılavuz, Kebero'nun oynanışı, teknikleri ve kültürel önemi hakkında genel bir bakış sağlayacaktır.

Teçhizat

Oyuncu sayısına bağlı olarak bir veya daha fazla kebero davul

Amaç

Kebero'nun amacı, katılımcılar arasında bir birlik ve keyif duygusu geliştirerek, ritmik kalıplar yaratmak ve iş birlikçi müzikal doğaçlama yapmaktır (Shelemay, 1998).

Oynanışı

Katılımcılar, her biri bir kebero davul tutan bir daire içinde toplanır. Bir oyuncu, ritmik bir model oluşturmak için davullarına vurarak oyuna başlar. Diğer oyuncular da grubun ortak sesine kendi ritmik kalıplarını ekleyerek katılırlar (Shelemay, 1998). Oyuncular, mevcut ritimleri temel alarak yeni ritmik kalıplar veya varyasyonlarda gruba liderlik ederler. Oyun, önceden belirlenmiş bir süre boyunca veya oyuncular toplu olarak oturumu sonlandırmaya karar verene kadar devam eder.

Teknikler

Oyuncular, çeşitli tonlar üretmek için davul kafalarına avuç içi veya parmaklarıyla vurabilirler. Davul kafasına daha yakın vurmak daha tiz sesler üretebilirken, merkeze daha yakın vurmak daha düşük perdeli, daha basso tonlar üretebilir (Shelemay, 1998). Oyuncular, benzersiz ritmik desenler ve dokular oluşturmak için farklı vuruş teknikleri ve el pozisyonları deneyebilir.

Kültürel Önemi

Kebero, çeşitli dini ve seküler törenlerde davul kullanıldığı için Etiyopya kültürel mirasının önemli bir parçasıdır (Shelemay, 1998). Oyun, katılımcılar arasında sosyal

etkileşimi, iş birliğini ve topluluk duygusunu teşvik eder. Kebero ayrıca geleneksel Etiyopya müzik bilgisi ve tekniklerinin korunmasına ve genç nesillere aktarılmasına yardımcı olur.

Sonuç

Etiyopya davul oyunu Kebero, kültürel mirası korurken katılımcılar arasında birlik ve keyif duygusunu besleyen geleneksel bir aktivitedir. Oyuncular, Kebero'nun oynanışını, tekniklerini ve kültürel önemini anlayarak anlamlı ve eğlenceli bir müzik deneyimi yaşayabilirler.

Genna Oyunu

Genna Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Genna oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde **Genna** oyunu ile Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Yazma becerisi etkinliklerinde Genna oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Genna oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Genna oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Genna oyunu, eğitsel oyun olarak Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Genna oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

7 Yaş Grubu- A1 (A1.1.)

4. Tema Odada Ne Var?

Konuşma/Sözlü Etkileşim

A1.SE.16 Diyaloglarda temel sayısal ifadeleri kullanır.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Genna oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Genna Oyun Kılavuzu

Etiyopya hokeyi veya YeGenna Chewata olarak da bilinen Genna, ağırlıklı olarak Amhara ve Oromia bölgelerinde oynanan geleneksel bir Etiyopya sporudur. Oyun, Çim Hokeyi ile benzerlikler paylaşıyor ve Etiyopya'da kültürel ve tarihi bir öneme

sahiptir. Genna tipik olarak "Genna" olarak da adlandırılan Etiyopya Noel sezonunda oynanır. İşte Genna oyununu anlamak ve oynamak için aşağıdaki rehber göz önünde bulundurulmalıdır.

Teçhizat

İki oyuncu takımı

Tahta veya deri bir top (ye genna chewa)

"Genna warka" adı verilen kavisli tahta çubuklar (çim hokeyi sopalarına benzer)

Oyunun amacı kavisli tahta çubukları kullanarak topu rakip kaleye vurarak rakip takımdan daha fazla gol atmaktır.

Oyunun Kurulumu

- Nispeten düz, açık bir alan veya uygun bir açık hava oyun alanı seçin.
- Sahanın her iki ucunda basit kale direkleri veya belirlenmiş alanlar olabilecek iki hedefi işaretleyin.
- Oyuncuları iki eşit takıma ayırın. Takım başına oyuncu sayısı değişebilir ancak genellikle 10-15 civarındadır.

Oynanışı

- Oyun, takım kaptanlarının sopalarını havaya fırlattığı ve kazanan kaptanın önce hangi kaleyi savunacağını seçtiği bir atışla başlar.
- Top sahanın ortasına yerleştirilir ve her iki takımın oyuncuları kendi kale çizgilerinin arkasında sıralanır.
- Hakemin işaretinde, her iki takımın oyuncuları topa sahip olmak için koşarlar.
- Oyuncular, topu rakibin kalesine doğru ilerletmeyi amaçlayarak takım arkadaşlarına topa vurmak ve pas vermek için Genna warka'larını kullanırlar.
- Savunan oyuncular topa müdahale etmeye ve saldıran takımın gol atmasını engellemeye çalışır.

- Fiziksel temasa izin verilir, ancak dostça ve rekabetçi bir ruhu sürdürmek için makul sınırlar içinde tutulmalıdır.

Puanlama

- Bir oyuncu topa başarılı bir şekilde rakibin kalesine vurduğunda gol atılır.
- Maç sonunda en çok gol atan takım galip ilan edilir.

Fauller ve Penaltılar

- Kasıtlı fauller veya aşırı agresif oyun, rakip takıma serbest vuruş verilmesi veya ihlali yapan oyuncunun geçici olarak uzaklaştırılması gibi cezalarla sonuçlanabilir.
- Hakem, faulün ciddiyetine göre cezaları uygulama takdirine sahiptir.

Süre

- Oyunun süresi, takımlar arasındaki anlaşmaya bağlı olarak değişebilir, ancak genellikle aralarında kısa bir mola bulunan iki yarıdan oluşur.
- Her devre, oyuncuların tercihlerine ve rekabet düzeyine bağlı olarak 30 ila 45 dakika arasında sürebilir.
- Eğlenceli ve ilgi çekici bir fiziksel aktivite olmasının yanı sıra Genna, Etiyopya'da kültürel öneme sahiptir ve Etiyopya kültürünü yabancı dil öğrenenlere tanıtmamanın benzersiz bir yolu olarak hizmet edebilir. Genna gibi geleneksel oyunları dil eğitimine dahil etmek, kültürlerarası anlayışı geliştirmeye ve genel öğrenme deneyimini zenginleştirmeye yardımcı olabilir.

Gebeta Oyunu

Gebeta Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Gebeta oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Gebeta oyunu ile Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi etkinliklerinde Gebeta oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Gebeta oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Gebeta oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Gebeta oyunu, eğitsel oyun olarak Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Gebeta oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

7 Yaş Grubu- A1 (A1.1.)

5. Tema Haydi Kahvaltıya

Konuşma/Sözlü Etkileşim

A1.SE.6 Konuşma esnasında sorular sorar ve sorulara cevap verir.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Gebeta oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Gebeta Oyun Kılavuzu

Mancala veya Wari olarak da bilinen Gebeta, zengin bir tarihe ve kültürel öneme sahip geleneksel bir Etiyopya masa oyunudur. Oyun, çeşitli bölgesel varyasyonlarla çeşitli Afrika ülkelerinde oynanır. Bu kılavuz, Gebeta'nın oynanışına, kurallarına ve stratejilerine genel bir bakış sağlayacaktır.

Teçhizat

Tipik olarak 12 küçük delik veya çukurdan (her bir tarafta altı adet) ve tahtanın her iki ucunda "ev" veya "mağaza" çukurları olarak bilinen iki büyük delikten oluşan bir Gebeta tahtası. 48 tohum, çakıl taşı veya küçük jeton (12 küçük çukurun her birinde dört tane)

Amaç

Gebeta'nın amacı, stratejik olarak ekerek ve onları ana çukurda toplayarak rakipten daha fazla tohum veya jeton ele geçirmektir.

Oyunun Kurulumu

Gebeta tahtasını iki oyuncunun arasına yerleştirin ve her oyuncunun kendi tarafında altı çukur ve bir ev çukuru olduğundan emin olun. 12 küçük çukurun her birine dört tohum veya jeton dağıtın.

Oynanışı

Oyuncular oyuna kimin başlayacağına karar verir. Başlangıç oyuncusu altı çukurdan birini seçer ve o çukurdaki tüm tohumları veya jetonları alır. Oyuncu daha sonra tohumları eker, sonraki her çukura saat yönünün tersine bir tohum atar, kendi ev çukuru da dahil olmak üzere ancak rakibin ev çukurunu atlar. Bir dönüşün son tohumu oyuncunun kendi sahasında ekilirse, oyuncu başka bir dönüş alır. Son tohum, oyuncunun tarafındaki boş bir çukura ekilirse, oyuncu rakibin tam karşısındaki çukurdan tüm tohumları alır ve ekilen son tohumla birlikte kendi yuvasına yerleştirir. Oyun, bir oyuncunun çukurlarında hiç tohum kalmayınca kadar oyuncuların sırayla tohum ekmesi ve toplamasıyla devam eder. Diğer oyuncu tahtada kalan tüm tohumları toplar ve kendi çukuruna yerleştirir.

Puan Alma ve Kazanma

Oyunun sonunda kendi sahasında en çok tohuma sahip olan oyuncu kazanır.

Stratejiler ve İpuçları

Plan, tohum yakalamayı en üst düzeye çıkarmak ve rakibin fırsatlarını sınırlamak için stratejik olarak hareket eder. Tahtayı kontrol etmeye ve birden fazla dönüşle sonuçlanan durumlar yaratmaya odaklanır.

Sonuç

Gebeta, Etiyopya'da ve tüm Afrika'da yüzyıllardır oynanan ilgi çekici ve stratejik bir oyundur. Oyuncular, kuralları ve stratejileri anlayarak oyunun kültürel önemini takdir edebilir ve saatlerce süren eğlencenin tadını çıkarabilir.

Akkukulu Oyunu

Akkukulu Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Akkukulu oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Akkukulu oyunu ile Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi etkinliklerinde Akkukulu oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Akkukulu oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Akkukulu oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Akkukulu oyunu, eğitsel oyun olarak Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Akkukulu oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

7 Yaş Grubu- A1 (A1.1.)

8. Tema Benim Elbiselerim

Konuşma/Sözlü Etkileşim

A1.SE.3. Çevresindeki nesnelerin adını sorar/söyler.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Akkukulu oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Akkukulu (Acoocoolu) Oyun Kılavuzu

Kukulu veya Acoocoolu olarak da bilinen Akkukulu, iyi bilinen saklambaç oyununun (Anonim, nd) bir çeşidi olarak tanımlanabilecek geleneksel bir Etiyopya oyunudur. Oyun tipik olarak 6-15 oyuncu içerir ve katılımcılar arasında gizlilik, strateji ve sosyal etkileşimi vurgular.

Teçhizat

Ağaçlar, çalılar veya binalar gibi saklanma noktaları olan belirlenmiş bir açık alan

"Ana üs" veya "Meryem" olarak hizmet edecek bir duvar veya belirli bir konum

Amaç

Akkukulu'nun amacı, gizli oyuncuların arayıcı tarafından yakalanmadan ana üsse veya Meryem'e ulaşmasıdır (Anonim, t).

