

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE
EĞİTİCİ OYUNLARLA
DİL BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
SEHER ESRA KILIÇ

Ankara
Mayıs, 2012

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTİCİ
OYUNLARLA
DİL BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Seher Esra KILIÇ

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Asiye DUMAN

Ankara
Mayıs, 2012

T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Seher Esra KILIÇ'ın “Yabancılarla Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunlarla Dil Becerilerinin Geliştirilmesi” başlıklı tezi .../.../..... tarihinde jürimiz tarafından Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Başkan:

Üye (Tez Danışmanı):

Üye :

ÖN SÖZ

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde hazırlanan bu tezin amacı, Türkçe öğrenen yabancıların Avrupa Dil Gelişim Dosyası çerçevesinde temel seviyede (A1-A2) dil becerilerini geliştirecek eğitici oyunlar hazırlamaktır.

Çalışmamız boyunca akademik tecrübesini benimle paylaşan, hoşgörüsünü, yardımlarını benden hiç esirgemeyen tez danışmanım değerli hocam Asiye DUMAN'a, beni maddi ve manevi her yönden destekleyen hocam Erol BARIN'a, deneyimleri ve görüşleriyle tezime ışık tutan Ankara Üniversitesi TÖMER, Hacettepe Üniversitesi TÖMER ve Yunus Emre Türkçe Eğitim ve Öğretim Merkezi'ndeki (YETEM) yabancılara Türkçe öğreten uzman hocalarıma ve bana her zaman güvenen, yanımda olan anneme şükranlarımı sunarım.

Seher Esra KILIÇ

ÖZET

YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTİCİ OYUNLARLA DİL BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

KILIÇ, Seher Esra
Yüksek Lisans, Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı
Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Asiye DUMAN
Mayıs-2012, 144 sayfa

Yabancı dil öğreniminde amaç, bireyin tercih ettiği dilin kurallarını öğrenerek o dili doğru bir şekilde kullanmasıdır. Dili kullanmak da temel dil becerilerini kazanmakla mümkündür. Dil öğreniminde sözcük dağarcığının genişliği, belli cümle kalıplarının bilinmesi çok önemli olsa da birey kendini yazılı ve sözlü ifade edemiyorsa, iletişim becerilerini geliştirememişse bunları bilmek çok da değer taşımaz. Dile hâkim olabilmek için dil becerilerinin eşit şekilde geliştirilmiş olması gerekmektedir.

Yabancı dil öğretiminin etkili ve kalıcı olabilmesi için öğretmenin çağdaş öğretim yöntem ve tekniklerini kullanması gerekir. Çünkü her öğrencinin farklı öğrenme stratejisi olabilir. Bu nedenle öğretmen tüm öğrencilere hitap edebilecek yöntemler, teknikler kullanmalıdır. Eğitici oyunlarla öğretimde tüm öğrenciler etkindir. Eğitici oyunlar, öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesini sağlar. Amaçlara uygun olarak düzenlenen ve seçilen eğitici oyunları derslerde kullanmak, öğrenilen yabancı dilde pratik yapmak demektir. Böylece öğrenilen yabancı dil, pekiştirilerek kalıcı hâle gelir. Yabancılar Türkçe öğretim programları ve ders kitapları hazırlanırken içerikte yer verilecek eğitici oyunlar ile hedeflenen başarıya daha çabuk ulaşılacak, dersler daha etkili ve verimli hâle gelecektir.

Betimsel araştırma modeli kullanılan bu çalışmada, Türkçe öğrenen yabancıların temel seviyede (A1-A2) dil becerilerini kolay, kalıcı ve eğlenceli olarak geliştirmede kullanılabilecek eğitici oyun örnekleri sunulmuştur. Bu oyunlar, Avrupa Dil Gelişim Dosyası çerçevesinde dinleme, konuşma (sözlü anlatım, karşılıklı konuşma), yazma ve okuma becerilerine yönelik ayrı ayrı düzenlenmiştir. Çalışmamızda önce eğitici oyun ve eğitici oyunun dil öğretiminde kullanılmasına yer verilmiş, daha sonra Avrupa Dil

Politikası incelenmiş, ardından da dil becerileri tek tek ele alınarak dil becerilerine yönelik temel seviyede (A1-A2) eğitici oyun örnekleri sunulmuştur.

Çalışmada yöntem olarak literatür taraması seçilmiş, dil öğretiminde eğitici oyunların kullanımıyla ilgili yerli ve yabancı kaynaklar incelenmiş ve uzman görüşleri alınarak Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki yeterliklere ve dil becerilerine uygun bir şekilde bazı eğitici oyunlar yabancılara Türkçe öğretimine uyarlanmış, bazıları da özgün olarak hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, eğitici oyun, Avrupa Dil Gelişim Politikası, dil becerileri.

ABSTRACT

IMPROVING LANGUAGE SKILLS THROUGH EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS

KILIÇ, Seher Esra

Postgraduate, Department of Teaching Turkish

Thesis Advisor: Assistant Professor Doctor Asiye DUMAN

May-2012, 144 pages

The goal in learning a foreign language is to use the language that the individual chose in a proper manner after learning the rules governing that language. Using a language is possible after learning basic language skills. These skills are listening, speaking, reading and writing. Even though the richness of word treasure and knowing some expression forms are very important, these will prove useless if the person is unable to use this knowledge in writing and orally and if the person has not improved his/her communication skills. In order for a person to have control over the language, she or he needs to have improved his/her language skills equally.

In order to provide efficiency and permanency of foreign language teaching, the teacher must use modern teaching methods and techniques. Because, each student may have different kinds of learning strategies. For this reason, the teacher needs to use methods and techniques which would appeal to all students. Teaching through educational games includes activities where all of the students can be active. These games help the students to learn the language by experiencing and practicing. Including educational games that are chosen and organized in parallel with the objectives, means making practice in the target language. In this way, the individual who has learned the language will internalize it. With the educational games incorporated into preparation of education programs and course books for teaching Turkish to foreigners, the success will rise and the lessons will be more efficient and affective.

Using the descriptive model of this research, sample educational games are prepared which can be used in improving Turkish learners' language skills at basic level (A1-A2) in an enjoyable, easy and lasting way. These games are organized one by one for listening, speaking (spoken production, spoken interaction), writing and reading skills within the framework of European Language Portfolio. In this study, firstly,

educational games and their usage in the learning of the language take a part. Then, by inspecting European Language Portfolio, all language skills are examined and language skill games are presented in a fundamental level (A1-A2). .

In the study, literature review method has been adopted, and local and foreign sources have been examined in case of teaching of language usage in the games and then educational games have been prepared after getting experts' opinions. European Language Portfolio criteria is adapted for language proficiency and language skills to teach to the foreigners. Some of the games are prepared to the Turkish equivalences, some of them are prepared original.

Keywords: Game, educational game, European Language Policy, language skills.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI.....	I
ÖN SÖZ.....	II
ÖZET.....	III
ABSTRACT.....	V
İÇİNDEKİLER.....	VII
TABLolar LİSTESİ	X
KISALTMALAR LİSTESİ	XI
1. GİRİŞ	
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	1
1.3. Araştırmanın Önemi	1
1.4 Varsayımlar	2
1.5. Sınırlılıklar	2
1.6. Tanımlar	2
1.7. İlgili Araştırmalar	3
2. BÖLÜM	
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	8
2.1. Eğitici Oyun Kavramı.....	8
2.1.1. Oyun.....	8
2.1.2. Oyun Sınıflandırmaları.....	10
2.1.3. Eğitici Oyun.....	11
2.1.4. Eğitici Oyunun Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması.....	11
2.1.5. Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Eğitici Oyunların Sınıflandırılması.....	14
2.1.6. Eğitici Oyunların Planlanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar.....	15
2.1.7. Eğitici Oyun Öğretimi.....	16
2.2. Avrupa Dil Politikası.....	17
2.2.1. Avrupa Konseyi ve Avrupa Dil Politikası.....	17
2.2.2. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Projesi.....	19
2.2.3. Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni.....	20
2.2.4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası.....	21
2.2.5. Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda Türkçenin Yeri.....	29
2.2.6. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Yabancılar Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunlarla Dil Becerilerinin Geliştirilmesi.....	31
2.3. Dil Becerileri ve Yabancılar Türkçe Öğretiminde Dil Becerilerini Geliştirmede Kullanılabilecek Eğitici Oyunlar.....	33
2.3.1. Dinleme.....	33
2.3.1.1. Dinleme-İşitme.....	34
2.3.1.2. Dinlemeyi Etkileyen Faktörler.....	34
2.3.1.2.1. Dinleyiciye Bağlı Faktörler.....	35
2.3.1.2.1.1. Zekâ.....	35
2.3.1.2.1.2. İşitme.....	35

2.3.1.2.1.3. Dinlemenin Öneminin Farkında Olma.....	35
2.3.1.2.1.4. Konuya Olan İlgi.....	36
2.3.1.2.1.5. Dikkat.....	36
2.3.1.2.1.6. Dinleme Amacı.....	36
2.3.1.2.1.7. Dil Özelliklerinin Bilinmesi.....	37
2.3.1.2.2. Konuşmacıya Bağlı Faktörler.....	37
2.3.1.2.3. Konuşmanın/Dersin İçeriği.....	37
2.3.1.2.4. Dinleme Ortamı.....	38
2.3.1.2.5. Dinleme-Anlama Hızı.....	38
2.3.1.2.6. Dinleme Süresi.....	38
2.3.1.3. Dinleme Türleri.....	39
2.3.1.4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Dinleme Becerisi.....	42
2.3.1.5. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Dinleme Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar.....	46
2.3.2. Konuşma.....	58
2.3.2.1. Konuşma Türleri.....	60
2.3.2.2. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Konuşma Becerisi.....	60
2.3.2.3. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Konuşma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar.....	68
2.3.3. Okuma.....	79
2.3.3.1. Okuma Eğitiminde Etkili Olan Faktörler.....	79
2.3.3.1.1. Okuyucuya Bağlı Faktörler.....	79
2.3.3.1.1.1. Görme.....	79
2.3.3.1.1.2. İşitme.....	80
2.3.3.1.1.3. Zekâ.....	80
2.3.3.1.1.4. Dil Gelişimi.....	80
2.3.3.1.1.5. Nörolojik Olgunluk.....	80
2.3.3.1.1.6. Genel Hareket Yeteneği.....	80
2.3.3.1.1.7. Cinsiyet Faktörü.....	80
2.3.3.1.2. Çevresel Faktörler.....	80
2.3.3.1.2.1. Aile.....	81
2.3.3.1.2.2. Arkadaş Çevresi.....	81
2.3.3.1.2.3. Kitap-Kütüphane.....	81
2.3.3.1.2.4. Okul-Öğretmen.....	81
2.3.3.2. Okuma Becerisi ve Metin.....	82
2.3.3.3. Okuma Amaçları.....	83
2.3.3.4. Okuma Türleri.....	83
2.3.3.5. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Okuma Becerisi.....	85
2.3.3.6. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Okuma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar.....	91
2.3.4. Yazma.....	109
2.3.4.1. Yazma Süreçleri.....	110
2.3.4.2. Yazma Becerisinin Önemi.....	111
2.3.4.3. Yazma Becerisinin Geliştirilmesi.....	111
2.3.4.4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Yazma Becerisi.....	113
2.3.4.5. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Yazma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar.....	117

3. BÖLÜM

YÖNTEM.....	130
-------------	-----

3.1. Araştırmanın Modeli	130
3.2. Evren ve Örneklem.....	130
3.3. Verilerin Toplanması.....	130
3.4. Verilerin Analizi.....	130
4. BÖLÜM	
BULGULAR ve YORUM	131
5. BÖLÜM	
SONUÇ ve ÖNERİLER.....	137
5.1. Sonuç.....	137
5.2. Öneriler.....	138
KAYNAKÇA.....	139

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Avrupa Ortak Dil Kriterleri'ndeki (AODK) Dil Seviyeleri	24
Tablo 2: Dil Düzeyi Göstergeleri.....	25
Tablo 3: Kendini Değerlendirme Ölçeği.....	27

KISALTMALAR LİSTESİ

AODK: Avrupa Ortak Dil Kriterleri

ADGD: Avrupa Dil Gelişim Dosyası

Akt : Aktaran

Bkz: Bakınız

CEF: Common European Framework

Çev : Çeviren

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

s. : Sayfa

TÖMER: Türkçe Öğretim Merkezi

vd. : ve diğerleri

yy: Yüzyıl

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Dil öğretiminde amaç, öğrenenin temel dil becerilerinin geliştirilmesidir. Türkçe öğrenen yabancıların dil becerilerinin geliştirilmesinde pek çok sorunla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar; dil becerilerini geliştirmek için derslerde kullanılması öngörülen farklı öğretim yöntem ve tekniklerine, öğrenen merkezli etkinliklere ve uygulamalara yeterince yer vermemekten kaynaklanmaktadır. Öğrenen merkezli olan, Yabancılar Türkçe öğretiminde kullanılabilecek eğitici oyunların tam olarak tespit edilmemiş olması ve eğitici oyunların da derslerde kullanılmaması dil becerilerini geliştirmede yetersiz kalındığını göstermektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, “Türkçeyi yabancılar kalıcı, kolay ve eğlenceli bir şekilde öğretmede Avrupa Dil Gelişim Dosyası doğrultusunda dil becerilerini geliştirmeye hizmet edecek temel seviyede (A1-A2) eğitici oyunlar nelerdir?” sorusuna cevap aramaktır.

Bu çalışmada;

1. Eğitici oyunun yabancı dil öğretim sürecine katkıları nelerdir?
 2. Hangi eğitici oyunlar, hangi temel dil becerilerini geliştirebilir?
 3. Hazırlanan eğitici oyunlar, Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda yer alan hangi yeterliklere hizmet etmektedir?
- sorularını cevaplandırmak amaçlanmaktadır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma, eğitici oyunlarla Türkçeyi yabancılar daha zevkli öğretme ve dil becerilerini eğitici oyunlarla daha kolay geliştirme açısından önemlidir.

Eğitici oyunların yabancılar Türkçe öğretiminde kullanılması üzerine yapılacak bir alan araştırması öğretmenlere yol gösterecektir. Eğitici oyunlarla dil becerilerini

geliştirmenin ne kadar etkili olduğunun bilinmesi, yabancılara Türkçe öğretiminde dil becerilerinin kalıcı, kolay ve zevkli bir şekilde geliştirilmesi amacına ulaşmada, öğreticileri bilgilendirme ve onlara yol göstermede, uygulamadaki problemlerin çözümünde önemli katkılar sağlayacaktır.

“Yabancılara Türkçe Öğretimi” alanında Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda öngörülen yeterlikler dikkate alınarak hazırlanmış eğitici oyun örneklerini içeren bir çalışma daha önce yapılmamıştır. Çalışmamızdaki eğitici oyunlar, Avrupa Dil Gelişim Dosyası’ndaki yeterlikler dikkate alınarak hazırlanan ilk çalışma olması bakımından da önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

- a. Türkçe öğrenen yabancıların dil becerilerini geliştirmede eğitici oyunlar yeterince kullanılmamaktadır.
- b. Yabancı dil olarak Türkçe öğreten uzmanlar genellikle kitaba bağlı kaldıklarından ve klasik metotlar kullandıklarından dersler sıkıcı olabilmektedir.
- c. Eğitici oyunların uygulandığı sınıflarda öğrenilen bilgi daha kalıcıdır.
- ç. Öğrencilerin seviyeleri birbirlerine eşittir.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırmamız, yabancılara Türkçe öğretirken geliştirilmek istenen temel dil becerilerine yönelik Avrupa Dil Gelişim Dosyası doğrultusunda temel seviyede (A1-A2) eğitici oyunlar belirlemekle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Yabancı dil: Ana dilin dışında olan dillerden her biri (TDK, 2005).