Oynanışı

Arayıcı olarak bir oyuncu seçilirken, kalan oyuncular saklanacaktır.

Arayıcı duvara (ana üs) bakar ve saklanma yerleri bulmaya başlayan diğer oyuncularla göz temasından kaçınır.

Arayıcı, bir tavuğu taklit ederek "coocoolu" sesi çıkarmaya başlarken, gizli oyuncular "henüz sabah değil" anlamına gelen "alnegam" ile yanıt verir (Anonim, t).

Arayıcı, tüm gizli oyuncular saklanma yerleri bulana ve "güneş doğdu" anlamına gelen "nega" yanıtını verene kadar sesi çıkarmaya devam eder.

Arayıcı daha sonra aktif olarak gizli oyuncuları arar.

Gizli oyuncular gizlice ana üsse yaklaşmalı ve ellerini öperken duvara dokunmalıdır. Bu eylem onları güvenli kılar (Anonim, t).

Arayıcı gizli bir oyuncuyu görürse, oyuncunun adını söylemeli ve duvara dokunup elini öperek hızla ana üsse dönmelidir.

Arayıcı, tespit edilen oyuncudan önce ana üsse ulaşırsa, oyuncu "yakalanmış" kabul edilir ve ana üssünde beklemesi gerekir.

Oyun, tüm oyuncular güvenli bir şekilde ana üsse ulaştığında veya yakalandığında sona erer.

Kazananlar

Kazananlar, arayıcı tarafından yakalanmadan ana üsse başarıyla ulaşan oyunculardır (Anonim, t).

Geliştirilen Beceriler

Akkukulu, oyuncularda başkalarıyla etkileşim kurma, fiziksel zekâ geliştirme ve takım çalışmasını öğrenme gibi temel becerilerin geliştirilmesine yardımcı olur (All About ETHIO, nd).

Kebeto Oyunu

Kebeto Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Kebeto oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Kebeto oyunu ile Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi etkinliklerinde Kebeto oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Kebeto oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Kebeto oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Kebeto oyunu, eğitsel oyun olarak Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Kebeto oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

8 Yaş Grubu- A1 (A1.2.)

7. Tema Nereye? Ne ile?

Konuşma/Sözlü Etkileşim

A1.SE.23. Yol, yön ve adres tariflerine ilişkin basit diyaloglar kurar.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Kebeto oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Kebeto Oyun Kılavuzu

Kebeto, birçok kültürde oynanan popüler "ördek-ördek-kaz" oyunuyla yakından ilişkili geleneksel bir Etiyopya oyunudur. Katılımcılar arasında dostluğu geliştiren eğlenceli ve ilgi çekici bir aktivitedir. Kebeto oynamak için aşağıdaki adımları takip etmek gerekir.

Katılımcıları toplayın: Kebeto oynamak için en az dört kişiye ihtiyacınız olacak. Ancak oyun, daha da heyecan verici bir deneyim için daha fazla oyuncuyu barındırabilir.

Bir daire oluşturun: Tüm katılımcıların, aralarında kolayca hareket edebilmeleri için yeterli boşluk bırakarak, birbirlerine bakacak şekilde bir daire içinde durmasını sağlayın.

Kemerden geçen kişiyi seçin: Bir kişi "kemerden geçen kişi" olarak seçilir. Bu kişi, kemeri çemberdeki başka bir oyuncunun arkasına saklamaktan sorumludur.

Kemeri gizleyin: Kemeri geçiren kişi, kemeri tutarken çemberin etrafında hareket eder ve kemeri diğer oyuncuların birinin arkasına gizlice saklamaya çalışır. Amaç, bunu çevredeki hiç kimse fark etmeden yapmaktır.

Kemeri keşfedin: Çemberdeki diğer oyuncular, kemeri geçiren kişinin hareketlerine çok dikkat etmelidir. Kemerin arkalarında saklandığını fark ederlerse, hızla kemerden geçeni kovalamaları gerekir.

Kovalamaca: Kemer keşfedildiğinde, arkasına saklandığı kişi çemberin etrafında kemerden geçen kişiyi kovalar. Kemerden geçen kişinin amacı, yakalanmadan önce çemberdeki boş noktaya geri dönmektir.

Güvenli veya yakalandı: Kemerden geçen kişi yakalanmadan açık noktaya başarılı bir şekilde ulaşırsa, "güvenli" kabul edilir ve bir tur daha kemerden geçen kişi olarak kalabilir. Kemerden geçen yakalanırsa, onu yakalayan yeni kemer geçen olur ve oyun devam eder.

Kebeto her yaşta oyuncunun keyifle oynayabileceği eğlenceli ve hareketli bir oyundur. Kendinizi Etiyopya kültürüne kaptırırken arkadaşlarınız ve ailenizle bağ kurmanın basit ama heyecan verici bir yolu olabilir.

Segno Maksegno Oyunu

Segno Maksegno Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Segno Maksegno oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Segno Maksegno oyunu ile okuma becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Okuma becerisi etkinliklerinde Segno Maksegno oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Segno Maksegno oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Segno Maksegno oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Segno Maksegno oyunu, eğitsel oyun olarak okuma becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Segno Maksegno oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

8 Yaş Grubu- A1 (A1.2.)

4. Tema Ne Yapıyorsun?

Okuma

A1.0.13. Tarih/zaman ifadelerini tanır.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden okuma becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Segno Maksegno oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Segno Maksegno Oyun Kılavuzu

"Pazartesi Salı" olarak da bilinen Segno Maksegno, iyi bilinen seksek oyununun (ETHIO Hakkında Her Şey, nd) bir çeşidi olan geleneksel bir Etiyopya oyunudur. Oyun, oyuncuların daha sonra mülk olarak sahiplenebilecekleri "evler" oluşturmak için yere çizgiler çizmeyi içerir. Segno Maksegno, bir taş atarken "evler" koleksiyonundan atlarken oyuncuların çevikliğini ve isabetliliğini test ediyor.

Teçhizat

Oyun için belirlenmiş bir açık alan. Yere çizgiler çizmek için tebeşir veya çubuk. Her oyuncu için küçük bir taş

Amaç

Segno Maksegno'nun amacı, "evler" koleksiyonunda başarılı bir şekilde atlamak ve sonunda tüm evlere "sahip olmak" veya diğer oyuncuların artık başarılı bir şekilde atlamasını imkânsız hâle getirmektir (ETHIO Hakkında Her Şey, nd).

Oynanışı

Bir "ev" koleksiyonu oluşturmak için yere yaklaşık 40 cm aralıklarla çizgiler çizin.

Bir oyuncu oyuna ilk taşı "evler" koleksiyonuna atarak başlar (ETHIO Hakkında Her Şey, nd).

Oyuncu, taşla "eve" dokunmadan "evler" koleksiyonundan atlamalıdır.

Düzgün yapılırsa, oyuncu tüm "evler" arasında atlamaya devam eder. Yine de başarılı olursa, "sahip olmak" için "evler"den birini seçebilirler.

Bir "ev" sahibi olmak, yalnızca sahibinin ona dokunabileceği veya üzerine atlayabileceği anlamına gelir (ETHIO Hakkında Her Şey, nd).

Bir oyuncu alandan atlayamaz veya taşı doğru yere atamazsa sırasını kaybeder ve bir sonraki oyuna başlar.

Oyunculardan biri tüm evlere sahip olduğunda veya ev sahipliğinin konumu artık başarılı bir şekilde zıplamayı imkânsız hâle getirdiğinde oyun sona erer (ETHIO Hakkında Her Şey, nd).

Awo Aydelem Oyunu

Awo Aydelem Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Awo Aydelem oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Awo Aydelem oyun ile dinleme becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Dinleme becerisi etkinliklerinde Awo Aydelem oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Awo Aydelem oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Awo Aydelem oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Awo Aydelem oyunu, eğitsel oyun olarak dinleme becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Awo Aydelem oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

9 Yaş Grubu- A1 (A1.3.3)

Tema Oyun Zamanı

Dinleme

A1.D.46 Onay, kabul, ret ifadelerini belirler.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden dinleme becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Awo Aydelem oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Awo Aydelem Oyun Kılavuzu

Awo ve Aydelem olarak da bilinen Awo Aydelem, taş-kâğıt-makasa benzeyen geleneksel bir Etiyopya oyunudur. Hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından oynanabilen basit bir oyundur (Güzel ve Kırık Etiyopya, ct; Ethio Hakkında Her Şey, nd).

Oyuncuları toplayın: Bu oyun için iki oyuncuya ihtiyaç var.

El hareketlerini hazırlayın: Her oyuncu Awo, Aydelem ve Sewesew'i temsil eden üç el hareketini bilmelidir. Awo açık bir avuçla, Aydelem bir yumrukla ve Sewesew iki parmaklı bir "V" işaretiyle temsil edilir (Güzel ve Kırık Etiyopya, t).

Oyunu başlatın: Oyuncular yüz yüze bakar ve aynı anda "Awo Aydelem" (Ethio Hakkında Her Şey, nd) derken üç el hareketinden birini yaparlar.

Kazananı belirleyin: Kazanan şu kurallara göre belirlenir: Awo, Aydelem'i yener, Aydelem, Sewesew'u yener ve Sewesew, Awo'yu yener (The Beautiful and Broken Etiyopya, nd).

Birden fazla tur oynayın: Oyuncular, genel kazananı belirlemek için tur oynamaya devam edebilir veya sadece eğlenceli ve hızlı bir eğlence olarak oyunun tadını çıkarabilir.

Kelebosh Oyunu

Kelebosh Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Kelebosh oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Kelebosh oyunu ile Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisi etkinliklerinde Kelebosh oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Kelebosh oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Kelebosh oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Kelebosh oyunu, eğitsel oyun olarak Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Kelebosh oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

10 Yaş Grubu- A1 (A1.4.)

2. Tema Doğum Günün Kutlu Olsun

Konuşma/Sözlü Etkileşim

A1. SE.15. Duygu durumlarını ifade eden basit diyaloglar kurar.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden Konuşma/Sözlü Etkileşim becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Kelebosh oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Kelebosh (Kilibosh-Handaie) Oyun Kılavuzu

Kilibosh veya Handaie olarak da bilinen Kelebosh, genellikle çocuklar tarafından oynanan, küçük taşların ve daha büyük bir taşın kullanılmasını içeren geleneksel bir Etiyopya oyunudur (All About Ethio, nd). Oyun kılavuzu aşağıdaki gibidir:

Oyunu oynamak için tercihen açık havada düz bir yüzey bulun.

Ana oyun taşları olarak hizmet edecek bir dizi küçük taş veya çakıl ve daha büyük bir taş toplayın.

Küçük taşları düz bir yüzey üzerinde düz bir çizgi veya daire şeklinde düzenleyin (Ethio Hakkında Her Şey, t).

İlk oyuncu daha büyük taşı alır ve havaya fırlatır. Taş havadayken, oyuncu daha küçük taşlardan birini alıp daha büyük taşı yere düşmeden yakalamaya çalışır (Güzel ve Kırık Etiyopya, nd).

Başarılı olursa, oyuncu daha büyük taşı tekrar atmaya devam eder, bu sefer iki küçük taşı almaya çalışır ve bu böyle devam ederek her turda toplanan daha küçük taşların sayısını artırır (All About Ethio, t).

Oyun, bir oyuncu daha büyük taşı yakalayamayana veya bir atışta gerekli sayıda daha küçük taşı toplamayana kadar devam eder. Toplanan daha küçük taşların sayısına göre belirlenen en yüksek puana sahip oyuncu oyunu kazanır (Güzel ve Kırık Etiyopya, nd).

Demo-Pepsi Oyunu

Demo-Pepsi Oyununun Hazırlanma Süreci

Literatür tarandığında Demo-Pepsi oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Demo-Pepsi oyunu ile dinleme becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Dinleme becerisi etkinliklerinde Demo-Pepsi oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Demo-Pepsi oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Demo-Pepsi oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Demo-Pepsi oyunu, eğitsel oyun olarak dinleme becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Demo-Pepsi oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

10 Yaş Grubu- A1 (A1.4.)

5. Tema Sağlıklı Yaşam

Dinleme

A2.D.31. Tavsiye/uyarı bildiren cümleleri ayırt eder.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden dinleme becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Demo-Pepsi oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Demo-Pepsi Oyun Kılavuzu

Eskiden Demo olarak bilinen Demo-Pepsi, bir takımın top kullanarak diğerini kovaladığı, diğer takımın ise kaçmaya ve mantar toplamaya çalıştığı iki rakip takımın yer aldığı geleneksel bir Etiyopya oyunudur (All About ETHIO, nd). Derg rejimi döneminde siyasi çağrışımlar nedeniyle oyunun adı değişti. Demo-Pepsi bir eğlence

kaynağı olarak hizmet eder ve oyunculara sosyal etkileşim ve fiziksel yetenekler gibi temel becerilerin geliştirilmesine yardımcı olur.

Teçhizat

Oyun için belirlenmiş bir açık alan

Kovalayan takım için bir top

Kaçan ekibin toplaması için bir mantar koleksiyonu

Amaç

Demo-Pepsi'nin amacı, kovalayan ekibin kaçan ekip üyelerini yakalaması, kaçan ekip ise yakalayıp mantarları toplamaya çalışmaktır (ETHIO Hakkında Her Şey, nd).

Oynanışı

Oyuncuları iki takıma ayırın bir takım kovalayan, diğeri ise kaçan takım olacak.

Kovalayan takıma bir top verilirken kaçan takıma mantar toplama görevi verilir.

Oyun, kovalayan takımın kaçan takım üyelerini topu kullanarak yakalamaya çalışmasıyla başlar (All About ETHIO, t).

Bu sırada kaçan ekip oyun alanına dağılmış mantarları toplarken yakalanmamaya çalışır.

Oyun, kaçan tüm ekip üyeleri yakalanana veya tüm mantarlar toplanana kadar devam eder.

Geliştirilen Beceriler: Demo-Pepsi, oyunculara başkalarıyla etkileşim kurma, fiziksel zekâ geliştirme ve takım çalışmasını öğrenme gibi temel becerilerin geliştirilmesine yardımcı olur (All About ETHIO, nd).

Hüp Oyunu

Hüp Oyununun Hazırlanma Süreci

Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ile Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri Açısından Uygunluğu

Hüp oyunu, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu’nun 2. maddesinde ifade edilen “Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları” ile “Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri” esas alınarak hazırlanmıştır.

Eğitsel oyunla ilgili tüm çalışmalar; okul öncesi, ilköğretim, ortaöğretim ve yetişkinlere yönelik yabancılara Türkçe öğretimi seviyelerinde birbirini tamamlayıcı bir şekilde aşağıdaki amaçlara ulaşmayı hedeflemektedir.

Okul öncesinden başlayarak ilkokul, ortaöğretim ve yetişkinlere yabancılara Türkçe öğretimi yapılırken Türkçe dilinin yazılış yönlerini kavratmak,

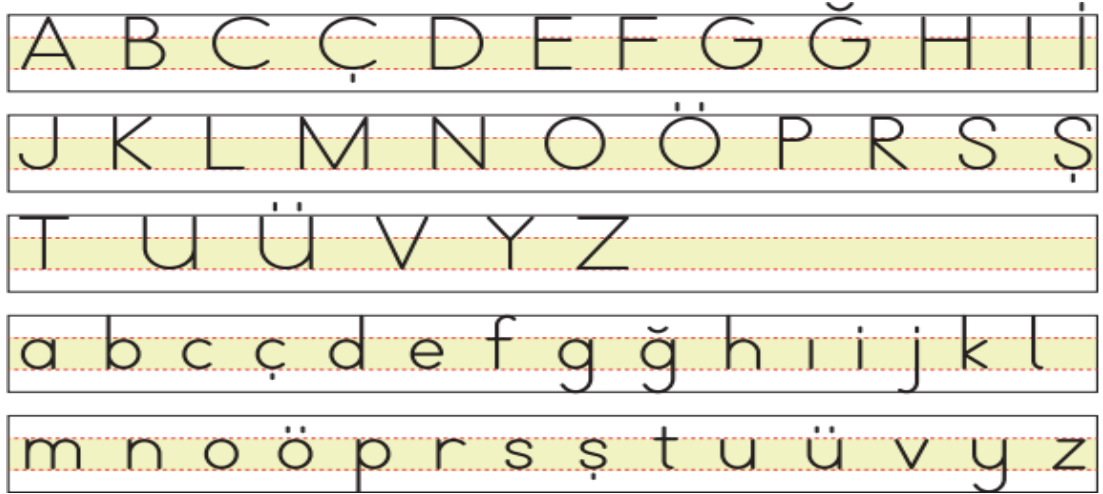
Özellikle Arap alfabesini kullanan ülkelerde harflerin yazılış yönü sağdan sola olduğu için Türkçenin yazılış yönünü soldan sağa olacak şekilde etkili ve kalıcı öğretmek,

Dört temel dil becerisinden olan yazma becerisinin işlevselliğini artırabilmek için harflerin yazım yönlerine uygun olarak yazma çalışmaları yapmak,

Yabancılara Türkçe öğretimi yapılırken bireylerin okuma, konuşma, dinleme becerileri yanında rahatça okunabilir bir yazı için harflerin yazılış yönlerine göre yazma amaçlanmaktadır.

Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Türkçe Dersi Öğretim Programının Temel Alınması

İlk Okuma Yazma Sürecine Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda ayrı bir önem verilmiş ve “Ses Esaslı İlk Okuma Yazma Öğretimi” benimsenmiştir. Programagöre ilk okuma yazma öğretimi tırnaksız dik temel harflerle yapılmaktadır.



Şekil 4

TTKB Dik Temel Harfler

Hüp oyunu, Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda yer verilen dik temel yazı ile ilk okuma yazma öğretimi grupları temel alınarak hazırlanmıştır.

1. Grup	e, l, a, k, i, n	E, L, A, K, İ, N
2. Grup	o, m, u, t, ü, y	O, M, U, T, Ü, Y
3. Grup	ö, r, ı, d, s, b	Ö, R, İ, D, S, B
4. Grup	z, ç, g, ş, c, p	Z, Ç, G, Ş, C, P
5. Grup	h, v, ğ, f, j	H, V, Ğ, F, J

Şekil 5

Dik Temel Yazı Harf Grupları

Hüp Oyununun Hazırlanma Süreçleri

Literatür tarandığında Hüp oyunu için aşağıdaki hazırlanma süreçleri dikkate alınmıştır.

Eğitsel oyunun bir probleme yönelik olması

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Hüp oyunu ile yazma becerisi geliştirilebilir mi?

Öğrenme motivasyonunu harekete geçirebilme

Yazma becerisi etkinliklerinde Hüp oyununun öğrenme motivasyonunu harekete geçirilebileceği düşünülmektedir.

Bireysel ya da iş birlikli öğrenme

Hüp oyunu ile bireysel ya da iş birlikli öğrenme yapılabilir.

İnteraktif (etkileşimli) olup olmaması

İş birlikli öğrenme vesilesiyle Hüp oyunu etkileşimli olabilir. Öğrenci bu vesileyle arkadaşlarıyla da sosyalleşebilir.

Beceri – Akademik Başarı

Hüp oyunu, eğitsel oyun olarak yazma becerisini geliştirebilir ayrıca akademik başarıya katkı sunabilir.

Eğitsel oyunun öğretim programına uygunluğu

Hüp oyunu Türkiye Maarif Vakfının hazırlamış olduğu Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı esas alınarak hazırlanmaya çalışılmıştır.

Eğitsel oyunun kazanımlara uygunluğu

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı

7 Yaş Grubu- A1 (A1.1.)

2. Tema Benim Sınıfım

Yazma (Yazmaya Hazırlık)

İÖY.Y.2. Harfleri doğru biçimde yazar.

İÖY.Y.3. Hece ve kelimeler yazar.

Not: Yabancılarla Türkçe Öğretimi yapılırken bütün kademelerde alfabe öğretimi yapılacağından eğitsel oyunun bütün kademelerde kullanımı uygundur.

Hangi dil becerilerini geliştirmeye yönelik

Dört temel dil becerisinden yazma becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Düşünme ve üst düzey düşünme becerileri

Eğitsel oyunda öğrencinin analitik düşünme becerisini geliştirmesi hedeflenmektedir.

Eğitsel oyunun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden incelenmesi

Hüp oyununun analiz, sentez ve değerlendirme yönünden uygun olduğu varsayılmaktadır.

Hüp Oyunu Kılavuzu

Hüp oyunu beş küpten oluşmaktadır. Harf küplerimizin dördünde altı adet harf, birinde ise beş adet harf bulunmaktadır. Beş harf olan küpte bir adet gülücük 😊 sembolü yer almaktadır. Toplamda alfabemizde bulunan yirmi dokuz harfe yer verilmiştir.

Hüp oyunumuz beş kişiyle oynanır. Bu oyun başlamadan önce yanımızda harf küplerimize ilaveten etkinlik kâğıdı, kurşun kalem ve silgi olması gerekir.

Oyuna kimin başlayacağına karar vermek için 1 ila 10 arasında bir sayı tutup en yakın sayıyı tutturana ya da sayıyı isabet ettirene küpleri birinci olarak atma hakkı verilir. Daha sonra tutulan sayının yakınlığına göre diğer kişilere küpleri kullanma hakkı verilir. (Tutulan sayının yakınlığına göre 2., 3., 4. ve 5. gibi.)

Süre: Öğrencilerden biri oynanan aşamanın tamamını bitirince süre biter.

Beş adet harf küpü avuç içine alınıp bir masanın üzerine dağınık gelecek şekilde atılır.

Harf küpleri atıldığında eğer gülücük 😊 sembolü üst tarafa gelirse küpleri atan kişiye bir defa daha atma hakkı tanınır.

Birinci aşamada harf küpleri masaya atılıp her oyuncuya bir küp verilir. Verilen küplerin etkinlik kâğıdına küpte gösterildiği şekliyle yazılması istenir. Böylelikle her harf bir satıra denk gelecek şekilde altı satır harf yazılması istenir.