Oyun: Bireylerin zihinsel, duygusal ve bedensel yeteneklerini geliştiren ve içerisinde zevk ve eğlence unsurları taşıyan eğitimsel nitelikleri bulunan etkinliklerdir (Aykaç, 2005: 162).

Eğitici oyun: Öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan ve daha rahat yerlerde tekrar edilmesine olanak veren etkinlikler olarak ifade edilir. En önemli

özelliklerinden biri de eğitsel oyunların öğrenmeye yönelik olmasıdır ve bir amaç doğrultusunda sınıf içinde uygulanmasıdır (Demirel, 1999: 123).

Avrupa Dil Gelişim Dosyası: Dil pasaportu, dil öğrenim geçmişi ve dil dosyasından oluşan, Avrupa Konseyi Modern Diller Bölümü tarafından ortak dil kriterleri temel alınarak hazırlanan, bireyin bildiğini ifade ettiği dilleri standart ölçülere bağlamayı amaçlayan dosya.

Avrupa Dilleri Öğretimi Çerçeve Metni: Dil öğretimi merkezlerine, programlarına, kitaplarına ve sınavlarına yön göstermesi amacıyla Avrupa Konseyi Modern Diller Bölümü tarafından geliştirilmiş çerçeve metin. Söz konusu çerçeve metin; Avrupa Konseyi Ortak Dil Kriterleri Metni, Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Programı, Ortak Başvuru Metni, Ortak Çerçeve Metni gibi adlandırmalarla da anılmaktadır.

A1-A2 Dil seviyesi: Herhangi bir dilin temel seviye göstergeleridir.

Dil becerileri: Dört temel beceri olarak kabul edilen dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileridir.

Dinleme: İşittiğimizi almak ve saklamak ya da işittiğimizi anlamak amacıyla dikkat harcamaktır (Sever, 2000: 9).

Okuma: İnsanların kendi aralarında önceden kararlaştırdıkları özel sembollerin duyu organları yoluyla algılanıp beyin tarafından yorumlanarak değerlendirilmesi işlemidir (Yalçın 2002: 47)

Konuşma: Zihinsel bir çabayla, zihinsel birikimle oluşturulan iletinin dil aracılığıyla karşdakine sunulmasıdır (Adalı, 2003: 27).

Yazma: Düşünce gücüne sahip olanların görüş, fikir ve duygularıyla gözlem, deney ve tecrübelerini, seçilen konuyla ilgisi ölçüsünde planlayıp dilin kurallarına uygun biçimde anlatmasıdır (Ağca, 1999: 109).

1.7. İlgili Araştırmalar

Ülkemizdeki üniversitelerde “Yabancılar Türkçe Öğretimi”nde eğitici oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesine yönelik bir tez, bir kitap bu çalışmanın hazırlandığı tarihe kadar kaleme alınmamıştır. Tez konumuzu ilgilendirebilecek şu çalışmalar yapılmıştır:

Ankara Üniversitesinde Nemciye Dervişoğulları tarafından Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi adlı bir yüksek lisans tezi yapılmıştır (Dervişoğulları, 2008). Bu çalışmada yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunla sözcük öğretiminin öğrencilerin başarılarına etkisi incelenmiştir. Geleneksel öğretim ve oyun yoluyla öğretimin yapıldığı iki grup üzerinde çalışılmış, oyunla sözcük öğretiminin uygulandığı gruptaki bireylere ait puanlar ile oyunların uygulanmadığı gruptaki bireylere ait başarı puanlarının anlamlı bir şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir. Araştırmanın sonucunda oyun yoluyla sözcük öğretiminin geleneksel öğretimden daha etkili olduğu ortaya konmuştur.

Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dil Bilim Ana Bilim Dalı Yabancı Dil Öğretiminde Kadir Yaşlı tarafından yapılan Yabancı Dil Öğretiminde İletişimsel Yeti ve İletişimsel Yetinin Kazandırılmasına ve Geliştirilmesine Yönelik Uygulamalar adlı yüksek lisans tezinde yabancı dil öğretiminde orta ve ileri seviyedeki öğrenciler için temel dil becerilerinin geliştirilmesiyle ilgili örnek uygulamalara yer verilmiştir. Tezde önce, “İletişim nedir?” sorusuna cevap aranmış, iletişimin toplumsal/kültürel işlevleri incelenmiş; dil bilim açısından “İletişimsel Yeti”nin kuramsal tanımları, yabancı dil öğretimindeki algılanışı, gelişimi, yabancı dil öğretim sürecindeki rolü, etkileri ve gerekliliği ele alınmış; sonra da kavramın diğer disiplinlerle ilişkisi ve “İletişimsel Yeti”nin yabancı dil öğretiminde geliştirilmesine yönelik uygulamalar irdelenmiştir (Yaşlı, 2008).

Türker Özcan, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde yapmış olduğu “İlköğretim Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi ve Uygulamalar” adlı yüksek lisans tezinde oyunla öğretim yönteminin önemine ve ilköğretim Türkçe öğretiminde kullanılabilecek oyun örneklerine yer vermiştir (Özcan, 2001).

Atatürk Üniversitesi Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalında Mustafa Fırat tarafından yapılan Yabancı Dil Öğretiminde Oyunun Kullanımı adlı yüksek lisans tezinde ilköğretim seviyesindeki öğrencilerin, oyun aracılığı ile yabancı dili en kolay yoldan nasıl öğrenebilecekleri, oyunun yabancı dil üzerindeki yararları incelenmiştir. Tezde yabancı dil öğretiminde oyunun kullanılmasının, öğrencilerin yabancı dili öğrenmelerini kolaylaştırdığı, bilgilerin kalıcı olduğu, öğrencilerin bu yöntemden zevk aldıkları, derslere seerek ve isteyerek katıldıkları tespit edilmiştir (Fırat, 2007).

Abant İzzet Baysal Üniversitesi Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalında Sibel Ataöver tarafından hazırlanan Teaching English Grammar Through Games To Adolescents adlı yüksek lisans tezinde, ders saatinde İngilizce gramer oyunları

oynamanın öğrencilerin öğrenme seviyelerini mevcut eğitim yöntemleriyle karşılaştırıldığında ne kadar arttırdığını tespit etmiştir (Ataöver, 2005).

Selçuk Üniversitesi Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalında Gamze Şenergüç tarafından yapılan *How Games Work On Adults In Teaching Vocabulary* adlı yüksek lisans tezinde yetişkin öğrencilerin kelime öğrenmelerinde oyunların katkısı araştırılmıştır (Şenergüç, 2007).

Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalında Vildan Dursun'un yaptığı Yabancı Dil (İngilizce) Öğretiminde İlköğretim Birinci Kademeye Devam Eden Öğrencilere Hedef Sözcüklerin Oyunla Öğretimi adlı tezinde tek denekli araştırma modellerinden denekler arası yoklama evreli çoklu yoklama modeli kullanılarak yabancı dil öğretiminde hedef sözcükleri öğretirken oyun tekniğinin etkililiği araştırılmış ve oyunla sözcük öğretiminin farklı oyunlarda genellenebilme etkisi de incelenmiştir. Araştırma sonucunda oyunla sözcük öğretiminin çocukların İngilizce öğrenmesinde etkili olduğu ve çocukların, öğrendikleri hedef sözcükleri farklı oyunlarda kullanmalarında da olumlu etkisi tespit edilmiştir (Dursun, 2007).

Tülin Abacıoğlu tarafından Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Alman Dili Eğitimi Ana Bilim Dalında yapılan “Çocuklara Oyunla Yabancı Dil Öğretimi” adlı yüksek lisans tezinde dil ve iletişim olgusu, yabancı dilin günümüzdeki önemi ve çocuğun yabancı dil öğrenmesinde rol oynayan etkenler araştırılmıştır. Bu etkenler; biyolojik koşullar, zekâ gelişimi ve bilişsel gelişim durumu, ana dildeki gelişim düzeyi, duygular ve dış etkiler, güdülenme, yaşanan ortam ve öğrenme durumu ve kullanılan zaman ve enerji ile sınırlandırılmıştır. Araştırma, çocuklara yabancı dil öğretiminde kullanılabilecek seksen altı oyun türü, bu oyunların hangi amaca yönelik oldukları, oyunlarda kullanılan malzemeler ve oyunların oynanışları incelenmiştir (Abacıoğlu, 2002).

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde Gürkan Dağbaşı'nın hazırladığı *Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı* adlı yüksek lisans tezinde oyun tekniğinin Arapça öğretiminde nasıl kullanılabileceği açıklanmaya çalışılmış, Arapça öğretiminde kullanılabilecek otuz beş oyuna yer verilmiştir (Dağbaşı, 2007).

Gülizar Doğanay, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde yaptığı *Tarih Öğretiminde Oyun* adlı yüksek lisans tezinde oyunun tarih öğretiminde bir teknik olarak kullanılmasından örnekler sunmuş ve bu şekildeki derslerin daha ilginç, kalıcı olduğunu ortaya koymuştur (Doğanay, 2002).

Osman Engin vd., Oyunların Öğrenmedeki Yeri ve Önemi adlı makalesinde dil öğretiminde oyunların rolünü ve öğrenenlerin başarı düzeylerini artırıp artırmadığını ele almıştır (Engin, 2004).

Gülhanım Gürbüz, Fransızcadaki Seslerin Oyunlarla Öğretimi adlı makalesinde Fransızcadaki seslerin atasözü, bilmece, bulmaca, şiir, tekerleme ve eğitsel oyunlarla nasıl öğretilbileceğini ele almıştır. Makalede dinleme becerisini geliştirmeye yönelik oyunlar verilmiştir. Ayrıca sözcük ve dil bilgisi öğretimine, dil becerilerini geliştirmeye yönelik oyun isimleri de zikredilmiştir (Gürbüz: 2004).

Mehmet Kara Oyunlarla Yabancılar Türkçe Öğretimi adlı makalesinde Gazi Üniversitesi Türkçe Öğrenim Araştırma ve Uygulama Merkezi'nde 2004-2008 yılları arasında konuşma, yazma, anlama ve dil bilgisi derslerinde, farklı öğrenci grupları üzerinde uygulanan birtakım oyun etkinlikleri üzerinde durmaktadır (Kara, 2010).

Aynur Gürsoy ve Mustafa Arslan, Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılar Türkçe Öğretim Yöntemi adlı makalelerinde yabancılar Türkçe öğretiminde eğitsel oyun ve etkinliklerin kullanım yöntemlerini açıklamaktadırlar. Makalede yabancılar Türkçe öğretiminde eğitsel oyun ve aktiviteler bir plan çerçevesinde sunulmuş, ayrıca eğitsel oyunların yabancılar Türkçe öğretiminde öğrenci motivasyonunu sağlaması üzerinde de durulmuştur (Gürsoy ve Arslan: 2011).

Meltem Kutay İzgören Oyunlarla Dil Öğretimi adlı kitabında dil öğretiminde ve dil becerilerinin geliştirilmesinde oyunun önemini vurgulamaktadır. Kitapta her oyunun düzeyi, türü ve kazandırılmak istenen beceri ayrı ayrı sunulmakta ve oyunların nasıl uygulanacağı ayrıntılı bir şekilde anlatılmaktadır. Ele alınan oyunların düzeyi, “temel, orta ve yüksek” olmak üzere üç seviyede belirtilmektedir. Yazar dil öğretiminde kullanılabilecek elli oyuna yer vermektedir (İzgören, 1999).

Andrew Wright “Games for Language Learning“ adlı kitabında oyunların tüm dil becerilerini geliştirmede etkili araçlar olduğunu savunarak öğretmenlerin öğrencilerle oynayabilecekleri sekiz başlık altında gruplandırılmış 101 tane oyun örneği sunmaktadır (Wright vd., 2005).

Jill Hadfield, “Beginner’s Communication Games” adlı kitabında dil öğrenmeye yeni başlayan öğrenciler için 40 farklı oyundan bahsetmektedir (Hadfield, 1999).

William Rowland Lee, on bölümden oluşan Language Teaching Games and Contests adlı kitabında dil öğrenmeyi eğlenceli hâle getirmek ve dili etkili kullanmak amacıyla oyun örnekleri sunmaktadır. Kalabalık sınıflar için de uygun olan oyunlar her

yaş grubuna hitap edecek şekilde hazırlanmıştır. Kitapta oyunlar şu başlıklar altında yer almaktadır:

- 1- Yapı Oyunları
- 2- Kelime Oyunları
- 3- Heceleme Oyunları
- 4- Telaffuz Oyunları
- 5- Sayı Oyunları
- 6- Dinleme Oyunları
- 7- Okuma Oyunları
- 8- Yazma Oyunları
- 9- Mimik Oyunları
- 10-Tartışma Oyunları (Lee, 1986)

Yabancı dildeki kaynaklarda, özellikle İngilizce kaynaklarda, eğitici oyun örneklerini içeren pek çok kitap bulunmaktadır. Bu nedenle sadece temel kaynak olarak kullandığımız kitapları burada ele aldık.

II. BÖLÜM

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Hızlı bir değişim içerisinde yaşıyoruz. Bu değişim haklı olarak kendisini eğitim öğretimde de göstermektedir. Öğretimde önemli olan bilgileri ezberlemek değil eski bilgilerle yeni bilgiler arasında bağ kurmaktır. Öğrenenler, bilgiyi işleyebilmeli ve yeni bilgiler üretebilmelidir.

Öğretme ve öğrenmenin etkili olabilmesi için kullanılan yöntem çok önemlidir çünkü başarısızlığın en önemli nedenlerinden biri de yöntemin yanlış seçilmesidir. Klasik eğitimin yetersiz kalmasıyla pek çok öğretim yöntem ve tekniği ortaya çıkmıştır. Eğitimde yapılan değişikliklerle artık öğretmen merkezli eğitim anlayışı terk edilmiş, öğrencinin etkin olduğu bir anlayış benimsenmiştir. Eğitici oyunlarla öğretimde öğrenci derslerde etkin rol oynamaktadır.

2.1. Eğitici Oyun Kavramı

2.1.1. Oyun

Çocuk, genç, yetişkin, yaşlı herkes oyun oynamaktan zevk duyar. Bu zevkli meşguliyetten yararlanılarak, sınıf içi çalışmalar daha güdüleyici ve daha kalıcı hâle getirilebilir.

Oyun TDK Türkçe Sözlük'te (2005: 1526) “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence” şeklinde tanımlanmaktadır. Oyun, bilim adamları tarafındansa farklı şekillerde tanımlanmıştır. Bunun nedeni de bilim adamlarının oyuna farklı yönlerden bakmalarıdır. Bazı bilim adamları oyunu fiziksel ve zihinsel yönden ele almış fiziksel ve zihinsel özellikleri geliştiren bir araç olarak görmüş; bazıları da psikolojik ve sosyolojik açılardan incelemiştir. Ellis (1973: 135), oyunu bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme süreci olarak tanımlarken; Rixon (1988: 3), kuralları olan istikrarlı bir olay, hedefleri ve ana maddesi eğlence olan etkinlik olarak tanımlamaktadır. Hazar (1997: 7) ise oyunu,

insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, zekâ, dikkat ve beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan zevk veren etkinlikler şeklinde açıklamaktadır.

Yukarıdaki tanımlardan oyunun; eğlendiren, zevk veren bir faaliyet olduğu, bireylerin bedensel, duygusal, zihinsel ve sosyal gelişimine önemli katkılar sağladığı anlaşılmaktadır. Bireyler oyunda sürekli bir zihinsel faaliyet içinde olduğu için ve zihinsel alıştırmalar yaptığı için oyunlar, bireylerin zihinsel gelişiminde oldukça etkilidir. Oyun; bireyin kendini, çevresini, dünyayı keşfetmesini, bilgilerini deneyimlerle birleştirmesini sağlar. Oyunun birtakım kurallarının olması, kuralları kabul eden bireyin oyuna dâhil olması, bireyin sosyal hayatta da kuralları daha çabuk kabullenmesinde etkili olmaktadır. Oyun sayesinde birey kendini, duygularını kontrol eder; heyecan, gerilim gibi pek çok duygusal tepkiyi öğrenir.