İkinci aşamada harf küpleri masaya atılır. Oyuna katılan bütün oyuncular küpte bulunan harflerden en az bir adet tek heceli sözcük üretmeye çalışır. Sözcük

bulduğunda bütün katılımcılar sözcüğü etkinlik kâğıdına yazar. (Karışıklığa sebebiyet vermemek için oyuncuların sırayla söz alması faydalı olacaktır.) Bu durumda bütün oyunculara söz hakkı verilerek buldukları sözcüğü söylemeleri istenir.

Üçüncü aşamada harf küpleri masaya atılır. Küpün üst tarafına denk gelen harften en az iki ya da daha fazla sözcük üretmeye çalışılır. Üretilen sözcükler etkinlik kâğıdına yazılır.

Dördüncü aşamada harf küpleri masaya atılır. Her bir oyuncuya bir harf küpü verilir. Verilen harf küpünün üzerindeki herhangi bir harften en az üç ya da daha fazla sözcük üretmesi istenir. Üretilen sözcükler etkinlik kâğıdına yazılır.

Beşinci aşamada harf küpleri masaya atılır. Her öğrenciye bir küp verilir. Öğrenci seviyesine göre küpte bulunan harflerle ve diğer aşamalardan elde edilen sözcüklerle en az üç cümle ya da kısa hikâyeler yazılması istenir.

Sonuç olarak Hüp oyununu oynayan bireyler harf küpleri aracılığıyla harflerin yazılış yönlerini, sözcük ve cümle üreterek öğrenmiş olur.

Hüp Oyunu Kuralları

Yarışma temelli olmasından kaçınılmalıdır.

Rekabetten ziyade öğrenmeye odaklanılmalıdır.

Bireyler yeni şeyler öğrenmelidir.

Ödül ve ceza uygulanmasından kaçınılmalıdır. Ödül yerine simgesel ödüller verilmelidir.

Etkinlik kâğıdına düzgün, harflerin yazılış yönlerine uygun yazılar yazılmalıdır.

Yazılar yazılırken kâğıt düzenine dikkat edilmelidir.

Etkinlik kâğıdına verilen yanıtlar herkesin okuyabileceği okunurlukta olmalıdır.

Eğitsel oyunların amacının eğlenceli dakikalar geçirip öğrenciyi öğrenmeye teşvik eden uygulamalar olduğu gerçeği akıldan çıkarılmamalıdır.

Hüp Oyunu Etkinlik Kâğıdı

Hüp oyunu etkinliğinde Şekil 4’te gösterildiği gibi dört çizgi üç eşit kuralına uygun olarak hazırlanmış kâğıtlar kullanılmaktadır.



Şekil 6

Hüp Oyunu Etkinlik Kâğıdı

3.5. Verilerin Çözümlemesi ve Yorumlanması

Öğrencilerle yapılan görüşme kayıtları bilgisayar ortamına aktarılarak tematik analize tabi tutulmuştur. Tematik analizde veriler kodlanarak veriler içerisinde tema ve örüntüler aranır. Tematik analiz süreci ise üç aşamada gerçekleştirilmiştir. İlk aşamada öğrenciler tarafından belirtilen görüşler kodlanmıştır. İkinci aşamada ise bu kodlar incelenerek birbirleriyle ilişkili olan yapılar bir araya getirilerek ana kurgular belirlenmiştir. Üçüncü aşamada ise bir araya getirilen kodların sıklık ve yüzdelik değerleri belirlenerek tablolar hâlinde sunulmuştur (Gibbs, 2007).

3.6. Araştırmanın Tutarlılığı, Teyit Edilebilirliği, İnandırıcılığı ve Aktarılabilirliğine İlişkin Bilgiler

Tutarlılığı sağlamak için araştırmacı tarafından belirlenen kodların hem kendi aralarındaki ilişkiye hem de daha önce oluşturulan kuramsal yapı ile ilişkilerine bakılmış, anlamlı ve tutarlı bir bütün ortaya koydukları anlaşılmıştır. Araştırmada kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu katılımcılara uygulandıktan sonra katılımcılarla görüşme yapılarak forma yansıtılan düşünceler teyit edilmeye, açık ve anlaşılır olmayan kodlar netleştirilmeye çalışılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular tamamlandıktan sonra ulaşılan bulgular katılımcılara gösterilmiş, ulaşılan temaların gerçeği ne kadar yansıttığı konusunda geri bildirim alınmıştır (Miles ve Huberman, 1994; Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Araştırmanın teyit edilebilirliğini sağlamak için ise araştırmada izlenen bilimsel yöntem, örnekleme tekniği, veri toplama aracı ve veri analizi süreçleri ayrıntılı olarak belirtilmiştir. Çalışma grubunun eylem planının uygulanması için gereken dil yeterliliğini karşılayacak şekilde oluşturulmasına dikkat edilmiştir. Araştırma için oluşturulan kavramsal çerçeve, ulaşılan bulguların kolayca açıklanabilmesi için kapsamlı bir şekilde hazırlanmıştır (LeCompte ve Goetz, 1982).

Çalışmanın inandırıcılığını sağlamak için katılımcılar tarafından dile getirilen görüşler; herhangi bir yorum yapılmadan, ifade edildikleri şekilde değerlendirilmiştir. Görüşlerden ulaşılan kodlar ilişkilendirilip sınıflandırıldıktan sonra biri eğitim bilimleri, diğeri Türkçe eğitimi alanında uzman öğretim üyelerinin de görüşleri alınarak yapılan sınıflandırma teyit edilmiştir (Miles ve Huberman, 1994).

Araştırmanın aktarılabilirliğini sağlamak için ise öncelikle araştırmacının veri toplama ve analizi süreçlerindeki rolü açık şekilde ifade edilmeye çalışmıştır. Çalışma grubunda yer alan katılımcıların özellikleri araştırmaya dâhil edilme gerekçeleriyle birlikte tanımlanmıştır. Ayrıca veri toplama sürecindeki görüşmelerin nasıl yapıldığı, veri toplama aracının nasıl kullanıldığı, elde edilen verilerin nasıl ilişkilendirilip sunulduğu ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır (LeCompte ve Goetz, 1982).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

GELENEKSEL ETİYOPYA OYUNLARI VE EĞİTSEL DEĞERLERİ

Geleneksel Etiyopya oyunları ve eğitsel değerleri üzerine olan bu çalışma, alanında uzman akademisyenler ve profesyonellerin görüşleri doğrultusunda detaylı bir şekilde hazırlanmıştır. Bu sayede söz konusu oyunların eğitsel bağlamda nasıl değerlendirilebileceği ve Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya'daki Sebta Kampüsünde yabancı dil olarak Türkçe öğretimine nasıl katkı sağlayabileceği konularında derinlemesine bir analiz sunmayı amaçlamaktadır. Bu çalışma, geleneksel Etiyopya oyunlarının eğitsel değerlerini belirlemek ve bu oyunların dil öğretiminde nasıl etkili bir şekilde entegre edilebileceğini araştırmak için uzman görüşlerini temel alarak bilimsel bir metodoloji izlenmiştir.

4.1. Birinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular:

Çalışmanın birinci araştırma sorusu “Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden önce Türkçe öğrenmeye yönelik tutumunuz nasıldı? Gerekçeleriyle açıklayınız.” şeklindedir. Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden önce Türkçe öğrenmeye yönelik öğrenci tutumlarının nasıl olduğuna ilişkin elde edilen veriler incelendiğinde öğrencilerin tamamının Türkçe öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin araştırma öncesinde Türkçe öğrenmeye ilişkin olumlu tutumlarının gerekçeleri ise Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. Birinci Araştırma Sorusundan Elde Edilen Bulgular

Gerekçe		<i>f</i>	%
Olumlu (<i>f</i> : 6)	Temel amacın Türkçe öğrenme olması	5	38,5
	Türkçe öğrenmeyi sevme	4	30,8
	Türkçe müzik dinleme	2	15,4
	Türkçe öğrenmenin eğlenceli olması	2	15,4
Toplam		13	100

Tablo 2 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin tamamının eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme sürecinden önce de Türkçe öğrenmeye ilişkin olumlu tutum içerisinde oldukları anlaşılmaktadır. Tablo 2'ye bakıldığında bu tutuma ilişkin ileri sürülen gerekçeler içerisinde en çok tekrar edenlerin ise sırasıyla temel amacın Türkçe öğrenme olması (f: 5) ile Türkçe öğrenmeyi sevme (f: 4) gerekçeleri olduğu görülmektedir.

Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden önce Türkçe öğrenmeye yönelik öğrenci tutumlarına ilişkin bazı öğrenci görüşleri ise şunlardır:

“Kebero oyunundan önce Türkçe öğrenmeye karşı tutumum olumlu yöndeydi. Hatta Türkçe müzikler dinlerdim Kebero oyunundan önce. ‘Unuturum Elbet’ adlı bir şarkı var. Onu çok dinlerdim ben.” H.A

“Evet, Türkçe öğrenmeye karşı tutumum olumlu. Yani Türkçe öğrenmeyi seviyorum.” M.Y

“Tutumum iyi. Çünkü Türkçe öğrenmek için buradayım. Ama bu Kelebosh oyunundan sonra biraz daha iyi oldu.” A.Y

Hem Tablo 2 hem de öğrencilerin birinci araştırma sorusuna verdikleri yanıtlardan hareketle öğrencilerin araştırma öncesinde Türkçe öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu olduğu, bu şekilde bir tutumun oluşmasında ise öğrencilerin Türkçe öğrenme amacıyla bu kampüste bulunmalarının ve Türkçe öğrenmeyi de sevmelerinin etkili olduğu söylenebilir.

4.2.İkinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular:

Çalışmanın ikinci araştırma sorusu “Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı tutumunuzda değişiklik oldu mu? Gerekçeleriyle açıklayınız.” şeklindedir. Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye yönelik öğrenci tutumlarının değişip değişmediğine ilişkin elde edilen veriler incelendiğinde öğrencilerin tamamının Türkçe öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu yönde gelişmeye devam ettiğini dile getirdikleri belirlenmiştir. Öğrencilerin

araştırma sonrasında Türkçe öğrenmeye ilişkin tutumlarının olumlu yönde gelişmeye devam etmesinin gerekçeleri ise Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3. İkinci Araştırma Sorusundan Elde Edilen Bulgular

	Gerekçe	<i>f</i>	%
Evet (<i>f</i>: 6)	Etkinliklere katılma isteğinin artması	4	18,2
	Öğrenme hızının artması	3	13,6
	Öz güvenin artması	3	13,6
	Ritimleri öğrenme	2	9,1
	Kelime hazinesinin gelişmesi	2	9,1
	Diyaloglara katılma isteğinin artması	2	9,1
	Yazma becerilerinin gelişmesi	2	9,1
	Sayısal ifadelerin daha rahat öğrenilmesi	1	4,5
	Söylenilenlerin Türkçe konuşanlar tarafından doğru anlaşılması	1	4,5
	Öğrenme isteğindeki artışın çevre tarafından fark edilmesi	1	4,5
	Soru sormanın öğrenilmesi	1	4,5
	Toplam	22	100

Tablo 3 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin tamamının eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye ilişkin olumlu tutum geliştirmeye devam ettikleri anlaşılmaktadır. Tablo 3'e bakıldığında bu tutuma ilişkin ileri sürülen gerekçeler içerisinde en çok tekrar edenlerin ise sırasıyla etkinliklere katılma isteğinin artması (*f*: 5), öğrenme hızının artması (*f*: 3) ile öz güvenin artması (*f*: 3) gerekçeleri olduğu görülmektedir.

Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye yönelik öğrenci tutumlarındaki değişime ilişkin bazı öğrenci görüşleri ise şunlardır:

“Evet, tutumum deęiřti. Örneęin önceden ritimleri bilmiyordum. Ama řimdi biliyorum. Bu önemli bir deęiřiklik. Yani bu vesileyle Türkçe öğrenmeye karřı tutumum olumlu.” H.A

“Evet, yani Türkçe öğrenmeye karřı tutumunun deęiřti. Çünkü řimdi Genna oyunuyla sayısal ifadeleri öğrendim. řimdi sorun yok biliyorum.” M.Y

“Evet. Yani harfleri Hüp oyunundan sonra iyi yazıyorum. Daha önce yazamıyordum. Yumuřak G ve ř harfini daha önce yazamıyordum Hüp oyunundan sonra öğrendim.” H.T

“Evet, yani bana çok yardım etti. Öz güvenle soru sorabiliyorum. Türkçe öğrenmeye karřı tutumum deęiřti.” A.Y

“Daha güzel oldu. Çünkü biraz harfleri bilmiyordum. Güzel yazmayı bilmiyordum. Ama bu Hüp oyunundan sonra güzel oldu, deęiřti.” H.U

Hem Tablo 3 hem de öğrencilerin ikinci araştırma sorusuna verdikleri yanıtlardan hareketle öğrencilerin araştırma sonrasında Türkçe öğrenmeye yönelik tutumlarının olumlu yönde gelişmeye devam ettięi, bu şekilde bir gelişimin oluşmasında ise öğrencilerin etkinliklere katılma isteklerinde, öğrenme hızlarında ve öz güvenlerindeki artışın etkili olduęu söylenebilir.

4.3.Üçüncü araştırma sorusundan elde edilen bulgular:

Çalışmanın üçüncü araştırma sorusu “Eęitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karřı ilginiz arttı mı? Gerecekleriyle açıklayınız.” şeklindedir. Eęitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye yönelik ilginin artıp artmadıęına ilişkin elde edilen veriler incelendięinde öğrencilerin tamamının Türkçe öğrenmeye yönelik ilgilerinin arttıęını dile getirdikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin eęitsel oyun etkinlikleriyle Türkçe öğrenmeye ilişkin ilgilerindeki artışın gerekçeleri ise Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. Üçüncü Araştırma Sorusundan Elde Edilen Bulgular

	Gerekçe	f	%
Evet (f: 6)	Kolay ve rahat iletişim kurabilme	4	19,0
	Merakın artması	3	14,3
	Duyguların rahat bir şekilde ifade edilebilmesi	3	14,3
	Sayılsa ifadelerin günlük hayatta doğru şekilde kullanılması	2	9,5
	Yeni sözcükler üretebilme becerisi kazanma	2	9,5
	Öğrenme sürecinin kolaylaşması	2	9,5
	İş birlikli çalışmalar yapabilme	1	4,8
	Soruların daha rahat cevaplanması	1	4,8
	Öz güvenin artması	1	4,8
	İletişime katılma isteğinin artması	1	4,8
	Konu üzerine dikkatin kolayca toplanması	1	4,8
Toplam		21	100

Tablo 4 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin tamamının eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye ilişkin ilgilerinin arttığını belirttikleri görülmektedir. Tablo 4'e bakıldığında bu bulguya ilişkin ileri sürülen gerekçeler içerisinde en çok tekrar edenlerin ise sırasıyla kolay ve rahat iletişim kurabilme (f: 4), merakın artması (f: 3) ile duyguların rahat bir şekilde ifade edilebilmesi (f: 3) gerekçeleri olduğu görülmektedir.

Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye yönelik öğrenci ilgilerindeki değişime ilişkin bazı öğrenci görüşleri ise şunlardır:

“Evet, Türkçe öğrenmeye karşı ilgim çok arttı. Yani arkadaşlarımla birlikte oynamak bu ilgiyi arttırdı.” H.A

“Evet ilgim vardı Türkçe öğrenmeye ama şimdi daha da arttı. Genna oyunuyla sayısal ifadeleri öğrendim. Bu da ilgimi arttırdı.” M.Y

“Evet, yani çekiniyordum şimdi hiç çekinmem. Soru sorarım. Bu Gebeta oyunu sebebiyle hiç çekinmiyorum şimdi.” A.Y

“Türkçe öğrenmeyi seviyorum. Benim ilgim arttı Türkçeye.” H.U

“Evet, ilgim arttı.” H.T

Hem Tablo 4 hem de öğrencilerin üçüncü araştırma sorusuna verdikleri yanıtlardan hareketle öğrencilerin araştırma sonrasında Türkçe öğrenmeye yönelik ilgilerinin arttığı, bu şekilde bir gelişimin oluşmasında ise öğrencilerin kolay ve rahat iletişim kurabilmelerinin, oyun vasıtasıyla öğrenme içeriğini merak etmelerinin ve duygularını rahat bir şekilde ifade edebilmelerinin etkili olduğu söylenebilir.

4.4.Dördüncü araştırma sorusundan elde edilen bulgular:

Çalışmanın dördüncü araştırma sorusu “Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmek kolaylaştı mı? Gerekçeleriyle açıklayınız.” şeklindedir. Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinin Türkçe öğrenmeyi kolaylaştırıp kolaylaştırmadığına ilişkin elde edilen veriler incelendiğinde öğrencilerin tamamının eğitsel oyun etkinliklerinin Türkçe öğrenmeyi kolaylaştırdığını dile getirdikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin eğitsel oyun etkinlikleriyle Türkçe öğrenme deneyimlerinden hareketle öğrenme sürecinin kolaylaştığı yönündeki görüşlerine ilişkin gerekçeler ise Tablo 5’te gösterilmiştir.

Tablo 5. Dördüncü Araştırma Sorusundan Elde Edilen Bulgular

	Gerekçe	<i>f</i>	%
Evet (f: 6)	Öğrenme sürecinin eğlenceli hâle gelmesi	3	17,6
	Yer-yön ifadelerinin öğrenilmesi	3	17,6
	Sayısal ifadelerin daha kolay öğrenilmesi	2	11,8
	Öğrenme engellerinin aşılması (Soru soramamak/cevap verememek)	2	11,8
	Kavram kargaşasının çözülmesi	2	11,8
	Sayısal ifadelerin artık karıştırılmaması	1	5,9
	Öğrenme sürecinin farkına varılması	1	5,9
	İşaretlerle de anlaşabilme	1	5,9
	Yazım hatalarının azalması	1	5,9
	Çeşitli dinleme etkinliklerine katılma imkânı	1	5,9
Toplam		17	100

Tablo 5 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin tamamının eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme sürecinin Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenmelerini kolaylaştırdığını dile getirdikleri görülmektedir. Tablo 5'e bakıldığında bu bulguya ilişkin ileri sürülen gerekçeler içerisinde en çok tekrar edenlerin ise sırasıyla öğrenme sürecinin eğlenceli hâle gelmesi (f: 3), yer-yön ifadelerinin daha kolay öğrenilmesi (f: 3), sayısal ifadelerin daha kolay öğrenilmesi (f: 2), öğrenme engellerinin aşılması (f: 2) ve kavram kargaşasının çözülmesi (f: 2) gerekçeleri olduğu görülmektedir.

Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinin Türkçe öğrenmeyi kolaylaştırmasıyla ilgili öğrenci görüşlerinden bazıları ise şunlardır:

“Evet, çok kolay oldu. Söylediğim gibi eşyaların ismini. Bir kişi önünde mi, arkasında mı, yoksa yanında mı falan çok öğrendim? H.A

“Evet, evet çok, çok bana yardım etti. Mesela ben harfleri çok bilmiyordum. Ama şimdi Hüp oyunu bana çok yardım etti. Evet, çok oldu. Ben bundan evvel bilmiyordum.” A.Y

“Evet, çok yani soru sormak kolay oldu. Bir de aklımı çalıştırıyorum oyun içinde. Soru sormak için cevap vermek için çalıştırıyorum.” M.Y

“Evet, kolay oldu. Hüp oyunundan önce biraz yapabiliyordum. Ama Hüp oyunundan sonra daha çok öğrendim. Çok eğlenceliydi.” H.T

“Hüp oyunu oynadıktan sonra güzel oluşturunuyorum. Evet, Hüp oyunundan sonra kolay oldu. Yani hep birlikte eğlenerek öğreniyorduk.” H.U

Hem Tablo 5 hem de öğrencilerin dördüncü araştırma sorusuna verdikleri yanıtlardan hareketle eğitsel oyunların Türkçenin yabancı dil olarak öğretimini kolaylaştırdığı; bu şekilde bir sürecin oluşmasında ise öğrenme sürecinin eğlenceli hâle gelmesinin, yer-yön ifadelerinin ve sayısal kavramların daha kolay öğrenilmesinin, öğrenme engellerinin kolayca aşılmasının ve kavram kargaşasının çözülmesinin etkili olduğu söylenebilir.

4.5.Beşinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular:

Çalışmanın beşinci araştırma sorusu “Eğitsel oyunlarla öğrenme süreci eğlenceli miydi? Gerekçelerini ifade ediniz.” şeklindedir. Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinin Türkçe öğrenmeyi eğlenceli hâle getirilebilme durumuna ilişkin elde edilen veriler incelendiğinde öğrencilerin tamamının eğitsel oyun etkinliklerinin Türkçe öğrenmeyi eğlenceli hâle getirdiğini dile getirdikleri tespit edilmiştir. Öğrencilerin eğitsel oyun etkinlikleriyle Türkçe öğrenme deneyimlerinden hareketle öğrenme sürecinin eğlenceli hâle gelmesine ilişkin ifade ettikleri gerekçeler ise Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6. Beşinci araştırma sorusundan elde edilen bulgular

	Gerekçe	<i>f</i>	%
Evet (<i>f</i>: 6)	Oyunlarla öğrenirken mutlu olma	6	22,2
	İş birlikli öğrenme	5	18,5
	Öğrenme motivasyonunun artması	3	11,1
	Öğrenmeyi kolaylaştırma	2	7,4
	Etkin katılım	2	7,4
	Hatıra biriktirme	2	7,4
	Etkili iletişim kurma	1	3,7
	Kendini rahat hissetme	1	3,7
	Empati kurarak dinleme	1	3,7
	Öğrenmenin hazzına varma	1	3,7
	Kazanmak için çaba sarf edilmesi	1	3,7
	Aynı anda birçok duyguyu yaşama (Kızgınlık, mutluluk gibi.)	1	3,7
	Zamanı verimli ve etkili kullanma	1	3,7
Toplam		27	100

Tablo 6 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin tamamının eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme sürecinin Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenmeyi eğlenceli hâle getirdiğini dile getirdikleri anlaşılmaktadır. Tablo 6’ya bakıldığında bu bulguya ilişkin ileri sürülen gerekçeler içerisinde en çok tekrar edenlerin ise sırasıyla oyunlarla öğrenirken mutlu olma (*f*: 6), iş birlikli öğrenme (*f*: 5) ve öğrenme motivasyonunun artması (*f*: 3) gerekçeleri olduğu görülmektedir.

Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinin Türkçe öğrenmeyi eğlenceli hâle getirmesiyle ilgili öğrenci görüşlerinden bazıları ise şunlardır:

“Evet, çok mutlu olduk, çok eğlendik. Kebero oyunuyla bütün şeyleri öğrendik. Yani güzel.” H.A

“Böyle yani oyun oynadığım zamanda sevmeye başlıyorsun. Evet, çok eğlenceli bir oyun bence. Evet, rahatta hissettim.” M.Y

“Evet, çok mutlu oldum. Çok Hüp oyunu bana çok yardım etti. Bundan gayri çok yazmak çok iyi olacak inşallah... Hüp oyunu sadece ben değil ama çok öğrenciler değiştirecek. Çok yardım edecek. Hüp oyunu oynamak lazım.” A.Y

“Evet, gülerek öğrendik.” H.T

“Evet, gülerek falan oynuyorduk. Onun için çok güzel eğlendik.”

H.U

Hem Tablo 6 hem de öğrencilerin beşinci araştırma sorusuna verdikleri yanıtlardan hareketle eğitsel oyunların Türkçenin yabancı dil olarak öğretimini eğlenceli hâle getirdiği; bu şekilde bir sürecin oluşmasında ise öğrencilerin oyunlarla öğrenirken mutlu olmalarının, oyunların iş birlikli öğrenmelere imkân tanınmasının, öğrencilerin öğrenme motivasyonlarının artmasının etkili olduğu söylenebilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerinin incelendiği bu çalışmada elde edilen bulgulardan hareketle şu sonuçlara ulaşılmıştır.

- Görüşmelerden elde edilen bulgular değerlendirildiğinde çalışma grubunda yer alan öğrencilerin araştırma öncesindeki Türkçe öğrenmeye ilişkin tutumlarının olumlu yönde olduğu, bu şekilde bir tutumun oluşmasında ise öğrencilerin Türkçe öğrenme amacıyla bu kampüste bulunmalarının ve Türkçe öğrenmeyi de sevmelerinin etkili olduğu anlaşılmıştır.
- Araştırma kapsamında uygulanan eğitsel oyunların çalışmaya katılan öğrencilerin Türkçe öğrenmeye yönelik olumlu tutumlarının artarak devam etmesini sağladığı tespit edilmiştir.
- Uygulama sonrasına ilişkin öğrencilerle yapılan görüşmelerden elde edilen veriler analiz edildiğinde öğrencilerin araştırma sonrasında Türkçe öğrenmeye yönelik ilgilerinin arttığı, bu şekilde bir gelişimin oluşmasında ise öğrencilerin kolay ve rahat iletişim kurabilmelerinin, oyun vasıtasıyla öğrenme içeriğini merak etmelerinin ve duygularını rahat bir şekilde ifade edebilmelerinin etkili olduğu belirlenmiştir.
- Araştırma kapsamında ulaşılan bulgulardan hareketle eğitsel oyunların Türkçenin yabancı dil olarak öğretimini kolaylaştırdığı; bu şekilde bir sürecin oluşmasında ise öğrenme sürecinin eğlenceli hâle gelmesinin, yer-yön ifadelerinin ve sayısal kavramların daha kolay öğrenilmesinin, öğrenme engellerinin kolayca aşılmasının ve kavram kargaşasının çözülmesinin etkili olduğu görülmüştür.
- Çalışma grubunda yer alan öğrencilerle yapılan görüşmelerde eğitsel oyunların Türkçenin yabancı dil olarak öğretimini eğlenceli hâle getirdiği; bu şekilde bir sürecin oluşmasında ise öğrencilerin oyunlarla öğrenirken mutlu olmalarının,

oyunların iş birlikli öğrenmelere imkân tanınmasının, öğrencilerin öğrenme motivasyonlarının artmasının etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- Öğrenci görüşlerinden hareketle eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenme etkinliklerinin, öğrencilerin dil öğreniminde karşılaştıkları zorlukları aşmalarında yardımcı olduğu anlaşılmıştır. Değerlendirme sonucunda, öğrencilerin dil becerilerinde belirgin bir ilerleme olduğu gözlemlenmiştir. Özellikle eğitsel oyunların katkısıyla öğrenciler daha öz güvenli bir dil kullanımına sahip olmuşlardır.
- Araştırmada uygulama süresince öğrenciler, dil öğrenirken çeşitli zorluklarla karşılaşmıştır. Bunlar; kelime dağarcığının yetersiz olması, dil bilgisel kuralların karmaşıklığı, telaffuz zorlukları ve dilin kültürel özelliklerinin anlaşılmaması gibi sorunlardır. Araştırma kapsamında uygulanan eğitsel oyunlar, öğrencilere bu zorlukları pratik yaparak ve eğlenerek aşma fırsatı sunmuştur. Oyunlar, dil öğrenimini eğlenceli bir süreçle dönüştürerek öğrencinin motivasyonunu artırmıştır.
- Elde edilen bulgulara göre eğitsel oyunlarla öğrenme süreci katılımcıların özellikle dinleme ve konuşma becerilerini kullanmaları üzerinde belirgin bir etkiye sahip olmuştur. Oyunlar sayesinde öğrenciler, dilin gerçek yaşamda nasıl kullanılabileceğine ilişkin daha somut uygulama yapma fırsatı elde etmişlerdir.
- Oyunlar, öğrencilere dil öğreniminde öz güven kazandırma konusunda oldukça etkili olmuştur. Eğitsel oyunlar sayesinde öğrenciler, dil hatalarından korkmadan kendilerini özgürce ifade etme fırsatı bulmuşlardır. Bu da onların dil öğrenim sürecini daha aktif ve etkili bir şekilde sürdürmelerine yardımcı olmuştur.
- Eğitsel oyunlarla öğretim, genelde öğrencilerin motivasyonunu artırmak, öğrenme sürecini eğlenceli hâle getirmek ve tasarımları daha iyi anlamalarını sağlamak amacıyla kullanılır. Bu kapsamda araştırmada kullanılan eğitsel oyunlar sınıf içindeki etkileşimi artırmıştır. Öğrenciler arasında iş birliği ve

iletiřim becerileri geliřmiřtir. Bu da dil öğreniminde sosyal etkileřimin önemini bir kez daha ortaya koymuřtur.

- Eđitsel oyunlar sayesinde, öğrencilerin dinleme becerilerindeki zorluklar büyük ölçüde ařılmıřtır. Aynı zamanda öğrencilerin çeřitli dinleme etkinliklerine katılımları kolaylařmıř, bu da onların daha kapsamlı bir dinleme deneyimi kazanmalarını sađlamıřtır.
- Eđitsel oyunların içeriđi öğrencilerin öğrenme sürecinde karřılařtıkları zorlukları ařmalarına yardımcı olmuřtur. Öğrenciler, oyunlar sayesinde karmařık cümle yapılarını, hızlı konuřmayı ve aksanlı ifadeleri daha kolay anlama yeteneđi kazanmıřtır.
- Oyunlar, öğrencilere sadece kelimeleri deđil, aynı zamanda dilin tonunu, duygusunu ve niyetini de anlama fırsatı sunmuřtur. Öğrenciler, gerçek hayattaki konuřmalarda karřılařabilecekleri dilin inceliklerini oyunlar aracılıđıyla öğrenmiřtir.
- Eđitsel oyunların interaktif yapısı, öğrencilerin daha aktif katılım göstermelerini teřvik etmiřtir. Oyunların eđlenceli ve rekabetçi dođası, öğrencilerin dil öğrenimine olan ilgisini artırmıř ve motivasyonlarını yükseltmiřtir.
- Arařtırmada uygulanan eđitsel oyunlar kapsamında drama ve rol yapma etkinlikleri yapılmıř, bu etkinlikler ise öğrencilere gerçek yařama uygun Türkçe konuřma pratiđi yapma imkânı sađlamıřtır.
- Eđitsel oyunlar ve etkinlikler, öğrencilere dođru telaffuz için bolca pratik yapma fırsatı sunmuřtur. Özellikle zor sesleri ve kelimeleri tekrar tekrar deneyerek öğrencilerin bu konudaki hatalarını düzeltmeleri teřvik edilmiřtir.
- Eđitsel oyunlar, öğrencilere yeni kelimelerle tanışma ve bu kelimeleri gerçek hayatta nasıl kullanacaklarına dair bađlam sunmuřtur. Bu, öğrencilerin kelime dađarcıđını genişletmelerine ve kelimeleri dođru bađlamda kullanmalarına yardımcı olmuřtur.

- Eğitsel oyunlar aracılığıyla sunulan farklı metin türleri, öğrencilere bilgiyi işleme ve anlama becerisini geliştirmek için fırsatlar sunmuştur. Bu oyunlar sayesinde, öğrenciler metni daha derinlemesine analiz etme imkânı bulmuşlardır. Hikâyeler, bilgilendirici metinler, şiirler ve diğer formatlarla karşılaşan öğrenciler, bu çeşitlilik sayesinde farklı okuma stratejilerini kullanmışlardır.
- Eğitsel oyunlar, öğrencilere yazma becerilerini uygulama konusunda farklı ve özgür imkânlar sunmuştur. Öğrenciler, karmaşık ifadeleri doğru bir şekilde kullanabilme konusunda kendilerine daha rahat ve özgür hissettikleri için yazma etkinliklerine daha aktif bir şekilde katılmışlardır.
- Öğrenciler, oyunlar aracılığıyla karşılaştıkları dil bilgisi yapılarını pratiğe dökerek dil bilgisi kurallarını uygulama imkânı bulmuşlardır. Bu süreçte, yanlışları düzeltme ve dil bilgisi hatalarından kaçınma etkinliklerine etkin olarak katılmışlardır.
- Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinde öğrenciler genellikle gruplar hâlinde çalışmışlardır. Bu durum, birlikte problem çözme, fikir alışverişi yapma ve iş birliği yapma yeteneklerini uygulamalarına alan oluşturmuştur.

Eğitsel oyunlar, öğrencilere diğerlerinin düşüncelerini veya bakış açılarını anlama ve saygı gösterme fırsatı sunmuştur. Dolayısıyla etkinlikler öğrencilerin empati kurma ve aktif olarak dinleme becerilerini uygulayabilecekleri zaman dilimleri olmuştur.

5.2. Tartışma

Bu çalışma, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dil becerileriyle ilgili geleneksel oyun kullanımının önemini ele almaktadır. Bu konu ele alınırken dört temel becerinin birlikte gelişimi amaçlanmış ve bu amaç doğrultusunda eğitsel oyunlar kullanılmıştır. Nitekim yabacılara Türkçe öğretimi konusunda Güzel ve Barın (2016) dört temel dil becerisinin (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) eş zamanlı gelişiminin önemini vurgulamışlardır. Durmuş ise dil öğreniminde çeşitli metodolojik yaklaşımların gerekliliğine işaret etmektedir (Durmuş, 2013).