Oyun, basit kurallara dayanan sonunda kazanmanın ve kaybetmenin çok da önemli olmadığı, katılımcıların keyif ve neşe içinde vakit geçirmek ya da etkinliğe dâhil olmak adına içinde bulundukları fiziksel ya da zihinsel bir eylem bütünlüğüdür (Onay, 2007: 13). Onay'ın da belirttiği gibi oyunda kazanmak ve kaybetmek önemli değildir. Oyunun nasıl sonuçlanacağıyla ilgilenmek yerine sadece oynamak gerekir. Önemli olan oyunun belli bir amaca hizmet ediyor olmasıdır.

Öğrenciler, oyun içerisinde yaşadıkları deneyimlerini gerçek hayata aktarma fırsatı bulurken, öğrenmeden de zevk alırlar. Oyunlarla, öğrenilenlerin kalıcılık düzeyi artırılır (San, 2003: 45). Kısacası oyun, eğlenirken öğrenmeyi sağlar; eğitimi sıkıcılıktan kurtarır. Oyun sayesinde öğrenilenler kalıcı hâle gelir. “Öğretimde, insanların doğal eğilimlerini dikkate almanın, öğretimi, öğrencilerin doğal eğilimlerine uygun olarak düzenlemenin gerekliliğine inanılmaktadır. Bu nedenle, öğretme, öğrenme sürecinde, oyunlara yer vermenin dersleri ilginç hâle getireceği ve öğrencileri güdüleyeceği düşünülmektedir.” (Açıkgöz, 2008: 145). Geleneksel öğretim anlayışının ortaya çıkardığı olumsuzluklar oyunlar aracılığıyla giderilirken, eğitim öğretim daha keyifli hâle getirilebilir.

2.1.2. Oyun Sınıflandırmaları

Oyunlar, farklı bilim dallarında farklı şekillerde ele alınmıştır. Psikoloji, folklor, beden eğitimi gibi alanlarda uzmanlar tarafından oyunlar çeşitli şekillerde sınıflandırılmıştır.

Psikoloji alanında Piaget, oyunları bireylerin zihinsel gelişimine paralel olarak sınıflandırmıştır. Piaget (Piaget'den akt. Özdoğan, 1997: 102), oyunları üçe ayırır:

- Alıştırma oyunları (0-2 Yaş)
- Sembolik oyunlar (2-7 ya da 2-11 yaş arası)
- Kurallı oyunlar (11-12 yaş sonrası)

Avedon, ve Simith (Avedon, ve Simith'den akt. Özdemir, 2006: 31) ise oyunu üç grupta ele almışlardır:

a. Fiziksel beceri oyunları: Bu oyunlarda fiziksel yetenekler söz konusudur. Oyun içindeki değişimler, rakip takımın avantaj ve dezavantajları, ani ve doğru karar verebilme oyunun sonucunu etkiler (koşu oyunları, stafet yarışları vs.).

b. Strateji oyunları: Oyunun sonucu, oyuncunun oyun içerisindeki becerisine, zekâ gücüne ve doğru karar vermesine bağlıdır (satranç, dama vs.).

c. Şans oyunları: Oyunun gidişatı olurlarına bırakılır. Talihe ve tesadüflere dayanır (tombala, rulet vs.).

Callois; oyun çalışmalarının alanını daha geniş tutarak, oyuncuların tatmak istedikleri başarı ve coşkuyu sağlamak amacıyla seçtikleri davranışları, “oynamayı” sağlayan ilkeleri dört ana başlık altında toplamıştır:

1. Şans Oyunları
2. Gösteri-Rol Oyunları
3. Macera-Heyecan Oyunları
4. Mücadele-Yarışma Oyunlar (Callois, 1994: 42).

Oyunlar;

1. Çocuk oyunları: Bunlar nesilden nesile aktararak gelen, kültürel izler taşıyan eğlenceli geleneksel oyunlardır.

2. Eğitsel oyunlar: Eğitim amacı ile oynanan oyunlardır. şeklinde de sınıflandırılabilir (Akandere, 2003: 15).

2.1.3. Eğitici Oyun

TDK Türkçe Sözlükte (06.04.2011) eğitici oyun “Bireylerin zihinsel, toplumsal ve bedensel gelişmelerine katkı sağlamak amacıyla hazırlanmış, eğitici ve öğretici nitelik taşıyan tiyatro eseri, eğitsel oyun” olarak ele alınmıştır. Demirel'e göre (2004:77) eğitici oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan etkinliklerdir. Eğitici oyunlar özellikle öğrenmeye yönelik olmalı ve bir amaç için sınıf içinde uygulanmalıdır.

Eğitici oyunlar, öğrenilen bilgilerin eğlenceli bir ortamda pekiştirilmesini sağlayan zihinsel, dilsel etkinliklerdir. Eğitici oyunlar öğrenmeye yöneliktir ve her zaman, her ortamda ve her yaş grubunda ilgi görmektedir.

Bumpass (Bumpass'tan akt. Engin vd., 2004: 111), etkili dil öğretimi için eğitici oyunların şu özellikleri taşımasını önermektedir:

1. Öğrencilerin sıkılmamaları için oyunların hareketli olması gerekir.
2. Oyunlar, rekabet veya heyecan verici özellikler taşımalıdır.
3. Oyunlar, çok sayıdaki öğrencilerin belirlenen alanlardaki ihtiyaçlarını giderebilecek özelliğe sahip olmalıdır.
4. Puan kazanmak veya aydınlatıcı açıklamalar için kısa bir zamanda oynanacak kadar basit olmalıdır.
5. Oyunlar, belirli öğrenme hedeflerini ve düzenli sınıf içi ders etkinliklerini destekler niteliklere sahip olmalıdırlar.
6. Oyunlar, ilgileri destekleyip sürdürmek ve yükseltmek için yeteri kadar aktivite sağlamalı ve belirli sınıf içi etkinliklerinde rahatlık sağlayacak değişikliklere de yer vermiş olmalıdır.

2.1.4. Eğitici Oyunun Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması

Oyun, insan hayatının her döneminde var olan, kullanılabilen bir etkinliktir, bir eğitim aracıdır. Yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunlar, öğrencilerin dil edinimlerini hızlandırdığı gibi öğrenilenleri de pekiştirir. Bu nedenle eğitici oyunlar, yabancı dil öğretiminde önemli yere sahiptir.

Yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunlar, her şeyden önce bireylerin birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlar. Oyunlar, öğrenciler arasında iletişimi

geliştireceği gibi dil becerilerinin de gelişmesini sağlar. Eğitici oyunlar sayesinde dil, öğrenciler tarafından işlenmiş olur. Öğrenciler aynı zamanda yeni sözcükler öğrenir, cümleler kurarak rahat konuşma ve yazma alışkanlığı kazanır. Oyun esnasında sorular sorarak yeni bilgiler edinir.

Sınıf içi ders öğretim etkinliklerinde eğitici oyunlar öğrenmeyi destekleyici unsurlar olarak yer almaktadır. Özellikle yabancı dil öğretimi sınıflarında verilen ders içerikleriyle uyumlu olan oyunların öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesi gerçeğini destekleyen etkinlikler olduğu görülmektedir. Yaparak yaşayarak öğrenme her yaş grubu için etkili, verimli, kalıcı bir öğrenmedir ve öğrenciyi sınıfta, öğrenme sürecinde etkin kılar. Aynı zamanda soyut yaşantılar somutlaştırılmış olur. Öğrenilenler, hayata geçirilir. İyi planlanan ve kurallarına göre uygulanan bir eğitici oyun, öğretimin amaçlarına ulaşmada hem öğretmene hem de öğrenciye pek çok fayda sağlar. “...Birçok eğitimci oynayarak öğrenmenin hafızada daha çok kaldığını, mukayeseli düşünme ve karar verme ustalığı kazandırdığı ve davranışları olumlu yönde geliştirdiğini tespit etmiştir. İyi bir eğitimci konuları oyuna bağlayarak çocuklara çok şey öğretebilir...” (Akandere, 2003: 15).

Öğretim esnasında bireyler dikkatini uzun süre bir konu üzerinde toplayamazlar, bir süre sonra sıkılırlar. Dinlerken çeşitli düşüncelere dalar, konudan uzaklaşırlar. Bu da eksik öğrenmelere neden olur. Çeşitli etkinliklerle dersler renklendirildiğinde bu olumsuzluk giderilir. Çünkü oyun, bireyi etkin duruma getirdiği için bireyin dikkatini yoğunlaştırmasını sağlar. Dobson (Dobson’dan akt. Engin vd., 2004: 114) dil oyunlarının; konuşma ve anlama çalışmalarına, motivasyonu geliştirme noktasında eğlence kattığını ve duruma genişlik kazandırdığını vurgulayarak tartışma ve konuşma gibi zihni meşgul eden aktivitelerden sonra, yorgunluğu gideren ve öğrenmeyi tazeleyip yerleştiren uğraşlar olduğunu savunmaktadır. Amaca uygun olarak kullanma aşamasında, dil öğretimi ve öğreniminde temel unsurları içeren ve aynı zamanda dinlenmeyi de sağlayarak, sınıf içi monoton alıştırmayı dağıtan harika etkinliklerdir.

Eğitici oyunlar; öğrenciyi değerlendirmede, öğrenilenleri ölçmede, öğrencinin kişiliği hakkında bilgi edinmede oldukça etkilidir. Çünkü oyun; çocuğu, öğrencileri rahat bir şekilde gözleme imkânı sağlar. Oyunda bireyler rahattır, üzerindeki tedirginliği atmıştır. Bu sayede hatalar, zayıf yönler tespit edilir; yetenekler ortaya çıkarılabilir.

Eğitici oyunda amaç, kazanmak veya kaybetmek değil; zevk alarak öğrenmeyi pekiştirmektir. Zamandan kazanmak, dil öğretimini kolaylaştırmak ve öğrencilerin dikkatini çekmek için eğitici oyunlara başvurulmalıdır.

Mc Callum (Mc. Callum'dan akt. Engin vd., 2004: 114) dil sınıfında eğitici oyunların, öğrenme etkinliklerini destekleyici unsurlar olarak kullanılmalarının yararlarını şöyle sıralamaktadır:

1. Oyunlar, öğrencilerin dikkatlerini spesifik cümle yapılarına, gramer özelliklerine ve kelime konularına yoğunlaştırmaktadır.
2. Oyunlar kavramayı, şartlanmayı kolaylaştırır ve destekler.
3. Oyunlar hızlı ve yavaş öğrencileri eşit düzeylerde katılımcılar hâline getirir.
4. Oyunlar, sınıftaki öğrencilerin yaşlarına ve öğrenme düzey ve fiziki kapasitelerine göre uyarlanabilir.

5. Oyunlar stres oluşturmeyen bir durum içerisinde dilin doğal kullanımını teşvik etmek ve geliştirmek için bir çıkış ve çerçeve oluşturan sağlıklı bir rekabet atmosferine katkı sağlayabilir.

6. Oyunlar; dilin edinilmesi gereken her becerinin tam olarak kavranmasını sağlayan, destekleyen etkinlikler olarak algılanabilir.

7. Oyunlar, en az bir öğretmen hazırlığıyla en üst düzeyde öğrenci katılımını sağlar.

8. Oyunlar, öğretmen için gerekli olan ve anında gözlenmesi ve alınması gereken geri beslenmeyi sağlar. Öğrenci bir anlamda öğrendiğini uygulayarak pekiştirir.

Eğitici oyunların yabancı dil öğretimine sağladığı yararları şu şekilde maddelendirebiliriz:

Eğitici oyun;

1. Dört temel dil becerisini geliştirir. Oyunda kişi, kendini ifade etmek için dili kullanır. Bu yüzden dil becerilerinin gelişiminde oldukça etkilidir.

2. Öğrenilenlerin pekiştirilmesini ve yanlış öğrenmelerin düzeltilmesini sağlar.

3. Birden fazla duyu öğrenme sürecine katıldığı için bilginin kalıcı olmasını sağlar.

4. Oyunlar sayesinde yeni sözcükler öğrenilir, bireyin sözcük dağarcığı gelişir.

5. Öğrenme öğretme sürecini zevkli, eğlenceli kılar; sürecin monotonluğunu kırar ve bireylerin daha fazla tecrübe edinmesini sağlar. Zevk alınarak yapılan çalışmalarda da başarı üst seviyelere çıkar.

6. Öğrencileri düşündürür; onlara problem çözme, eleştirme, yorum yapabilme becerileri kazandırır. Danesi (1987: 13), “Dil öğretimi oyunları, öğrenciler arasında etkileşim temeline dayanan problem çözme etkinlikleri olarak tanımlanabilir.” demektedir.

7. Dikkati toplar ve motivasyonu artırır. Çünkü dikkate alınmak ve değer gördüğünü bilmek motivasyonu geliştiren önemli etkenlerdir.

8. Arkadaşlığı, dostluğu, takım olma duygusunu geliştirir.

9. Çekingen ve güvensiz öğrenciler oyun grubu içinde kendilerini daha rahat hissederler (Durmuş vd., 2005: 6). Öğrencilerin öz güvenlerini kazanmalarını sağlar.

2.1.5. Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Eğitici Oyunların Sınıflandırılması

Uzmanlar, yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunları farklı şekillerde ele almışlardır. Oyunların değişik sınıflandırılmasının sebebi öğrencilere derste kazandırılması hedeflenen becerilerin çok çeşitli olmasından kaynaklanmaktadır. “Bazı eğitimciler oyunların dilsel beceriler göz önüne alınarak dört gruba ayrılması gerektiğini belirtmişlerdir. Bunlar; duyma, konuşma, okuma ve yazma oyunlarıdır.” (Abacıoğlu,2001:39).

Demirel (2004: 78-79) eğitici oyunları, iletişim oyunları ve gramer oyunları olmak üzere ikiye ayırmıştır:

a. İletişim Oyunları: Öğrencilerde iletişim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan oyunlardır. Özellikle son yıllarda yabancı dil öğretiminde iletişimsel yaklaşımın ortaya çıkmasından sonra bu tür oyunlar çok önem kazanmıştır. İletişim oyunları ikili ya da gruplar hâlinde oynandığından ve grup üyeleri arasında iletişim ağının kurulması önemli olduğundan yarışmadan çok dayanışma içinde geçer. Öğretmen de danışman ve yol gösterici durumdadır. Bu oyunların amacı adından da anlaşılacağı gibi dil bilgisi kurallarını pekiştirmekten çok grup içinde iletişim kurmayı öğrenmektir.

b. Gramer Oyunları: Gramer kurallarını öğretmek ve pekiştirmek amacıyla oynanan oyunlardır. Bu oyunları öğretmen, yeni bir gramer yapısını vermeden önce ya da öğrettiği gramer yapısını kontrol etme, pekiştirme ve tekrar aşamalarında sınıf içinde uygulanabilir.

Wright ve arkadaşları (2005), dersin amacına göre ya da öğretilecek konuya göre oyunları Games for Language Learning adlı eserlerinde şu şekilde sınıflandırmışlardır:

1. Doğru yanlış oyunları
2. Tahmin oyunları
3. Hafıza oyunları
4. Soru ve cevap oyunları
5. Resim oyunları
6. Ses oyunları
7. Sözcük oyunları
8. Hikâye oyunları
9. Parti, eğlence oyunları
10. Psikoloji oyunları

2.1.6. Eğitici Oyunların Planlanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Öğretmen sınıf içinde eğitici oyunlardan başarılı bir şekilde yararlanabilmek için dikkatli ve titiz bir hazırlık yapmalıdır. Eğitici oyunlara başlamadan önce öğretmen amacı belirlemeli, süreyi ayarlamalı ve kuralları öğrencilere anlatmalıdır. Oyunda araç gereç kullanılacaksa bunları ayarlamalıdır. Hedeflere ulaşmak için öğretmen gerektiği yerlerde oyuna müdahale etmeli, oyunun rahat bir şekilde ilerlemesini sağlamalıdır. Tüm öğrencileri oyuna dâhil edebilmelidir.