Çalışmada, yabancı dil öğretiminde yapılandırmacılık esaslı olarak öğrencilerin farklı duyularına seslenebilecek, onları motive edip daha kolay öğrenmelerini sağlayacak oyunlar kullanılmış ve oyunların işlevselliği vurgulanmıştır. Alanyazın tarandığında ders materyallerinin çeşitliliğinin ve duysal unsurların etkin kullanımının öğrenci motivasyonu ve başarısı üzerinde olumlu etkiler yarattığı belirtildiği (Göçer, 2009; Tüfekçioğlu, 2014) çalışmalar yer almaktadır. Bu durum da çalışmanın sonuçlarının alanyazınla örtüştüğünü göstermektedir.

Konuşma becerisi özelinde ele alındığında, bu alandaki zorluklara dikkat çekilerek ve bu zorluğun giderilmesinde çeşitli etkinliklerin önemini vurgulanmıştır (Polat, 2002). Bu çalışmada da konuşma becerisine dönük olarak drama yöntemleri kullanılarak öğrencilerin konuşma becerileri üzerinde olumlu etkiler gözlemlenmiştir. Elde edilen bu bulgu Sallabaş (2012) tarafından da desteklenmektedir (Sallabaş, 2012). Dinleme becerisi açısından, Epçaçan (2013) ve Barın (2004) gibi yazarlar, yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan çeşitli etkinliklerin ve kültürel unsurların dinleme becerisinin gelişimine katkı sağlayabileceğini belirtmişlerdir. Okuma becerisi bağlamında ele alındığında ise çalışmada yapılan farklı oyunlarla öğretim uygulamasının Durmuşçelebi (2013) ve Er (2005) çalışmalarında da vurgulandığı gibi okumanın anlamak için kritik bir ön koşul olduğunu ve bu becerinin geliştirilmesi için çeşitli stratejilerin kullanılması gerektiği alanyazında bulunan çalışmalarla örtüşmektedir (Durmuşçelebi, 2013; Er, 2005). Yine bir başka beceri olan yazma becerisi konusunda ise, Bağcı ve Başar (2013) ve Göçer (2014), yazmanın karmaşık bir bilişsel süreç olduğunu ve bu becerinin geliştirilmesi için çeşitli etkinliklerin ve yöntemlerin kullanılması gerektiğini belirtmişlerdir. Elde edilen sonuçlar ve alanyazın ışığında, çalışmanın alan yazınla örtüştüğü görülmektedir.

Bu çalışma, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dört temel dil becerisine yönelik oyunların önemini vurgulamaktadır. Eylem öncesi ve sonrası karşılaştırmalar, etkinliklerin öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede etkili olduğunu göstermektedir. Çalışmanın bulgularını oluşturan öğrenci görüşlerine bakıldığında da eğitsel oyunlarla yabancılara Türkçe öğretiminin ilgi çekici, eğlenceli, motive edici yönlerinin vurgulandığı görülmüştür.

5.3.Öneriler

Eylem araştırması yöntemi sayesinde, çalışma Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten eğitimciler için pratik çözümler sunmaktadır. Eğitimciler, dört temel dil becerisinde yaşanan sorunları aşmak için bu çalışmadan yararlanabilirler.

Çalışma nitel bir araştırma olduğu için sonuçlar nicel çalışmalar gibi genellenebilir değildir. Ancak, beceri geliştirme etkinliklerinde karşılaşılan sorunlar için bu çalışma, ilgili kişilere yol gösterici olabilir.

Okuma etkinliklerinde, metinlerin kültürel boyutlarına ağırlık verilmesi, öğrencilerin daha etkin ve anlamlı bir okuma yapmalarını sağlamıştır. Bu nedenle, okuma becerisini geliştirmek için metinlerin kültürel boyutlarına odaklanması önerilmektedir.

Yazma etkinlikleri, öğrencilerin özet çıkarma, kelime kullanımı ve cümle kurma gibi konulardaki sıkıntılarını aşmalarına yardımcı olmuştur. Yazma becerisini geliştirmek için etkinliklerin çeşitlendirilmesi ve farklı yazma tekniklerinin kullanılması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Akgün, B., & Özkan, M. (2020). Turkey's entrance to international education: the case of Turkish Maarif Foundation. *Insight Turkey*, 22(1), 64-68.
- Akçınar, S. (2018). Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerilerinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi) İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Barın, E. (2004). Yabancılara Türkçe öğretiminde ilkeler. *Türkiyat Araştırmaları*, 1, 19-30.
- Başar, U. (2013). Yazma eğitimi. M. Durmuş ve A. Okur, (Ed.), *Yabancılara Türkçe öğretimi el kitabı* (ss. 309-331). Ankara: Grafiker Yayınları.
- Ceyhan, E. (2007). Yabancı dil öğretimi teknolojisi. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games. A change in the use of game characteristics. *Games and culture*, 177-198.
- Demir, M. R. (2016). Farklı oyun türlerine dayalı matematik öğretiminin 1. sınıf öğrencilerinin erişimi ve kalıcılık düzeylerine etkisi. Türkiye: Necmettin Erbakan University.
- Demirel, Ö. (1999). İlköğretim okullarında yabancı dil öğretimi. İstanbul: M.E.B.
- Demirkuş, N. (2018). Kültürel değerlere duyarlı pedagojinin amaçları. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal of Education Faculty)*, 15(1):749-789.
- Epçaçan, C. (2013). Temel bir dil becerisi olarak dinleme ve dinleme eğitimi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 11, 331-352.
- Göçer, A. (2009). Türkiye'de Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten öğretmenlerin Uygulamalarına yönelik nitel bir araştırma. *Dil Dergisi*, 145, 28-47.
- Gökçen, G., & Göçen, G. (2023). Kültüre duyarlı eğitim: Türkiye'deki durum. *Sürdürülebilir Eğitim Çalışmaları Dergisi (JSES)*, 176-177.
- Güneş, F. (2007). Türkçe öğretimi ve zihinsel yapılandırma. Ankara: Nobel Yayınları.
- Gürsoy, A. (2011). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. In *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics Sarajevo*, (s. 185). Sarajevo.
- Kaplan, H., Çimen, İ., & Balcı, E. (2022). Türkiye'nin eğitim diplomasisinde Türkiye Maarif Vakfının rolü. *Akdeniz Havzası ve Afrika Medeniyetleri Dergisi*, 4(2), 118-126.

Kalfa, M. (2014). Yabancılar Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerisinin geliştirilmesi. Hacettepe University Journal of Turkish Studies/HÜTAD, 20.

Koç Koban, D. (2017). Türkçenin yabancı/ikinci dil olarak öğretiminde beceri öğretimi, Arif Sarıçoban (Ed.), Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi metodolojisi(ss.158-188). Ankara: Anı Yayıncılık

Koçyiğit, S. T. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 324-342.

Krashen, S. (1985). The Input Hypothesis: Issues and Implications. New York: Longman.

Ladson-Billings, G. (1995). But That's Just Good Teaching! The Case for Culturally Relevant Pedagogy. Theory Into Practice, 34(3), 159-165.

Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). How languages are learned 4th edition- Oxford Handbooks for Language Teachers. Oxford University Press.

Marlowe, B. A., & Page, M. L. (2005). Creating and sustaining the constructivist classroom (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Peker, H., & Arslan, R. (2020). Swain's Output Hypothesis and its implications for language learning. Journal of Language and Linguistic Studies, 16(1), 1-15.

Sales, A. de J. (2020). The Output Hypothesis and its influence in the second language learning/teaching: An interview with Merrill Swain. Interfaces Brasil/Canadá, 20, 1-12.

Türk Dil Kurumu sözlüğüne <https://sozluk.gov.tr> adresinden ulaşılmıştır (ziyaret tarihi: 2023, Mayıs 6).

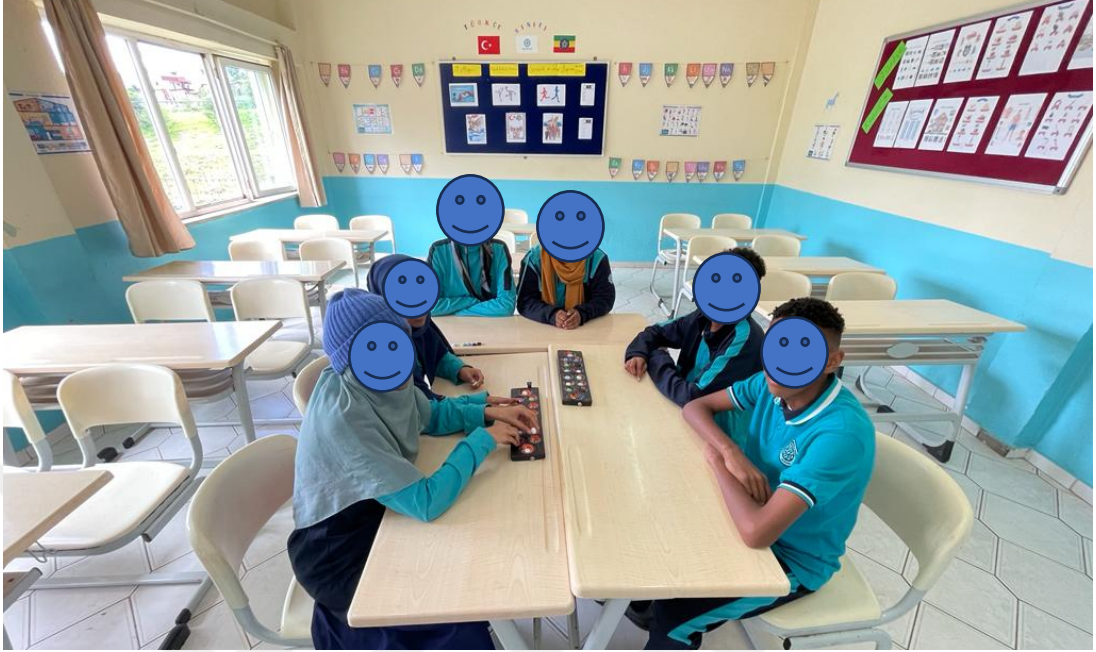
Türk Dil Kurumunun resmî web sitesi [<https://www.tdk.gov.tr>] (<https://www.tdk.gov.tr>) adresidir (ziyaret tarihi: 2023, Mayıs 6).

Türkiye Maarif Vakfı, Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Programı, İstanbul. (2020).

Türkiye Maarif Vakfı hakkında bilgiye [<https://turkiyemaarif.org/page/hakkimizda>] (<https://turkiyemaarif.org/page/hakkimi> da) adresinden ulaşılmıştır (ziyaret tarihi: 2023, Mayıs 5).

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

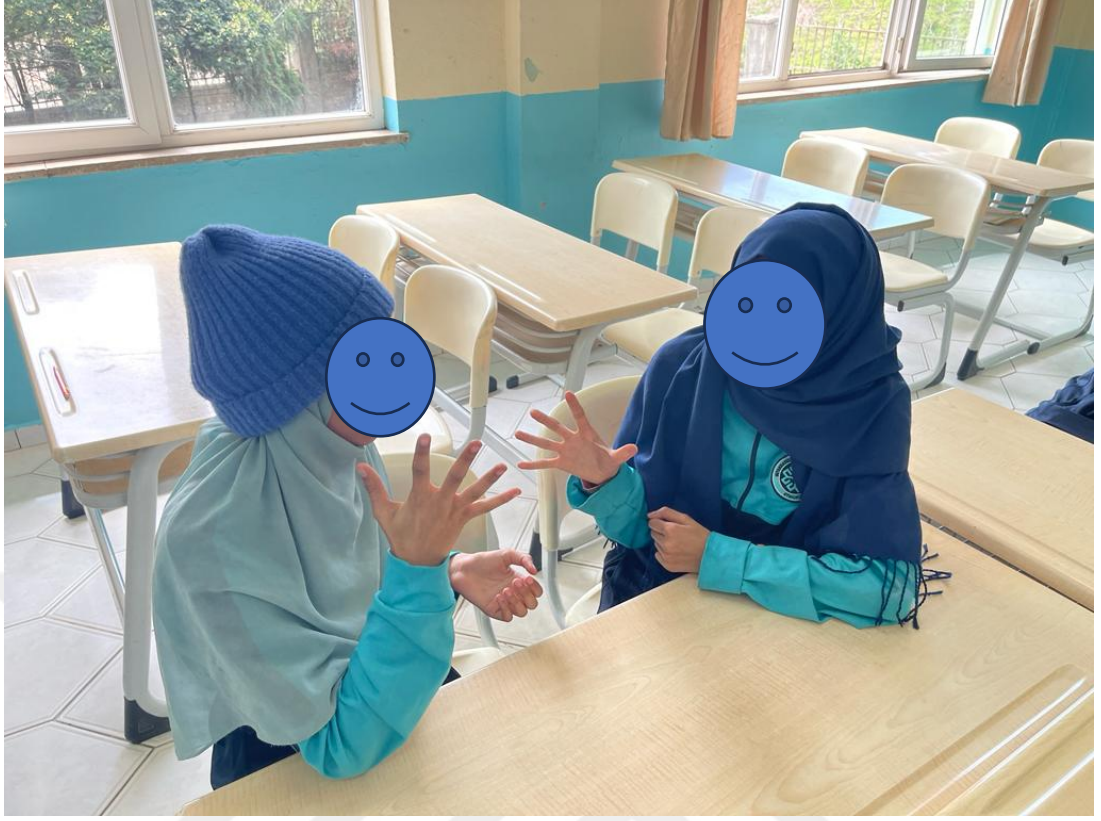
EKLER



Ek 1: Gebeta Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



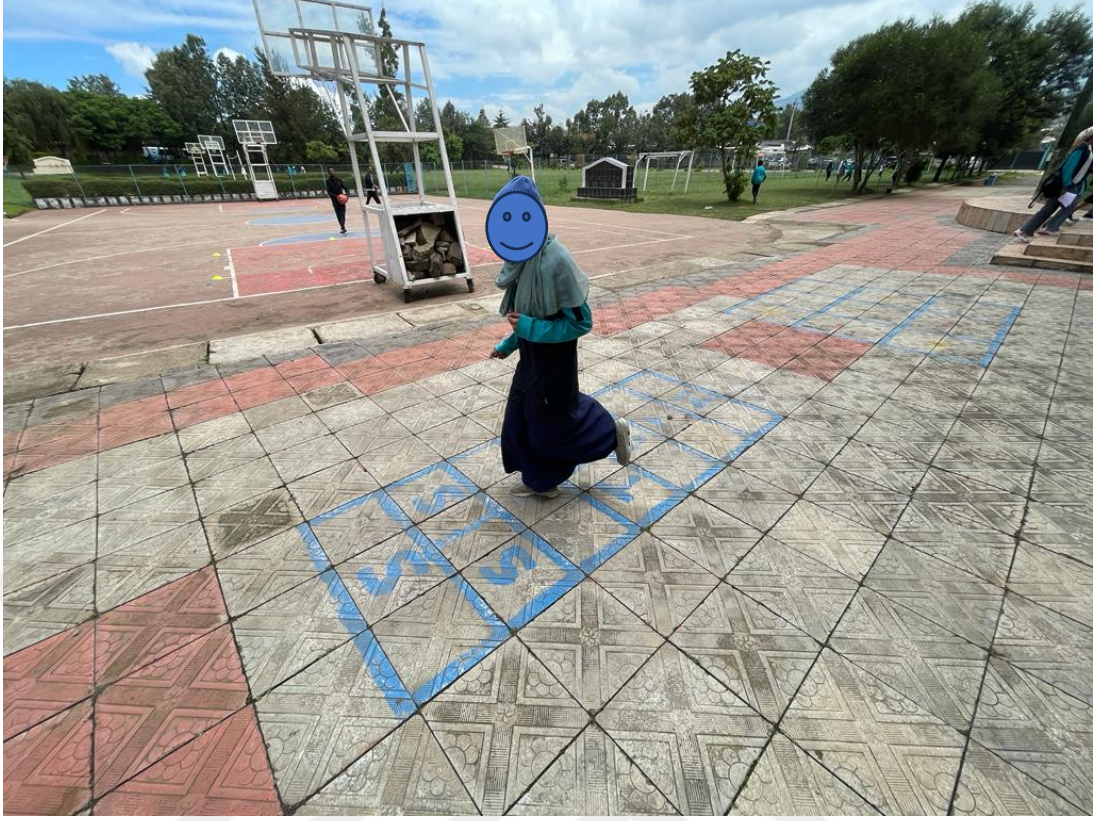
Ek 2 : Kelebosh Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



Ek 3: Awo Aydelem Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



Ek 4: Kebero Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



Ek 5: Segno Maksegno Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



Ek 6: Akkukulu Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



Ek 7: Genna Türkçe Öğretimi Oyun Çalışması



Ek 8: TMV Sebata Kampüsü

Ek 9:

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Merhaba ben Mehmet TAŞDEMİR,

Etiyopya/Sebeta Uluslararası Maarif Okulunda Türkçe öğretmeni olarak görev yapmaktayım. “Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebata Kampüsünde Bir İnceleme” adlı yüksek lisans tez çalışmam için araştırma yapmak istiyorum.

Bu araştırmada sizin gibi Sebeta Uluslararası Maarif Okulunda okuyan bazı öğrencilerle görüşmeler yapıyorum. Bu görüşmelerden elde ettiğim bilgiler sadece bu araştırmada kullanılacak ve kişisel bilgileriniz tarafımdan tamamen korunacaktır.

Görüşmemiz yaklaşık 15 ila 20 dakika sürecektir. Görüşmemizin içeriği yüksek lisans tez çalışmasıyla ilgili sorulardan oluşacaktır. Müsaadenizle bu görüşmeyi sesli olarak kayıt altına almak istiyorum. Bu şekilde ortaya çıkan bilgileri daha sonra tekrar dinleyebilir ve gözden kaçan önemli noktaları hatırlayabilirim.

Bilimsel veriler elde etmek için yapmış olduğumuz bu görüşmeye katıldığınız için teşekkür ederim. Sizin bana sormak istediğiniz bir soru varsa bu soruları şimdiden yanıtlayabilirim. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

Kod adı	Cinsiyet	Yaş	Eğitim Düzeyi	Ülkesi	Dili

Görüşme Soruları

- 1.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden önce Türkçe öğrenmeye yönelik tutumunuz nasıldı? Gerekçeleriyle açıklayınız.
- 2.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı tutumunuzda değişiklik oldu mu? Gerekçeleriyle açıklayınız.
- 3.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmeye karşı ilginiz arttı mı? Gerekçeleriyle açıklayınız.
- 4.Eğitsel oyunlarla öğrenme sürecinden sonra Türkçe öğrenmek kolaylaştı mı? Gerekçeleriyle açıklayınız.
- 5.Eğitsel oyunlarla öğrenme süreci eğlenceli miydi? Gerekçelerini ifade ediniz.

Ek 10:

İLGİLİ MAKAMA

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsünde Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Bilim Dalı Yüksek lisans programında danışmanı olduğum Mehmet TAŞDEMİR ile “**Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebata Kampüsünde Bir İnceleme**” adlı yüksek lisans tezi üzerinde çalışmaktayız. Çalışma kapsamında öğrencilerin öz yeterlilik algıları ve yeterlilik düzeyleri hakkında araştırma yürütmekte olup kurumunuz öğrencilerinden de nicel ve nitel veri toplayarak çalışmanın evrenini temsil eder ölçüde kapsam geçerliliğini artırmak istemekteyiz. Her zaman bilimsel etik kurallar çerçevesinde hareket eden öğrencimi söz konusu akademik çalışmayı yürütme ve kurumunuzdan veri toplama sürecinde de desteklediğimi bildirir, Türkiye Maarif Vakfı olarak öğrencimize gerekli kolaylığın sağlanması hususunda

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

29.05.2023

Prof. Dr. Halil Ahmet
KIRKKILIÇ

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi
Öğretim Üyesi

Ek 12:

Etiyopya Uluslararası Maarif Okulları Sebata Kampüsü Müdürlüğüne

Etiyopya/Sebata

Okulunuzda Türkçe öğretmeni olarak görev yapmaktayım.

“Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebata Kampüsünde Bir İnceleme” adlı yüksek lisans tez çalışmam için aşağıda ismi yazılan öğrencilerimle 5 Mayıs-19 Haziran tarihleri arasında eylem araştırması yapmak istiyorum.

Bu bağlamda gereğini olurlarınıza arz ederim.

Kod İsimler: H.T, H.U, H.Y, H.A, M.Y, A.Y.

Not: Kod isimlerin açılımı okul idaresiyle paylaşılmıştır.

Memmet TAŞDEMİR

Türkçe Öğretmeni

Ek 13:



TÜRKİYE MAARİF VAKFI
İnsan Kaynakları Daire Başkanlığı

Sayı : E-70677063-900-23589
Konu : Tez Konusu

17.11.2023

İLGİLİ MAKAMA

Vakıf çalışanımız Mehmet TAŞDEMİR'in "Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebata Kampüsünde Bir İnceleme" başlıklı tez konusunu çalışması Vakfımız tarafından uygun görülmektedir.
Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Ahmet Zeki OLAŞ
İnsan Kaynakları Daire Başkanı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : 109Z-HTKD-817K Belge Doğrulama Adresi : <https://ebyssorgu.turkiyemaarif.org>

Adres: Ord. Prof. Dr. Fahrettin Kerim Gökay Cd. No:22 Üsküdar/İstanbul
Telefon No : 216 323 35 35 Fax No : 216 323 13 13
e-Posta : iletisim@turkiyemaarif.org İnternet Adresi : <http://turkiyemaarif.org>
Kep Adresi : tmv@hs03.kep.tr

Bilgi İçin : Özkan KILIÇASLAN
Ünvan Sorumlu
Tel
E-posta okilicaslan@turkiyemaarif.org



ÖZ GEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Mehmet TAŞDEMİR
Doğum Yeri ve Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	
Yüksek Lisans Öğrenimi	AİÇÜ Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe Eğitimi
Bildiği Yabancı Diller	
Bilimsel Faaliyetler	Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Çalışmaları
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	
İletişim	
E-Posta Adresi	
Mezuniyet Tarihi	