Eğitici oyunların planlanmasında dikkat edilecek hususları şöyle sıralayabiliriz:

1. Oyunun Amacı: Oyun seçilirken hangi amaca hizmet edeceği önceden belirlenmeli ve bu amaç doğrultusunda oyun oynatılmalıdır.
2. Oyunun Seviyesi: Belirlenen oyun, grubun yaş seviyesine ve çeşitli özelliklerine uygun olmalıdır.
3. Oyun Yeri: Seçilen oyunlar fiziksel imkânlarla uygun olmalıdır.
4. Araç-Gereç: Oyun planlanırken oyunun amacına uygun araç gereç seçilmeli ve kullanılmalıdır.
5. Oyunun Süresi: Öğretime hizmet edecek oyunun ne kadar süreceği önceden belirlenmeli oyun süreci buna göre ayarlanmalıdır.

2.1.7. Eğitici Oyun Öğretimi

Durmuş vd. (2005: 7) eğitici oyunların öğretiminde dikkat edilecek hususları şöyle belirtmektedirler:

1. Dersten önce oyunun ayrıntılarını yeteri kadar planlayınız.
2. Öğrencilerinizin tanımadığı bir objeyi ya da bilmedikleri bir kavramı oyun içinde kullanacaksanız öncelikle bunları tanıtınız.
3. Oyuna başlamadan önce mutlaka bir örnek uygulama yapınız. Öğrencilerin süreci anladıklarından emin olduktan sonra oyunu oynayınız.
4. Oyunu anlatırken ve oyun esnasında öğrencilere verilecek yönergelerin kısa ve tek eylemli yönergeler olmasına dikkat ediniz.
5. Grubu oyun için motive edip heyecanlandırarak bütün öğrencilerin oyuna katılmasını sağlayınız.
6. Oyun oynarken öğrencilere keşif imkânı tanıyınız.
7. Oyun süreci içinde öğrencilere rehber ve destek olmayı sürdürünüz.
8. Yeri geldiğinde siz de oyunun üyesi olunuz.
9. Sonuca değil sürece odaklanınız.
10. Süreçten edindiğiniz izlenimlerinizi öğrencilerinizi tanımak için bir veri olarak değerlendirmeye alıp “Neyi?”, “Niçin?”, “Nerede?”, “Ne Zaman?” ve “Nasıl?” vermeniz gerektiğine dair ipucu olarak kullanınız.
11. Ödül ve ceza uygulamasına başvurmayınız.

Yukarıdaki maddelerden hareketle eğitici oyun öğretimi dört aşamada ele alınabilir.

a. Oyunun Tanıtılması: Oyunun adı belirtilir ve bireyler psikolojik olarak oyun oynamaya hazır hâle getirilir.

b. Oyun Kurallarının Açıklanması: Oyunun nasıl oynanacağı açıklanır. Oyunda çeşitli kavramlar varsa açıklanır ve kullanılacak araç, gereçler tanıtılır. Oyunda görev dağılımı yapılması gerekiyorsa bireysel özellikler dikkate alınarak görev dağılımı yapılır.

Oyunun iyice anlaşıldığından emin olunmalıdır. Herkesin oyuna katılması sağlanmalıdır. İsteksiz olanlara da görev verilerek oyuna istekli katılmaları, oyunda etkin olmaları sağlanmalıdır.

c. Oyunun Uygulanması: Oyunun uygulaması aşamasında oyun mutlaka bir kez denenmeli, daha sonra esas oyuna geçilmelidir. Oyunda kural dışı davranışlara engel olunmalıdır.

ç. Oyunun Değerlendirilmesi: Öğretmen eğitici oyunların planını, oyuna katılanların durumunu ve kendini değerlendirmelidir.

Oyun planının değerlendirilmesi, çalışma öncesinde hazırlanan planın çalışma sonrasında ne kadarının gerçekleşebildiğinin kontrol edilmesidir. Bu bir bakıma planın ne kadar doğru hazırlandığının da göstergesidir. Bu süreçte oyunun; amaçlanan eğitici değerine ulaşp ulaşmadığı, oyuna katılanların seviyesine uyup uymadığı, araç gereçlerin oyun için yeterli olup olmadığı tespit edilmelidir.

Oyuna katılanların değerlendirilmesi de eğitici oyunların, eğitimde kullanılması açısından çok önemlidir. “Oyuna katılanlar oyundan yeteri kadar faydalanabildiler mi, neşe ve ilgi içerisinde oynadılar mı, oyunu ne kadar algılayabildiler ve gerçekleştirebildiler?” sorularına yanıt aranmalıdır.

Öğretmen, eğitici oyun sonrasında kendi kendini değerlendirmede dürüst olmalıdır. Öğretmen, “Oyun planını ve oyun seçimini doğru yapmış mıyım, eksiklerim nelerdir, oyunu öğretebildim mi, oyunu yönetebildim mi?” sorularıyla kendini değerlendirmelidir.

2.2. Avrupa Dil Politikası

2.2.1. Avrupa Konseyi ve Avrupa Dil Politikası

2. Dünya Savaşı’nın maddi ve manevi yıkımlarının bir kez daha yaşanmaması için Avrupa ülkeleri tek bir yumruk olarak sosyal, ekonomik ve kültürel bağları güçlendirmek maksadıyla bir birlik kurmaya yönelmişlerdir. Bu birlik, Avrupa Konseyidir.

Avrupa Konseyi fikrini ortaya atan ilk kişi Winston Churchill olmuş ve 1946 yılında Zürih’te “Avrupa Birleşik Devletleri” konulu bir konuşmasında ilk kez “Avrupa Konseyi” kavramını dile getirmiştir. Churchill’in bu konuşmasından tam üç yıl sonra 5 Mayıs 1949 yılında 10 Avrupa ülkesinin (Belçika, Danimarka, Fransa, Hollanda, İngiltere, İrlanda, İsveç, İtalya, Lüksemburg ve Norveç)

kurucu üye olarak katıldığı Avrupa Konseyi örgütü kurulmuş ve örgütün merkezi Fransa'nın Strasbourg kenti olmuştur. (Avrupa Konseyi-Council of Europe, 1997).

Türkiye, Avrupa Konseyine 1949 yılında katılan ilk ülkelerden biridir. Bu nedenle kurucu üye statüsündedir. Konseyin tüm çalışmalarına kesintisiz katılmıştır.

Konseyin temel amacı, demokrasi ve insan haklarını korumak, Avrupa toplumunun karşılaştığı, ırkçılık, etnik ayrımcılık, çevrenin korunması ve organize suçlar gibi temel sorunlar için çözüm yolları bularak Avrupalı vatandaşların yaşam koşullarını iyileştirmek, farklı kültürlere sahip Avrupa vatandaşları arasında karşılıklı anlayışı geliştirmek ve tüm bireylere Avrupalılık kimliğini kazandırmaktır. (Avrupa Konseyi-Council of Europe, 1997).

Avrupa Konseyinin amaçlarını incelediğimizde demokrasi ve insan haklarına önem verildiği, toplumsal sorunlara çözümler getirmek istendiği ve bireylere Avrupa kültürü kimliği kazandırmaya çalışıldığı görülmektedir. Farklı kültürlere sahip Avrupa vatandaşları arasında karşılıklı anlayışın geliştirilebilmesi ve bireylerde Avrupa kültürü bilinci oluşturulabilmesi için ortak iletişim sistemlerine ihtiyaç vardır. Birçok dilin konuşulduğu Avrupa'da kültürler ve toplumlar arasında sağlıklı bir etkileşim kurabilmenin yolu ‘dil’dir.

Avrupa Konseyinin Avrupa'nın geleceği için belirlediği eğitim ve kültür politikaları içinde en ağırlıklı konu dil politikasıdır. Polat'a göre (2001: 31) “Avrupa'nın özünü oluşturan dil ve kültür çeşitliliği, korunması ve sürdürülmesi gereken bir zenginliktir. Bu zenginliğin yok olması Avrupa'nın yok olması anlamına gelecektir.” Bunun için Avrupa Konseyi, 2001 yılını “Avrupa Diller Yılı” olarak ilan etmiştir.

Avrupa'da çok dilliliği yayma ve bunu üye ülkelerin eğitim politikalarına yansımalarını sağlamak amacıyla konseyin bünyesinde yer alan “Yaşayan Diller Bölümü”, “Dil Politikası Birimi”ne dönüştürülmüştür. Birimin temel görüşü: Demokratik vatandaşlık hakları bağlamında herkesin dil öğrenme hakkı vardır. Bu hak o ülkenin resmî dilinin dışında yer alan tüm dilleri de içermektedir. Diller zenginliğine sahip Avrupa kıtasında yaşayan insanlar için çok dil öğrenmek kültürel mirası yeni kuşaklara devretmek için ve mevcut dilleri yaşatabilmek için

bir zenginliğin doğurgusudur. Bu dil zenginliğine sahip çıkılmalıdır. (Demirel, 2005).

Konsey, Avrupa'nın geleceği için "çok kültürlü, çok dilli" bir toplum yaratma anlayışını vazgeçilmez bir eğitim hedefi olarak belirlemiştir. Bunun için Avrupa Konseyine üye ülkelerin dil ve kültür miraslarına sahip çıkmaları ve bunu diğer Avrupa ülkeleriyle paylaşımları istenmektedir. Ayrıca bireylerin birden çok dili öğrenmeleri teşvik edilmekte ve üye ülkeler yönlendirilmektedir.

Avrupa Dil Politikası Birimi Avrupa'da çok dilliliği yaygınlaştırmak için çeşitli çalışmalar yapmakta, seminerler düzenlemekte ve projeler üretmektedir. Avrupa Konseyine üye ülkelerde yürütülen en yaygın dil eğitim politikası projesi "Avrupa Dil Gelişim Dosyası Projesi"dir.

2.2.2. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Projesi

Avrupa Konseyi, Dil Politikaları Birimi tarafından geliştirilen Avrupa Dil Gelişim Dosyası projesinin, 15-17 Ekim 2000 tarihleri arasında Polonya'nın Cracow kentinde düzenlenen Eğitim Bakanları Daimi Konferansı sonunda imzalanan sonuç bildirgesiyle konseye üye tüm ülkelerde uygulanması karar altına alınmıştır. 2004-2005 öğretim yılına kadar önce pilot okullarda uygulamaların yapılması, 2004-2005 öğretim yılından sonra da, tüm Avrupa Konseyi üye ülkelerinde bu uygulamanın yaygınlaştırılması planlanmıştır. Avrupa Birliği bu projeye parasal destek sağlamaktadır (Demirel, 2005).

Bu projenin amacı; farklı ülkelerdeki dil öğretiminin standartlaşması ve bireylerin hareketliliğini sağlayacak "yabancı dil becerilerinin" belgelendirilmesidir. Proje ile bireylerin en az üç yabancı dili öğrenmesi beklenmektedir.

Bu proje ile Avrupa yurttaşları arasında karşılıklı anlayışın geliştirilmesi, değişik kültürlere saygı gösterilmesi, kültür ve dil farklılıklarının korunması, farklı ülkelerdeki dil öğretim programlarının birbirine uyumunun sağlanması ve dil öğretimine standartların getirilmesi amaçlanmaktadır. Bu projenin temel amacı, her Avrupa vatandaşının bir dil pasaportuna sahip olmasıdır. Bu pasaportu taşımaktaki temel amaç, Avrupa vatandaşlarının çok dilli yetiştirmelerini sağlamak ve onları çok dil öğrenmeye teşvik etmektir. Başka bir anlatımla, çok dillilik ve çok kültürlülük bağlamı içerisinde her Avrupa

vatandaşı, ilköğretimde birinci yabancı dili, orta öğretimde ikinci yabancı dili ve üniversitede de üçüncü yabancı dili öğrenmesi gerektiğini vurgulamak ve onları dil öğrenmeye teşvik etmektir (Başbakanlık, 2002).

Dil eğitimindeki en önemli uygulama, dünyada 2001 yılında uygulaması başlayan, Avrupa Konseyinin uygulama projelerinden biri olan ve en yaygın dil eğitim projesi kabul edilen Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na temel oluşturan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'dir.

2.2.3. Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni

Avrupa Konseyi, Avrupa'da yabancı dil öğretiminin ortak bir felsefeye ve ortak ölçütlere dayalı biçimde yapılmasını sağlamak için bir "Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni" hazırlamıştır.

Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni, Avrupa dillerinin daha geniş bir alana yayılması, öğretilmesi ve öğrenilmesiyle çok dilliliğin gelişmesine katkı sağlamak için hazırlanmıştır. Söz konusu "Çerçeve Metin" Avrupa eğitim sistemindeki öğretim programları, ders kitapları, sınavları, öğretim yöntem ve teknikleri ile öğretim stratejilerini kapsayan ve rehber niteliği taşıyan ortak bir çalışmadır. Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Başvuru Metni'nin başlıca hedeflerinden biri; Avrupa'da dil öğretimi, öğrenimi ve değerlendirme için ortak bir başvuru çerçevesi olarak hizmet eden öğrenme hedeflerini kavramsallaştırmaktır.

Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni, dokuz bölümden oluşur, ancak Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nde üç ana konu üzerinde durulduğu söylenebilir. Bunlar:

- "Avrupa Dil Politikası"nın amaçları, hedefleri
- "İletişimsel Yeti"nin kapsadığı alanlar ve bunlarla ilgili açıklamalar
- Beceri ve yetilere göre yabancı dil düzeylerinin belirlenmesi için ortak ölçüt betimlemeleridir.

Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nin kullanım alanları şunlardır:

1. Dil öğrenme programlarının planlanması,
2. Dil öğreniminin belgelendirilmesi,
3. Kendi kendine öğrenmenin planlanması,

4. Öğrenme programları,
5. Sertifika esasları

Avrupa Konseyi, “Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni”ni, farklı ülkelerdeki eğitim kurumları arasındaki iş birliğini desteklemek, dil niteliklerinin karşılıklı olarak tanınması konusunda temel oluşturmak, öğrenenlere, öğretenlere, ders programı ve sınav hazırlayanlara destek vermek ve koordinasyonu sağlamak amacıyla önermektedir (CEF: 2001). Avrupa Konseyi’ne bağlı ülkelerin çoğu, kendi ana dillerini yabancılara öğretmek için, ders programlarını “Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni”ne paralel olarak hazırlamaktadır.

2.2.4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası

Küreselleşen dünyada yabancı dil öğretiminin başarılı bir biçimde yapılamaması birçok ülkenin temel bir eğitim sorunu olmuştur. Bu nedenle bu sorunun çözümü için büyük katkı sağlayacak bir uygulamaya geçilmiştir. Bu uygulamanın adı, Avrupa Dil Gelişim Dosyası’dır. Tüm Avrupa ülkeleri kendi ülkeleri için farklı modeller geliştirmişlerdir. Bu modeller Avrupa Konseyi Dil Politikaları Birimi’nden onay aldıktan sonra uygulanmaya başlamıştır. Ülkemizde, Milli Eğitim Bakanlığı adına onay almış iki model bulunmaktadır. Bunlar, 10-14 ve 15-18 yaş grubu için olan modellerdir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası, bir öğrencinin yabancı dil öğrenirken elde ettiği başarıları ve kazanımları kayıt altına alan ve dil gelişimi ile yeterliliklerini ortaya koyan bir dokümandır. Avrupa Dil Gelişim Dosyası’ndaki ölçütler, ulaşılması planlanan amaçlardır. Bu amaçlara ulaşmada, öğretmenin yapması gereken, sınıfta “Öğrenen Özerkliği” ve “Kendini Değerlendirme” uygulamalarını ön plana çıkararak ve “Kültürel Çeşitlilik” gerçeğini de göz önünde bulundurarak öğretme etkinliklerini gerçekleştirmektir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası üç bölümden oluşmaktadır: Dil Pasaportu, Dil Öğrenim Geçmişi ve Dosya.

Dil pasaportu, kişinin belirli dönemlerde değişik dillerdeki yeterliliğe ilişkin bazı kişisel bilgiler ile Avrupa Konseyi Modern Diller Bölümü’nce geliştirilmiş dil düzeyi göstergelerini içerir. Bireyin dil becerilerinin düzeyini, hem kurum hem de birey kendisi değerlendirir. “Pasaport” dil becerileri, yeterlilikleri ve deneyimlerinin bir kayıdır. “Avrupa’da serbest dolaşım hakkını ve iş izni alabilmek için her Avrupa vatandaşının bu

pasaportu yanında taşınması gerekli olacaktır. Başka bir anlatımla, normal pasaport yerine, sadece dil pasaportu geçerli olacak ve dil pasaportunda o ülkenin dilini bildiğinizi belgelendirmeniz gerekecektir.” (Demirel, 2005). Böylece, dil pasaportu olanlar Avrupa’nın herhangi bir ülkesinde uzun süreli iş ve oturma izni alma şansına sahip olacaktır.

Dil öğrenim geçmişi ise bir öz geçmiş görünümündedir. Bu bölümde daha çok o dili öğrenmek için harcanan süre, dili öğrenmedeki amaç, nerede ve nasıl öğrenildiği ve bu dilin kültürüyle olan etkileşim düzeyi açıklanmaktadır. Öğrencinin devam ettiği okullar, katıldığı dil kursları, ziyaret ettiği ülkeler, öğrenme stilleri, öğrenme alanlarına yönelik yapabildikleri bu bölümde yer almaktadır. Dil öğrenim geçmişi düzenli ve ayrıntılı bir şekilde güncellenir. Bu bölüm, öğrencinin öğrenme yöntemlerinin her birinde gösterdiği başarıyı değerlendirme ve gelecekteki dil öğrenimini planlama konusunda da yardımcı olur.

“Dil Öğrenim Geçmişi” dört kısımdan oluşur:

1. Dil öğrenim geçmişi
2. Dil öğrenim sürecinin değerlendirilmesi
3. Diller ve kültürler arası deneyimler
4. Kişisel dil başarısı

Dil dosyası ise kişinin öğrendiği yabancı dilde aldığı tüm belgelerin yer aldığı bölümdür. Bu dosyada birey yabancı diline ilişkin sertifikalar, diplomalar, proje örnekleri, ödevler, mektuplar, şiirler, fotoğraflar ya da günceler gibi belgelerini bulundurur. Birey, dosyaya istediği çalışmaları koyabilir ve gerektiği zaman dosyasını güncelleyebilir. Bu sayede birey, dil öğrenmedeki gelişimini gözlemleyebilir.

Dil Gelişim Dosyası’nın iki işlevi mevcuttur. Birincisi, bilgilendirme işlevidir yani kişinin dil öz geçmişi hakkında bütün bilgilerin bu dosyada yer almasıdır. Yabancı bir dili öğrenmek için ayrılan süreden, öğrenim yaptığı kuruma kadar, öğrendiği dille ilgili aldığı sertifikaların, diplomaların hepsi bu işlevi yerine getirmektedir. İkincisi, dil gelişim dosyasının eğitsel işlevidir. Eğitsel işlev, bireyin dil öğrenme konusundaki kararları kendisinin vermesine yardımcı olması ve bir dil öğrenme konusunda öğrencinin özerk olması yani öğrenme otonomisine sahip olmasıdır. Bu anlayışla, dil öğrenen kişi kendisini öğrenme sürecinde bağımsız hissedecek ve kendi kendini değerlendirme şansına sahip olacaktır. Bu eğitici yararların yanı sıra dil öğrenmenin saydam olması, dil düzeylerinin belirlenmesi, öğrenmiş olduğu bu bilgileri aktarabilmesi, transfer edebilmesi açısından da bireye önemli katkılar getirmektedir

(Demirel, 2004: 20-21). Bu anlamda öğrenen özerkliği kavramı devreye girmekte ve dil öğrenme sürecinin bireye dönük olduğu ve bunun sınıf içinde değil yaşamın her aşamasında olduğu gerçeği ön plana çıkmaktadır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda kişinin dilsel becerileri, 6 farklı seviyede ele alınmış ve bu seviyeler ayrıntı olarak tanımlanmıştır. Yapılan tanımlamalar kişinin bulunduğu düzey doğrultusunda, günlük hayatta, mesleki alanda ve özel hayatında neler yapabileceğini belirlemektedir. Bu amaçla dil öğretiminde hedefleri, yöntemleri ve elde edilenleri kapsamlı bir şekilde tanımlayan ve betimleyen; bilgi, beceri ve hedefleri belli kategoriler dâhilinde sınıflandıran, “yapabilirim tanımları” oluşturulmuştur. Bu tanımlar doğrultusunda öğrenci, öğrenme sürecinin neresinde olduğunu, hedefine ulaşmak için daha ne kadar öğrenmesi gerektiğini ve yeni hedeflerini; öğretene ise bu süreç içerisinde neyi ne kadar öğreteceğini planlayıp kendisine hedefler belirleyebilir ve hedeflerine ulaşp ulaşmadığını yine aynı araçla ölçebilir (Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment, 2002: 24).

Dil yeterlik alanları, tüm dillerde aynı kritik davranışlarla ifade edilmektedir. Bu seviyelerin tüm Avrupa'da uygulanmaya başlanması ile birlikte her ülkenin kendine göre geliştirdiği sertifikalar, belirlenen bu yeni dil seviyelerine göre yeniden düzenlenecek ve dil öğrenen kişi, okul değiştirdiğinde; işe başlayacak olan kişi dil düzeyini belgelemek istediğinde Avrupa çapında geçerli bir sertifikaya sahip olabilecektir.

Avrupa Dil Gelişim Projesi'nde; bugüne kadar kullanılan ve 70'li yıllara dayanan, her ülkenin kendine göre geliştirdiği farklı dil düzeylerinin yerine, tüm Avrupa'da kullanılmak üzere yeni düzeyler oluşturulmuştur. Bunlar şu şekildedir:

Dil pasaportunda belirlenen dil düzeyleri başlangıç, orta ve ileri düzey olmak üzere üç aşamada ele alınmaktadır. Bu aşamalar da kendi içinde ikiye ayrılmaktadır.

I. Başlangıç düzeyi **A1** (Breakthrough)
(Temel kullanıcı), **A2** (Waystage)

II. Orta düzey **B1** (Threshold)
(Bağımsız Kullanıcı), **B2** (Vantage)

III. İleri düzey **C1** (Proficiency)

(Yetkin Kullanıcı) **C2** (Mastery)

(Avrupa Konseyi, 2001: 34)

1. Tablo: Avrupa Ortak Dil Kriterleri'ndeki (AODK) Dil Seviyeleri

A		B		C	
↓		↓		↓	
Temel Dil Kullanımı		Bağımsız Dil Kullanımı		Yetkin Dil Kullanımı	
↓	↓	↓	↓	↓	↓
A1	A2	B1	B2	C1	C2

Bu düzeyler, ALTE (Association of Language Testers in Europe), ICC (International Certificate Conference), IELTS (International English Language Testing System) ve DIALANG gibi, Avrupa Birliği içinde yabancı dil öğrenim öğretim sürecinde hedeflenen dilsel yeti basamaklarının ortak ölçütler çerçevesinde belirlenmesiyle yükümlü kurumların çalışmaları sonucunda saptanmıştır (Sevil, 2004: 157).

Bu düzeylerle dil öğrenimine Avrupa Konseyi tarafından yeni standartlar getirilmekte, her mesleğin standartları olduğu gibi dil öğretiminde de bu standartlara yer verilmektedir. Bireylerden bu standartlara ne kadar ulaştıklarını belgelendirmeleri istenmektedir. Standartlaşma, belgelendirme işlemiyle bir anlamlılık kazanmaktadır.

Aşağıdaki tabloda altı düzeye ait tanımlamalar gösterilmektedir. Buna göre belli bir düzeye ulaşmış dil öğrenen bir bireyin o dilde genel olarak hangi becerilere sahip olması gerektiği betimlenmiştir. Bu tablo, adından da anlaşılacağı üzere genel bir tablo olup buradan yola çıkılarak daha özelleştirilebilir ve geliştirilebilir.

2.Tablo: Dil Düzeyi Göstergeleri

Temel Kullanıcı	A1	Konuştuğu kişilerin yavaş ve anlaşılır bir şekilde konuşması ve yardıma hazır olması halinde basit düzeyde iletişim kurabilir. Kendini ya da başkalarını tanıtabilir, bu bağlamda, nerede oturduğu, kimleri tanıdığı, sahip oldukları ve benzeri temel sorular yoluyla iletişim kurabilir. Somut gereksinimlerini karşılayabilmek adına bilinen, günlük ifadeleri ve çok temel deyimleri anlayabilir ve kullanabilir.
	A2	Basit bir dil kullanarak kendi özgeçmişi ve yakın çevresi hakkında bilgi verebilir ve anlık gereksinimleri karşılayabilir. Bildiği, alışılmış konularda doğrudan bilgi alışverişinde bulunarak basit düzeyde iletişim kurabilir. Kişisel, aile, alışveriş, iş ve yakın çevre ile ilgili konularda çok sık kullanılan temel deyimleri ve cümleleri anlayabilir.
Bağımsız Kullanıcı	B1	Yaşadığı olayları ve deneyimlerini aktarabilir; düşlerinden, umutlarından ve isteklerinden söz edebilir, görüşlerini ve planlarını kısaca nedenleriyle ortaya koyabilir. Kişisel ilgi alanları doğrultusunda ya da bildiği konularda, basit, ancak fikirler arası bağlantıların oluşturulmuş olduğu metinler yoluyla kendini ifade edebilir. Seyahatlerde, dilin konuşulduğu yerlerde karşılaşılabilecek çoğu durumların üstesinden gelebilir. Günlük yaşamda, işte ya da okulda, sık karşılaştığı ve tanıdık olduğu konulara dayalı yazılı ve sözlü ifadeleri ana hatlarıyla anlayabilir.
	B2	Farklı konularda, ayrıntılı ve anlaşılır bir şekilde kendini ifade edebilir ve bir konunun olumlu ve olumsuz yönlerini ortaya koyarak kendi bakış açısını yansıtabilir. Çok zorlanmadan, belli ölçüde doğal ve akıcı bir dil kullanarak anadilde konuşan birisiyle iletişim kurabilir. Soyut ve somut konulara dayalı karmaşık metinlerin ana fikrini anlayabilir, kendi uzmanlık alanı olan konularda teknik tartışmalar yürütebilir.
Yetkin Kullanıcı	C1	Karmaşık konularda, bağlantıların ve ilişkilerin açıkça ortaya konduğu, iyi yapılandırılmış, ayrıntılar içeren metinler yoluyla kendini akıcı bir şekilde ifade edebilir. Dili akademik ve mesleki amaçlar için ve günlük yaşamda esnek ve etkili bir şekilde kullanabilir. Gereksinim duyduğu ifadeleri fazla zorlanmadan bularak kendini doğal ve akıcı bir şekilde ifade edebilir. Farklı yapıya sahip uzun ve karmaşık metinleri anlayabilir ve bu metinlerdeki dolaylı anlatımları ve imaları fark edebilir.
	C2	Akıcı bir dil kullanarak kendini tam anlamıyla ifade edebilir. Karmaşık durumlarda bile kendini ifade ederken ince anlam farklarından yararlanabilir. Farklı yazılı ya da sözlü kaynaklardan edindiği bilgiyi özetleyebilir, bu kaynaklara dayalı olarak bir tartışmayı yapılandırabilir, akıcı ve doğal bir anlatım ile sunabilir. Duyduğu ve okuduğu her şeyi kolayca anlayabilir.

<http://www.americanimebesiktas.com/egitim-sistemi/egitim-standartlarimiz/egitim-icerigi/dil-duzeyi-gostergesi.html> adresinden alınmıştır.

Yukarıdaki çizelge "Küresel Ölçek" (Global Scale) olarak adlandırılır.

Avrupa Konseyi belirlenen bu seviyeler doğrultusunda dil öğrenimi alanında yeni standartlar geliştirmiş ve bireylerin öğrendikleri dilde konuşma, yazma, okuma ve

dinleme yeterliliklerini, bu standartlar doğrultusunda ölçmeyi amaçlamıştır. Dil becerileri Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda anlama bağlamında dinlediğini anlama ve okuduğunu anlama olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Konuşma becerisi de karşılıklı konuşma ve sözlü anlatım olmak üzere iki şekilde ele alınmıştır. Yazma becerisi ise yazılı anlatım olarak adlandırılmıştır. Bu şekilde dil becerileri beşe ayrılmıştır.

Dil öğrenme ve öğretme sürecindeki bu belirlemelere ek olarak değerlendirme boyutunda da değişimler söz konusu olmaktadır. Dil gelişim dosyası uygulaması ile kendini değerlendirme kavramı gündeme gelmiştir. “Bu değerlendirme yaklaşımı ile birey kendini ve dil gelişim sürecini sürekli değerlendirme imkânı bulabilmektedir. Bunun yanı sıra bireylerin öğrenmeyi öğrenmesi de hedeflenmektedir. Bu konuda öğretmenlerin öğrencilere dil öğrenme sürecinde daha çok yardımcı olmaları beklenmektedir.” (Demirel, 2004: 21).

3. Tablo: Kendini Değerlendirme Ölçeği

	A1	A2	B1	B2	C1	C2
Anlama  Dinleme	Benimle, ailemle ve yakın çevremle ilgili tanıdık sözcükleri ve çok temel kalıpları, yavaş ve net konuşulduğunda anlayabilirim.	Beni doğrudan ilgilendiren konularla ilişkili kalıpları ve çok sık kullanılan sözcükleri anlayabilirim (Örneğin; en temel kişisel ve ailevi bilgiler, alışveriş, yerel çevre, meslek gibi). Kısa, net, basit ileti ve duyurulardaki temel düşünceyi kavrayabilirim.	İş, okul, boş zaman ve benzeri ortamlarda sürekli tartışılan bildik konulardaki net, standart konuşmanın ana hatlarını anlayabilirim. Güncel olaylar ya da kişisel ilgi alanıma giren konularla ilgili radyo ve televizyon programlarının çoğunun ana hatlarını yavaş ve net konuşulduğunda anlayabilirim.	Güncel bir konu olması koşuluyla uzun konuşma ve sunumları anlayabilir, karmaşık tümcelerle yapılan tartışmaları takip edebilirim. Televizyon haberlerini ve güncel olaylara ilişkin programların çoğunu anlayabilirim. Standart dilin kullanıldığı filmlerin çoğunu anlayabilirim.	Açıkça yapılandırılmamış ve ilişkiler açıkça belirtilmemiş sadece ima edilmiş olsa bile uzun konuşmaları anlayabilirim. Televizyon programlarını ve filmleri fazla zorluk çekmeden anlayabilirim.	İster canlı, ister yayın ortamında olsun hiçbir konuşma türünü anlamakta zorluk çekmem. Sadece, normal anadili hızında ise aksana alışabilmem için biraz zamana ihtiyacım olabilir.
 Okuma	Katalog, duyuru ya da afiş gibi yazılı metinlerdeki bildik adları, sözcükleri ve çok basit tümceleri anlayabilirim.	Çok kısa ve basit metinleri okuyabilirim. İlanlar, kullanım kılavuzları, menüler ve zaman çizelgeleri gibi basit günlük metinlerdeki öngörülebilir bilgileri kavrayabilir ve kısa kişisel mektupları anlayabilirim.	Meslekle ilgili ya da günlük dilde en sık kullanılan sözcükleri içeren metinleri anlayabilirim. Kişisel mektuplarda betimlenen olay duygu ve dilekleri anlayabilirim.	Yazarların belirli tutum ya da görüşü benimsedikleri, güncel sorunlarla ilgili makaleleri ve raporları okuyabilirim. Çağdaş edebi metinleri anlayabilirim.	Üslup farklılıklarını ayırt ederek uzun ve karmaşık, somut ya da edebi metinleri okuyabilir, ilgi alanımla ilgili olmasalar bile herhangi bir uzmanlık alanına giren makale ve uzun teknik bilgileri anlayabilirim.	Kullanım kılavuzları, uzmanlık alanına yönelik makaleler ve edebi metinler gibi soyut, yapısal ve dilbilgisel açıdan karmaşık hemen hemen tüm metin türlerini kolaylıkla okuyabilir ve anlayabilirim.
Konuşma  Karşılıklı	Karşımdaki kişinin söylediklerini daha yavaş bir konuşma hızında tekrarlaması ve söylemek istediklerimi oluşturmada bana yardımcı olması koşuluyla, basit	Bildik konular ve faaliyetler hakkında doğrudan bilgi alışverişini gerektiren basit ve alışılmış işlerde iletişim kurabilirim. Genellikle konuşmayı sürdürebilecek kadar	Dilin konuşulduğu ülkede seyahat ederken ortaya çıkabilecek birçok durumla başa çıkabilirim. Bildik, ilgi alanıma giren ya da günlük yaşamla ilgili (Örneğin; aile, hobi, iş, yolculuk ve güncel	Öğrendiğim dili anadili olarak konuşan kişilerle anlaşmayı mümkün kılacak bir akıcılık ve doğallıkla iletişim kurabilirim. Bildik konulardaki tartışmalarda, kendi görüşlerimi açıklayıp destekleyerek etkin olarak yer alabilirim.	Kullanacağım sözcükleri çok fazla aramaksızın, kendimi akıcı ve doğal bir biçimde ifade edebilirim. Dili, toplumsal ve mesleki amaçlar için esnek ve etkili bir şekilde kullanabilirim. Düşünce ve fikirlerimi açık bir anlatımla dile getirebilir	Hiç zorlanmadan her türlü konuşma ya da tartışmaya katılabilir, deyimler ve konuşma diline ait ifadeleri anlayabilirim. Kendimi akıcı bir şekilde ifade edebilir, anlamdaki ince ayrıntıları kesin ve

Konuşma	yoldan iletişim kurabilirim. O anki gereksinime ya da çok bildik konulara ilişkin alanlarda basit sorular sorabilir ve cevap verebilir ve cevap verebilirim.	anlamasam da kısa sohbetlere katılabilirim.	olaylar gibi) konularda hazırlık yapmadan konuşmalara katılabilirim		ve karşımdakilerin konuşmalarıyla ilişkilendirebilirim.	doğru bir biçimde vurgulayabilirim. Bir sorunla karşılaşırsam, geriye dönüp, karşımdaki insanların fark etmelerine fırsat vermeyecek bir ustalıkla ifadelerimi yeniden yapılandırabilirim.
Sözlü Anlatım 	Yaşadığım yeri ve tanıdığım kişileri betimlemek için basit kalıplar ve tümceler kullanabilirim.	Basit bir dille ailemi ve diğer insanları, yaşam koşullarını, eğitim geçmişimi ve son işimi betimlemek için bir dizi kalıp ve tümceyi kullanabilirim.	Deneyimlerimi, hayallerimi, umutlarımı, isteklerimi ve olayları betimlemek için çeşitli kalıpları yalın bir yoldan birbirine bağlayabilirim. Düşünce ve planlara ilişkin açıklamaları ve nedenlerini kısaca sıralayabilirim. Bir öyküyü anlatabilir, bir kitap ya da filmin konusunu aktarabilir ve izlenimlerimi betimleyebilirim.	İlgi alanıma giren çeşitli konularda açık ve ayrıntılı betimlemeler yapabilirim. Çeşitli seçeneklerin olumlu ve olumsuz yanlarını ortaya koyarak bir konu hakkında görüş bildirebilirim.	Karmaşık konuları alt temalarla bütünleştirerek, açık ve ayrıntılı bir biçimde anlatabilir, belirli bakış açıları geliştirip uygun bir sonuçla konuşmamı tamamlayabilirim.	Her konuda, bağlama uygun bir üslupla ve dinleyenin önemli noktaları ayırt edip anımsamasına yardımcı olacak şekilde konuşmamı etkili ve mantıksal bir şekilde yapılandırabilir, açık, anlaşılır bir betimleme ya da karşıt görüşü sunabilirim.
Yazılı Anlatım  Yazma	Kısa ve basit tümcelerle kartpostal yazabilirim (Örneğin; tatil kartpostalıyla selam göndermek gibi). Kişisel bilgi içeren formları doldurabilirim (Örneğin; otel kayıt formuna isim, uyruk ve adres yazmak gibi).	Kısa, basit notlar ve iletiler yazabilirim. Teşekkür mektubu gibi çok kısa kişisel mektuplar yazabilirim.	Bildik ya da ilgi alanıma giren konularla bağlantılı basit bir metin yazabilirim. Deneyim ve izlenimlerimi betimleyen kişisel mektuplar yazabilirim.	İlgi alanıma giren çok çeşitli konularda anlaşılır, ayrıntılı metinler yazabilirim. Belirli bakış açısına destek vererek ya da karşı çıkararak bilgi sunan ve nedenler ileri süren bir kompozisyon ya da rapor yazabilirim. Olayların ve deneyimlerin benim için taşıdıkları önemi ön plana çıkaran mektuplar yazabilirim.	Görüşlerimi ayrıntılı bir biçimde, açık ve iyi yapılandırılmış metinlerle ifade edebilirim. Bir mektup, kompozisyon ya da raporda, önemli olduğunu düşündüğüm konuları ön plana çıkararak karmaşık konularda yazabilirim. Hedef belirlediğim okuyucu kitlesine uygun bir üslup seçebilirim.	Uygun bir üslupla açık, akıcı metinler yazabilirim. Okuyucunun önemli noktaları ayırt edip anlamasına yardımcı olacak etkili, mantıksal bir yapılandırmayla bir görüş bildiren karmaşık mektuplar, raporlar ya da makaleler yazabilirim. Mesleki ya da edebi yapıt özetleri ve eleştirileri yazabilirim.

Yukarıdaki tabloda (Bkz. 3. Tablo) dil seviyelerinin, AODK'nin belirlediği 5 dil becerisi açısından dağılımını gösterilmektedir. Bu tabloda söz konusu 5 beceriye göre “yapabilirim” tanımları verilmiştir. Öğrenciler bu tabloya bakarak öğrendiği dilde hangi beceride hangi düzeye geldiğini saptayabilirler. Avrupa’da çok dilliliğin ve çok kültürlülüğün korunması ve yaşatılmasını amaçlayan Avrupa Konseyi, yaşam boyu öğrenmeyi ve kendi kendine öğrenmeyi temel iki ilke olarak benimsemiştir. Bu ilkeler doğrultusunda her Avrupa vatandaşının kendi ana dili dışında İngilizceyi ve buna ek olarak iletişim kurabilecek ölçüde başka bir üçüncü dil bilmesi gerektiği savunulmaktadır.

2.2.5. Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda Türkçenin Yeri

Türkiye’de Batılılaşma hareketleri Tanzimat’la birlikte başlamış, günümüzde de hâlâ devam etmektedir. Avrupa Konseyine üye olan Türkiye, şu an AB’ye üye ülke olabilmek için uğraşmaktadır. Bununla birlikte Türkçenin bir Avrupa dili olması için çeşitli çalışmalar yapmakta ve Avrupa’yla bütünleşmeye çalışmaktadır. Demirel’e (2005) göre “Avrupa ile bütünleşme sürecinde, Türkiye’ye ve Türkçeye olan ilgi giderek artmaktadır. Türkçeyi sadece Avrupa’da yaşayan Türk kökenli kişiler değil, Türkiye’de çalışmak isteyen, Türkiye’ye ilgi duyan herkes öğrenmek istemektedir.”

Yabancıların Türkçeyi tercih etme ve öğrenmelerinin belirli nedenleri vardır. Bu nedenler şöyle sıralanabilir:

- Türk firmalarında çalışma isteği,
- Türkiye’ye yerleşme veya orada çalışma isteği,
- Arkadaş-dost ilişkileri,
- İhtisas yapma isteği (Türkolojiler için),
- Yeni bir dil öğrenme isteği,
- Fantezi olarak (Aydın, 2000).

Barın (1992), insanların yabancı dilleri öğrenme sebeplerini aşağıdaki başlıklar altında toplamıştır. Bunlar aynı zamanda yabancıların Türkçeyi tercih etme ve öğrenme sebepleri olarak da kabul edilebilir.

- İyi bir eğitim almak,
- Dil politikasındaki evrensellik,

- Değişik kültürleri tanımak
- Göçler
- Ticaret
- Turizm

Türkçenin niçin Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda yer alması gerektiğini şöyle açıklayabiliriz:

Türkçe dünya üzerinde en çok konuşulan dillerden biridir. Hengirmen'in verdiği bilgiye göre Türkçe, dünyada en çok konuşulan yedinci dil (2006: 12); Barın'ın verdiği bilgiye göre de Türkçe dünyada en çok kullanılan beş dilden biridir (1992). Türkiye dışında pek çok ülkede, çok geniş bir coğrafyada Türkçe varlığını devam ettirmektedir. Özellikle Batı, göçmen vatandaşlar aracılığıyla Türkçeyle tanışmakta ve yabancı dil olarak Türkçeyi öğrenmek istemektedir. ABD, Almanya, Fransa, İngiltere, İtalya, İspanya, Hollanda, Belçika, Finlandiya, İsveç, Bulgaristan, Yunanistan, Avusturya, Macaristan, Rusya, Ukrayna, Makedonya, Bosna Hersek, Yugoslavya, İran, Pakistan, Suriye, Japonya, Çin, Kore, Avustralya gibi pek çok ülkede üniversitelerde, elçiliklerde ya da özel kurumlarda Türkçe öğretilmektedir. Avrupa Konseyinin eğitim alanındaki değişim programları ile yurt dışından ülkemize yabancı misafir öğrenciler gelmektedir. Sadece eğitim için değil ticaret yapmak, gezmek için de Türkiye'ye yabancılar gelmekte, Türkçeyle ve Türk kültürüyle tanışmaktadır. Kitle iletişim araçlarında da Türkçe küçümsenmeyecek ölçüde yer almaktadır. Bu da Türkçeye olan ilgiyi ve Türkçenin öğretiminin politik önemini artırmaktadır. Bütün bunlar Türkçenin Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda yer alması gerektiğini gösterdiği gibi Türkçenin daha geniş kitlelere yayılmasında Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na, Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'ne göre uyarlanmasının faydalı olacağını da göstermektedir.

Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminin Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na ve Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'ne göre uyarlanması, hem dilimizin daha iyi öğretilmesi hem farklı kurumların vereceği öğretimin standartlaşması hem de Avrupa ülkeleri ile dil öğretimi konusunda birliktelik sağlanması açılarından önemlidir.

2.2.6. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Yabancılar Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunlarla Dil Becerilerinin Geliştirilmesi

Dil becerilerini kazandırma, geliştirme konusu üzerinde durulan önemli noktalardan biri nasıl öğretelim sorusudur. “Dil öğretiminde temel dil becerilerinin uygun yöntem ve tekniklerle kazandırılması gerekir. Dolayısıyla, yabancılar Türkçe öğretimi ile ilgilenenlerin hiçbir yöntemin tutsağı olmamaları, öğretim amaçlarına uygun her yöntem ‘yararlanılabilir’ gözüyle bakmaları gerekmektedir.” (Barın, 2010). Kalıcı öğrenmelerin birey tarafından yaparak, yaşayarak gerçekleştirilen öğrenmeler olduğu herkes tarafından kabul edilmektedir. Bu yüzden Türkçe öğretiminde de kullanılan yöntemler öğrenci etkinliklerine göre düzenlenmek durumundadır.

Bireylerden Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nı kullanarak hangi dil düzeyinde olduklarını ve bu standartlara ne kadar ulaştıklarını dil pasaportunda belgelendirmeleri istenmektedir. Birey böylece dil öğrenme konusundaki kararlarını kendisi verecektir. Bu, dil öğrenme sürecinin bireye dönük olduğunu göstermektedir. Dil gelişim dosyası uygulaması ile “kendini değerlendirme” kavramı gündeme gelmekte, bu değerlendirme yaklaşımı ile birey kendini, dil becerilerini ve dil gelişim sürecini sürekli değerlendirme imkânı bulabilmektedir. Böylece Avrupa Dil Gelişim Dosyası sayesinde yıllardır uygulanmakta olan dilin kurallarını yani dil bilgisini öğretmek yerine dil becerilerini öğretmek daha çok önem kazanmıştır. Öğrenci başarısını ölçerken, dil bilgisi testleri yerine temel dil becerilerini ölçen değerlendirmeler ve öğretme öğrenme sürecinde öğrencinin kendini değerlendirmesi önem kazanmıştır. Bu anlayış, yabancı dil öğretmenlerinin rolünü ve sınıf içi uygulamalarını etkilemektedir.

İçinde bulunduğumuz yüzyılda, bireyler için doğal bir ortam olan oyundan eğitim alanında yararlanılması gerektiği kabul görmüştür. Bunun bir sonucu olarak kuru bilgiler ezberletmek yerine, eğitici oyun yoluyla eğitime anlayışı yerleşmeye başlamıştır. Böylece öğrenme ortamını bir yandan bireyler için doğal bir ortam hâline getirirken diğer yandan önemli bir öğrenme ilkesi olan yaparak yaşayarak öğrenme de gerçekleştirilmektedir. Dil etkileşimle gelişir. Eğitici oyunlar da bireyler arasındaki etkileşimi hızlandırır, iletişimi kuvvetlendirir. Yabancı dil öğretiminde her beceri için eğitici oyun etkinlikleri uygulanabilir. Önemli olan öğretmenin hangi oyunların, hangi temel dil becerilerini geliştirdiğini bilmesi, oyunu amacına uygun olarak seçmesi ve

doğru uygulamasıdır. Böylece öğrenci öğrenme sürecine katılacak ders öğrenci merkezli hâle gelecek ve öğrencilerin dil öğrenimi kolaylaşacaktır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nın temeli olan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nde "Dilin Oyun Amaçlı Kullanımı" ele alınmış, bu bölümünde eğitici oyun örneklerine yer verilmiştir. "Dil öğrenme ve gelişiminde dili oyun sal amaçlarla kullanmak genelde önemli bir rol oynar ancak bu eğitimsel alanla sınırlı değildir. Dilin oyun sal kullanımlarının olduđu faaliyetlerden bazı örnekler:

Sosyal dil oyunları:

- Sözlü (hataları olan bir hikâye; nasıl, ne zaman, nerede, vs.);
- Yazılı (sonuçlar, sayışmaca vs.)
- Görsel-işitsel (resim, tombala, kartları eşleştirme oyunu, vs.);
- Tahta ve kart oyunları (sözcük türetme oyunları vs.);
- Sessiz sinema, pandomim, vs.

Bireysel faaliyetler:

- Bilmece ler (çapraz bulmaca, resimli bulmaca, anagram, vs.);
- Medya oyunları (televizyon ve radyo: Slogan bulma vs.)

Sözlü şakalar (sözcük oyunu, vs.):

- Reklam lar da örn. (bir deterjan reklam ı için) 'Kirlenmek güzeldir';
- Gazete başlıklarında örn. 'Turu kaptı!'
- Duvar yazılarında örn. 'Uzun lafın k ısa sı: U.L.' " (MEB Talim Terbiye Kurulu

Başkanlığı, 2009: 54-55).

Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nde verilmiş oyunlara baktığımızda oyunların görsel, işitsel, görsel işitsel materyaller aracılığıyla oynanmaya yönelik olduđu dikkat çekmektedir. Oyunlarda görsel araçlar, öğretilen sözcüklerin, kavramların ve cümle yapılarının daha kolay anlaşılmasına yardımcı olurken; işitsel araçlar da doğru dil alışkanlıklarının kazanılmasında etkilidir. Sosyal dil oyunlarında pandomim ve sessiz sinemanın yer alması yabancı dil öğretiminde jest ve mimiklerin, beden dilinin önemli olduğunu göstermektedir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nı incelediğimizde dil becerilerine yönelik hazırlanmış yeterlik tanımlarının öğrenci merkezli oluşturulduđu görölmektedir. Yeterlik tanımları, öğrencileri etkinliklere yönlendirecek şekilde hazırlanmıştır. Yabancı lara Türkçe öğretecek uzmanlar; yeterlikler doğrultusunda hazırlanmış konuları, etkinlikleri eğitici oyunlarla çok daha kolay, verimli bir şekilde öğretebileceklerdir.

2.3. Dil Becerileri ve Yabancılar Türkçe Öğretiminde Dil Becerilerini Geliştirmede Kullanılabilecek Eğitici Oyunlar

İletişimin sağlıklı bir şekilde gerçekleşebilmesi için dilin etkili kullanılması gerekir. Dili kullanma başarısı insanlar arasındaki iletişimin de başarılı olduğunu gösterir. İnsanlar arasında anlaşmayı sağlayan iletişim aracına da dil denir. Ergin (1985:1) dili şöyle tanımlamaktadır: “Dil, insanlar arasında anlaşmayı sağlayan tabii bir vasıta, kendine mahsus kanunları olan ve ancak bu kanunlar çerçevesinde gelişen canlı bir varlık, temeli bilinmeyen zamanlarda atılmış bir gizli anlaşmalar sistemi, seslerden örülmüş içtimaî bir müessesedir.”

Dil, anlama ve anlatma becerilerinden oluşur. Okuma ve dinleme anlama becerisini; konuşma (sözlü anlatım ve karşılıklı konuşma) ve yazma anlatma becerisini oluşturur.

Bir dili öğrenmek hedef dili anlayabilmeyi, konuşabilmeyi, okuyabilmeyi ve yazabilmeyi gerektirmektedir. Dil öğretiminde söz konusu beceriler birbirinden ayrı tutulamamakta ve tüm becerilere aynı oranda önem verilmektedir. Günlük yaşamda bütün beceriler birbiriyle iç içedir ve birbirinden ayrılmaz bir bütün özelliği sergilemektedir.

2.3.1. Dinleme

Dinlemeyle ilgili pek çok tanım yapılmıştır. Sever, (2000: 9) dinlemeyi, işittiğimizi almak ve saklamak ya da işittiğimizi anlamak amacıyla dikkat harcamak olarak tanımlamıştır. Temur (2001: 61) dinlemeyi, dinleyicinin önce söylenenlerle sonra söylenenler arasında bağlantı kurma ve iletişim içindeki işlevini anlama yeteneği olarak ifade etmiş ve dinlemenin bir yetenek olduğunu, dinlemede dinlenenler arasında bağlantı kurmanın esas olduğunu vurgulamıştır. Keçik ve Uzun (2004: 111) ise duyduklarımızın kısa süreli belleğimizden geçerek anlamlandırılması ve birçok işlemin bir arada etkileşimsel olarak gerçekleştiği bir edim anlama ve yorumlama süreci olarak belirtmiş ve dinlemenin bir süreç olduğunu dile getirmiştir.

2.3.1.1. Dinleme-İşitme

Yangın (2002: 45) dinlemeyi, sesleri anlamaya çalışmak ve çaba gerektiren bilinçli bir süreç şeklinde tanımlanmıştır. Yangın'ın bu tanımı işitme ile dinleme arasındaki farkı ortaya koymaktadır. Dinleme; bilinçli, isteyerek yapılan ve işitmeyi de kapsayan zihinsel bir süreçtir. Dinleme, beyne gelen seslerin anlamlandırılmasıdır ve belli bir amaç çerçevesinde yapılmaktadır. İşitme ise fizyolojiktir, istek dışıdır yani kişinin kulağı aracılığıyla beynine giden her türlü ses unsurudur. İnsan her şeyi işitebilir ancak dinlemeyebilir. Ergin (1998: 161) bu farkı şöyle dile getirmektedir: “İşitme ile dinleme birbiriyle ilişkili; ancak birbirinden ayrı eylemlerdir. İşitme fizyolojik, dinleme ise psikolojiktir. Fizyolojik olarak işitme; ses dalgalarının dış kulaktan kulak zarına iletildiği, orta kulakta mekanik titreşimlere; iç kulakta da beyne giden sinir akımlarına dönüştüğü bir süreçtir. Dinleme adı verilen psikolojik süreç, bireyin seslerin ve konuşma örüntülerinin farkında olmasıyla ve onlara dikkatini vermesiyle başlar. Belli işitsel işaretleri tanınması ve hatırlamasıyla sürer ve anlamlandırılmasıyla son bulur.”

Ergin'in yukarıdaki açıklamasında dinlemenin nasıl gerçekleştiği de yer almaktadır. Dinleme şu şekilde gerçekleşmektedir: İlk olarak ses, işitme aracı olan kulak tarafından işitilir. Sonra dinleme merkezine gelen sesler süzülür ve beyindeki ilgili merkezlere ulaştırılır. Anlam bütünlüğü hâlinde gelen sesler, beyinde çeşitli zihinsel işlemlerden geçer ve hafızada önceki birikimlere göre tanımlanır. Önceki bilgiler ile hafızaya yeni gelen bilgiler bir araya gelir ve bir ilişki, bir bağ kurulur. Böylece anlamlandırma tamamlanmış olur.

2.3.1.2. Dinlemeyi Etkileyen Faktörler

Dinleme sürecindeki bazı durumlar dinlemeyi olumlu ve olumsuz olarak etkilemektedir. Dinleme sürecinin sağlıklı devam etmesi için bazı etkenlerin yeterli düzeyde olması gerekmektedir. Dinlemeyi etkileyen bu faktörleri şu şekilde ele alabiliriz:

Dinlemeyi etkileyen faktörleri; dinleyiciye bağlı faktörler, konuşmacıya bağlı faktörler, konuşmanın içeriği, dinleme ortamı, dinleme-anlama hızı ve dinleme süresi olarak ele alabiliriz.

2.3.1.2.1. Dinleyiciye Bağlı Faktörler

2.3.1.2.1.1. Zekâ

Yapılan araştırmalar düşünce sisteminin gelişimi ile dil gelişimi arasında doğrudan bir ilişkinin olduğunu ortaya koymuştur. Dil, zekâyâ bağlı olarak gelişim göstermektedir. Özbay (2006: 54); öğretmen sınıf içinde yapılan konuşmalarının çok iyi dinlenilmesini istiyorsa, öncelikle öğrencilerin zekâ gelişim seviyelerini göz önünde bulundurmaları gerektiğini söylemektedir. Bu anlamda sınıfta öğrenme güçlüğü çeken, kaynaştırmalı eğitim programına dâhil öğrenciler göz ardı edilmemelidir.

2.3.1.2.1.2. İşitme

İletişimin sağlıklı gerçekleşebilmesi için mesajı alan kişinin işitme işlevlerinin yeterli olması gerekir. Aksi takdirde dinlenileni anlama, hatırlama ve dili kullanmada sıkıntılar yaşanmaktadır. İyi bir işitme, daha iyi anlama, daha net hatırlama ve dili daha etkin kullanmadır. İşitme problemi olan kişiler, duyduklarını anlama, yorumlama veya onları kullanmada problem yaşamaktadırlar. Bu nedenle sınıf ortamında işitme problemi olan öğrenciler mutlaka tespit edilmelidir.

2.3.1.2.1.3. Dinlemenin Öneminin Farkında Olma

Dinleme, istekli yapılan bir davranıştır. Sağlıklı bir dinlemenin gerçekleşebilmesi için dinleyicilerin güdülenmiş ve dinlemeye hazır olmaları gerekmektedir. Ayrıca dinlenileceklerin kişiye sağlayacağı yarar önceden bilinirse dinleme daha uzun süreli olur. Kişi böylece dinlemenin önemini kavrar ve duyuşsal olarak dinlemeye hazır hâle gelir.

2.3.1.2.1.4. Konuya Olan İlgi

Kişinin algısına hitap eden konular daha büyük bir iştihakla dinlenirken, algı dışında kalan konuların dinleme seviyesi oldukça düşüktür. Bu nedenle kişinin dinlemesini istediğimiz konuyu onun algı, kişilik, hayal ve düşünce dünyasıyla ilişkilendirmemiz gerekmektedir.

2.3.1.2.1.5. Dikkat

Dinlemedeki duyuşsal özelliklerden biri de dikkattir. Kalıcı öğrenmelerin gerçekleşebilmesi için dikkat düzeyi en üst seviyede olması gerekmektedir. Fakat “Dinleme ortamında dinleyicinin dikkatini dağıtacak çok fazla uyarıcı vardır. Ancak dikkati dağıtan şeyler genellikle iki kaynaktan gelir. Bunlar çevre ve insanın kendi düşünceleridir.” (Buzan, 1995: 84).

Dikkat, iyi dinleyiciyle kötü dinleyiciyi birbirinden ayırt eder. Kötü dinleyiciler dikkatlerini kaybeder, başka şeyle ilgilenirler. İyi dinleyici, dinlerken öte yandan iç güdüsel olarak dikkatinin dağılmasıyla mücadele eder (Nichols ve Stevens, 1974: 44).

Dinlemede dikkati yoğunlaştırmak, dikkati daima uyanık tutmak dinlemenin amacına ulaşmasını sağlar.

2.3.1.2.1.6. Dinleme Amacı

Amaçsız yapılan her iş, istenilen sonuçların elde edilememesine neden olur. Bu nedenle amaçların önceden belirlenmesi gerekir. Bu amaçlar doğrultusunda da etkinlikler gerçekleştirilmelidir. “Dinleyicinin neyi, nasıl dinleyeceğini belirleyen etken dinlemedeki amacıdır. İyi dinleme akışkanlığının gelişimi, dinlemedeki amaçların saptanmasına ve her amaca uygun dinleme türünün belirlenmesine dayanır.” (Taşer, 2000: 213).

2.3.1.2.1.7. Dil Özelliklerinin Bilinmesi

Sağlıklı bir iletişimin kurulabilmesi ve söylenenlerin anlaşılabilmesi için, öncelikle aynı dili konuşmak gerekmektedir. Bazen aynı dili konuşmak, anlaşabilmek için yeterli olmayabilir. Konuşulan dilin özelliklerinin bilinmesi bireyin dinleme becerisini etkileyen faktörler arasındadır. Dil özelliklerinin bilinmemesi, zaman zaman bireyler arasında çatışmalar yaşanmasına neden olabilmektedir (Özbay, 2006: 58). Bu nedenle dilin anlam, yapı ve gramer özelliklerinin iyi bilinmesi dinlemeyi kolaylaştırır.

2.3.1.2.2. Konuşmacıya Bağlı Faktörler

Bir konuşmacının başarılı olabilmesi için sesini ve bedenini iyi kullanabilmesi, içerik bakımından gelişmiş bulunması gerekmektedir (Taşer, 1992: 55). Bu üç unsurun yanı sıra doğru bir sosyal ve psikolojik süreç yaşamış olmalıdır. Dinleyenlerle doğru bir diyalog kuramayan konuşmacı başarısız olur.

Konuşmacı açısından dinlemeyi etkileyen etkenler şunlardır (Özbay, 2006: 58):

1. Öğretmenin/konuşmacının konuyu sunma biçimi ,
2. Öğretmenin/konuşmacının duruşu, mimik ve jestleri,
3. Öğretmenin/konuşmacının ses tonu,
4. Öğretmenin/konuşmacının bilgi birikimi,
5. Öğretmenin/konuşmacının dili kullanma becerisi.

2.3.1.2.3. Konuşmanın/Dersin İçeriği

Konuşmada nelere yer verildiği dinlemeyi etkileyen unsurlardan biridir. Konuşmacının düşüncelerini dağınık aktarması, önemli noktaları yüzeysel geçmesi, bilinmeyen kelimelere konuşmasında yer vermesi, dikkatin uzun süre sağlanamamasına neden olur ve dinlemeyi zorlaştırır.

2.3.1.2.4. Dinleme Ortamı

Çevrenin fiziki özellikleri dinlemeyi olumlu ve olumsuz olarak etkilemektedir. Gürültü ve görüntüler dikkati dağıtan ve dinlemeyi engelleyen unsurların başında gelir. Konuşmacıyı görememek de dikkatin çabuk dağılmasına, dinlemede isteksizliğe neden olur.

Dinleme esnasında başka muhtemel rahatsız edici sebepler; havalandırma, ısı, ışık, ses düzenlemeleri, dışarıdaki gürültüler, nem, oturaklar, gün içindeki uygun olmayan bir zaman, hava, mekânın dekorasyonu, rengi ve mimarisi olabilir (Calp, 2005: 145).

2.3.1.2.5. Dinleme-Anlama Hızı

Dinlemede amaç anlamaktır. Son yıllarda yapılan araştırmalar insan beynin anlama kapasitesinin çok yüksek olduğunu ortaya koymuştur. “Ortalama olarak bir insan beyninin dakikada 600 kelimeyi algılama gücü olduğu, bir konuşmacının ise dakikada en çok 250 kelime konuşabildiği kabul edilmektedir.” (Yalçın, 2002: 124). Dinlenenlerin anlaşılmasında konuşma hızı önemli bir etkindir. Konuşma hızı ile düşünce hızı paralel seyrettiği sürece anlama üst seviyelere ulaşır. Dinlenenleri anlama hızı eğitimle daha da geliştirilebilir. Hatta dinleme, “konuşma hızının altı katına çıkarılabilir.” (Weiss, 1993: 43).

2.3.1.2.6. Dinleme Süresi

Kişisel ve çevresel faktörlerin etkisi nedeniyle her insanın konuşulanları dinleme süresi farklıdır. Kişi ne kadar dikkatli dinlerse dinlesin belli bir süre sonra fiziksel yorgunluk durumu ortaya çıkar ve dikkat dağılır. Bu nedenle dinleme süresi kişilere göre değişkenlik gösterir. Demirel (1999: 34), öğrencilerin dinleme yeteneğinin gelişimi ve sürelerini şu şekilde açıklamaktadır:

1) 1. sınıfta 3-5 dakika; 2 ile 3. sınıflarda öğrenciler, 5 ile 10 dakika dinleyebilirler. Dinledikleri konunun en belirgin yönlerini kavrarlar.

2) 4-5. sınıf öğrencileri 15 ile 25 dakika dinleyebilirler. Dinledikleri kuralları öğrenir, bunlar üzerinde soru soracak bir temele inebilirler.

3) 6-8. sınıf öğrencileri 30-40 dakika dinleyebilirler. Neden-sonuç ilişkisini anlarlar, konunun önemini kavrarlar.

2.3.1.3. Dinleme Türleri

Dinlemede yaşanan süreçler, dinlenen materyale ve dinlemenin amacına göre farklılık gösterir. Radyo dinlerken güdülen amaç ile ders ya da bir metro anonsu dinlerken güdülen amaç birbirinden çok farklıdır. Kişiler dinlemedeki amaçlarına göre farklı dinleme türlerini kullanırlar. Dinleme eğitimi çalışmalarında dinleme türlerinden biri kullanılabildiği gibi aynı anda birkaçından da yararlanılabilir.

Dinleme türlerine geçmeden önce dinleme becerisinin kullanılma amaçlarını ve dinleme davranışlarını genel hatlarıyla şöyle özetleyebiliriz (Harmer ve Nunan'dan akt: Güven, 2007: 36):

- Konuyu anlamak: Dinleme beceri düzeyi yüksek öğrenciler, dinledikleri metnin konusu hakkında hızla fikir sahibi olabilir ve böylece metni daha etkin bir biçimde takip edebilirler.

- Öngörü ya da kestirimde bulunmak: Konu hakkında ön bilgisi olan öğrenciler, daha sonra duyacakları metin hakkında öngörü ya da kestirimde bulunurlar.

- Genel anlamı (özü) yakalamak amacıyla dinlemek: Dinleme beceri düzeyi iyi dinleyiciler; ayrıntılara çok takılmadan, genel anlamı yakalarlar ve dinlemede tündengelim sürecini kullanırlar. Olayın özünü kavrarlar.

- Özel bir bilgi edinmek amacıyla dinlemek: Özü yakalamak amacıyla yapılan dinlemenin aksine, haberlerde dikkatimizi çeken bir şeyi dinlemek veya bir filmin tanıtım programında, yönetmen veya konuyu öğrenmek gibi amaçlarla yapılan dinlemedir. Amaçlanan bilgiye ulaşana kadar diğer bilgiler yüzeysel dinlendiği için bu dinleme türüne tarama (scanning) adı verilmektedir.

- Ayrıntılı bilgi edinme amacıyla dinleme: Bilimsel süreçlerin tarifini, telefon numaralarını, adresleri, yol tariflerini, hava alanı vs. anonslarını veya talimatları dinlerken söylenen her şeyi yakalamak amacıyla yapılan pür dikkat dinleme türüdür.

- Yorum yapma: Konuşmada kullanılan kelimeler ve cümleler gerçek anlamlarının dışında bazen farklı anlamlar ifade edebilir. Sözlü veya sözsüz geniş bir

bağlamda ton, mimik, jest gibi unsurlarla, kullanılan kelimelerin ardındaki ima edileni anlamada yapılan dinlemedir.

Yukarıda bahsedilen amaçlar doğrultusunda yabancı dil eğitiminde en sık karşılaşılan ve kullanılan dinleme türleri özet olarak şu şekilde gruplandırılabilir (Brown'dan akt: Güven, 2007: 33-34):

1. Tekrarcı Dinleme (Reactive Listening)

Bu dinleme tipinde, öğrenci sadece bir teyp kayıt cihazı gibi işlev görür. Burada öğrenciler duyduklarını tekrar ederler ve herhangi bir anlam üretme aşamasına geçmezler. Bu tekniğin amacı öğrencinin telaffuz ve tonlamasını düzeltmektir.

2. Yoğun Dinleme (Intensive Listening)

Kelime, tonlama, vurgu, ayırıcı ses (fonem) gibi ayrıntıları yakalama amacıyla yapılan, tümevarım tekniğinin kullanıldığı bir dinleme tipidir. Yoğun dinleme sürecinde öğrencilerden grup veya bireysel alıştırılmaları yapabilmek amacıyla anahtar kelimeleri ve gramer yapısı, vurgu, tonlama, kısaltma gibi ayrıntıları yakalamaları beklenir.

3. İletişimsel Dinleme (Responsive Listening)

Sınıf içi dinleme etkinliğinin büyük bir oranını bu dinleme tipi oluşturur. Öğretmenlerin kısa ve anlaşılır soru cümlelerine öğrencilerin beklemeden tepki verdikleri, günlük konuşma sürecidir. Bu dinleme sürecinde şu teknikler kullanılabilir:

- Sorular sormak (“Nasılsın?” , “Dün akşamki maçı izledin mi?”)
- Komutlar vermek (“Çalışma kitaplarınızı çıkarın ve sayfa 19’u açın.”)
- Konuşmayı netleştirmek (“Son söylediğin kelime neydi?”)
- Anlamayı kontrol etmek (“Elektrikler kesildiğinde asansörde kaç kişi vardı?”)

4. Seçici dinleme

Uzun süren konuşmalarda, öğrenciden tüm konuşmayı anlamasını beklemekten ziyade, belirli bir bilgiyi edinmek amacıyla, dinlenen metni taraması ve gerekeni anlaması istenir. Bu tarz bir dinleme tipini medya yayınları, hikâyeler, anekdotlar, hitabetler ve monologlar oluşturur. Bu dinleme tipinde; metinde geçen kişi isimleri, tarihler, yer, ortam, içerik, ana fikir veya sonuç çıkarma gibi konularda sorular sorularak, öğrencinin anlaması test edilebilir.

5. Kapsamlı Dinleme

Bu dinleme tipi, yoğun dinlemenin aksine tümdengelim yöntemiyle dinlenen materyali bütünsel anlamayı kapsar. Uzun konferanslar veya bir sohbet dinlerken ya da karmaşık bir mesajı yakalama niyetiyle yapılan dinlemelerde başvuru dinleme tipidir. Bu dinlemede not alma, soru sorma gibi interaktif becerilere gerek duyulabilir.

6. İnteraktif Dinleme

Bu dinleme tipi yukarıdaki beş dinleme tipinin tümünü kapsar. Dinleyenin aktif bir biçimde tartışmalara, sohbetlere, ikili veya grup çalışmalarına katıldığı, konuşma becerisinin de yer aldığı gerçek ortamlarda daha sık karşılaşılan dinleme tipidir.

Murat Özbay (2006: 91-140) dinleme türlerini beş grupta ele alarak incelemiş ve her dinleme türünün eğitime yönelik stratejiler belirlemiştir. Özbay'ın tasnifine göre dinleme türlerini şu şekilde özetleyebiliriz:

1. Ayırıştırıcı Dinleme: Bu dinlemenin temel amacı sesler arasındaki farklılıkları ayırt edebilmektir.

2. İletişimsel Dinleme: Gündelik hayatta öğrencilerin arkadaşlarıyla, öğretmenlerle ve diğer insanlarla iletişim kurarken kullandıkları dinleme türüdür. İletişimsel dinlemede temel amaç, çevrede bulunan diğer insanlarla duygu ve düşüncelerin paylaşılmasıdır.

3. Estetik Dinleme: Eğlenme, hoşça vakit geçirme ya da zevk için bir okuyucu ya da konuşmacıyı dinlerken kullanılan dinleme türüdür.

4. Bilgi İçin Dinleme: Bilgi için dinleme, herhangi bir derste, tartışmada, konuşmada anlatılmak istenenleri kavrayıp daha sonra hatırlamak ve kullanmak amacıyla yapılan dinlemedir.

5. Eleştirel Dinleme: Eleştirel dinleme bir bakıma “dinlenenlerin doğru olup olmadığını kontrol etme” olup demokratik toplumlarda yaşayan bireyler için hayati öneme sahiptir.

Tidyman ve Butterfield (Tidyman ve Butterfield'den akt. Doğan, 2007: 35-36) yedi tür dinlemeden söz etmektedirler:

1. Basit Dinleme: Telefon konuşmaları, arkadaşlarla konuşma vb. durumlardaki dinleme.

2. Ayırt Edici Dinleme: Trafikteki sesleri, hayvan seslerini ayırt etmek; bir şeyi vurgularken öğretmenin sesinde meydana gelen değişimleri fark etmek için dinleme.

3. Rahatlama İçin Dinleme: Şiir, hikâye, çeşitli ses kayıtları dinleme.

4. Bilgi İçin Dinleme: Anonslar, düşünceleri listelemek için dinleme.

5. Fikirleri Düzenleme İçin Dinleme: Farklı kaynaklardan bilgileri düzenleme; bulgular üzerinde tartışma ve bunları özetlemek için dinleme.

6. Eleştirel Dinleme: Bir tartışmada, toplantıda konuşmacının amacını analiz etmek; önyargıları, duyguları, propaganda vb. fark etmek için dinleme.

7. Yaratıcı Dinleme: Hoşlanılan müzik, drama vb. dinleme ve düşüncelerini, hislerini kendi kelimeleriyle ifade etmek için dinleme.

2.3.1.4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Dinleme Becerisi

Dinleme, bireyin kazandığı ilk dil becerisidir ve birey için anne karnındayken başlayan bir süreçtir. Dinleme, insanın karşısına sürekli çıkan ve insanların pek çok alanda sık kullandığı bir dil becerisidir. Sağlıklı iletişimin kurulmasında, verimli öğrenmelerin gerçekleşmesinde dinlemeyi iyi bilmek gerekir. Dinleme eğitiminde asıl amaç, başta öğrenciler olmak üzere hayatın her aşamasında insanları etkili birer dinleyici yapmaktır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nın temelini oluşturan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nde (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 68) "Dinleme" faaliyetlerinde dil kullanıcısı, bir dinleyici olarak bir ya da daha fazla konuşmacı tarafından üretilmiş bir konuşma girdisini alır ve işlem yapar. Dinleme faaliyetlerinin içinde şunlar bulunmaktadır:

- Kamu duyurusu (bilgi, yönerge, uyarılar, vs.) dinlemek
- Medyayı (radyo, televizyon, kayıtlar, sinema) dinlemek
- Canlı bir izleyici kitlesinin (tiyatro, kamu toplantıları, halka belirli bir konu üzerinde konuşma, eğlenceler, vs.) üyesi olarak dinlemek
- Kulak misafiri olunan konuşmaları, vs. dinlemek (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 64).

Yukarıdaki dinleme faaliyetleri, gerçek yaşama ilişkin dinleme etkinlikleridir ve iletişimi geliştirmeyi amaçlar. Bu faaliyetler, konuşulan dili anlamaya yöneliktir. Ur (Ur'dan akt: Yaşlı, 2008: 89-91), dinleme-anlama öğretiminde gerçek yaşama ilişkin dinleme etkinliklerini şöyle sıralamaktadır:

- Radyoda haber / hava durumu / spor bülteni vb. dinlemek
- Arkadaş ya da aile ortamında gerçekleşen konuşmalar
- Telefonda bilgi alışverişi
- Ders ya da seminere katılmak
- Parti / düğün / ödül töreni gibi toplantılara katılmak ve bu ortamlardaki konuşmalar
- Doktor, vb. önerileri

- Film / tiyatro / televizyon seyretmek

Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'ndeki dinleme amaçları şunlardır:

“Her vakada kullanıcı aşağıdaki sebepler için dinliyor olabilir:

- Ana fikir
- Belirli bilgi
- Ayrıntılı anlama
- Akıl yürütme, vs.” (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 64)

Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'ndeki dinleme amaçları, araştırmamızda belirttiğimiz dinleme becerisini kullanma amaçları ile paralellik göstermektedir. Söz konusu Çerçeve Metin'de ana fikri edinmek için dinleme, dinleme becerisini kullanma amaçlarından genel anlamı (özü) yakalamak için dinlemeyi karşılamaktadır. Bu dinleme amacını gerçekleştirmek isteyen dinleyiciler; ayrıntılara çok takılmadan, genel anlamı yakalamaya ve olayın özünü kavramaya çalışırlar. Çerçeve Metin'de belirli bilgi edinmek için dinleme, dinleme becerisini kullanma amaçlarından özel bir bilgi edinmek için yapılan dinlemeyi karşılamaktadır. Bu dinleme amacında özü yakalamak amacıyla yapılan dinlemenin aksine, dikkatimizi çeken bir şeyi dinlemek ön plana çıkmaktadır. Çerçeve Metin'de ayrıntılı anlama, dinleme becerisini kullanma amaçlarından ayrıntılı bilgi edinme amacıyla yapılan dinlemeyi karşılamaktadır. Bireyler pür dikkat dinlerken söylenen her şeyi yakalamaya çalışmaktadır. Çerçeve Metin'de akıl yürütme için dinleme, dinleme becerisini kullanma amaçlarından yorum yapma amacıyla yapılan dinlemeyi karşılamaktadır. Dinlenenlerin ardındaki ima edileni anlamak amaçlanmaktadır.

Aşağıda Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda (ADGD) dinleme-anlama becerisi bakımından bireyden beklenen yeterlikler verilmiştir. Bu yeterlikleri incelediğimizde üç düzeyde de televizyon, radyo ve ses kayıtları gibi işitsel ve görsel işitsel araçlardan yararlanılarak yapılan dinlemeye önem verildiği görülmektedir. Yabancı dil öğretiminde kullanılacak materyallerin çeşitli olması gerekmektedir. Çünkü yapılan araştırmalarla görsel zekâ, müziksel-işitsel zekâ, matematiksel zekâ, sözel zekâ, bedensel zekâ gibi farklı zekâ türleri belirlenmiştir. Değişik zekâ türleri de bireysel farklılıkları ortaya çıkarmaktadır. Görsel ve müziksel-işitsel zekâyı sahip öğrenciler için işitsel, görsel işitsel araçlarla yapılan dinleme süreci daha verimli devam edecektir. Ayrıca, derslerde kullanılan işitsel, görsel işitsel araçlar; öğrencilerin konuya olan ilgilerini artıracak, öğrencilerdeki dikkat düzeyini üst seviyelere çıkaracak ve onların dersi dinleme sürelerini uzatacaktır. Bu sayede öğrenmeler de daha kalıcı hâle gelecektir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda (ADGD) dinleme-anlama becerisi bakımından bireyden beklenen yeterlikler şunlardır:

(A1) ADGD YETERLİK TANIMI

A1-1 “Çok yavaş ve belirgin bir biçimde konuşulduğunda ve anlamını kavrayabilmek için yeterli aralar verildiğinde dinlediğini anlayabilir.”

A1-2 “Bir yerden bir yere yürüyerek veya toplu taşıma araçlarıyla nasıl gidileceğini, basit yön tarifleriyle açıklandığında anlayabilir.”

A1-3 “Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir.”

A1-4 “Sayıları, fiyatları ve saatin kaç olduğunu anlayabilir.”

(A2) ADGD YETERLİK TANIMI

A2-1 “Günlük konuşmaları eğer konuşmacı açık, yavaş ve doğrudan konuşursa anlayabilir.”

A2-2 “Yavaş ve açık konuşulduğunda bir tartışmanın ana konusunu anlayabilir.”

A2-3 “Aile, okul, ev, iş, yakın çevre gibi kişisel bilgileri içeren temel sözcük ve ifadeleri anlayabilir.”

A2-4 “Kısa, basit mesajların ve duyuruların temel konusunu anlayabilir.”

A2-5 “Günlük konularla ilgili kaydedilmiş kısa metinlerdeki temel bilgileri yavaş ve açık ifade edildiğinde anlayabilir.”

A2-6 “Görüntülerle desteklenen televizyon haberlerinin (röportaj, olay, kaza vb.) ana noktalarını anlayabilir.”

(B1) ADGD YETERLİK TANIMI

B1-1 “Zaman zaman bazı sözcük ve deyimlerin tekrarını istemek zorunda kalsa da günlük bir konuşmayı takip edebilir.”

B1-2 “Konuşma standart dilde açıkça ifade edildiği sürece konuşmanın ana hatlarını takip edebilir.”

B1-3 “Kısa bir öyküyü anlayabilir ve sonra ne olacağına ilişkin varsayımlar oluşturabilir.”

B1-4 “Yavaş ve açık olduğunda ilgi alanına giren konulardaki radyo haberlerini ve ses kayıtlarını ana hatlarıyla anlayabilir.”

B1-5 “Hakkında bilgi sahibi olduđu konularda televizyon programlarındaki yavaş ve açık konuşmaları anlayabilir, programın ana hatlarını yakalayabilir.”

B1-6 “Basit teknik bilgileri (örneğin, gündelik hayattaki cihazların kullanma kılavuzları) anlayabilir.”

(B2) ADGD YETERLİK TANIMI

B2-1 “Standart dildeki konuşmaları gürültülü ortamlarda bile ayrıntılarıyla anlayabilir.”

B2-2 “Uzmanlık alanına giren veya aşına olunan bir ders ya da konuşmayı anlayabilir ve açık yapılandırılmış bir sunumu takip edebilir.”

B2-3 “Standart dildeki radyo programlarının çoğunu anlayabilir, sunucunun ses tonundan verilmek istenen duyguları ayırt edebilir.”

B2-4 “Televizyonda yayınlanan standart dildeki belgeselleri, röportajları, tiyatro oyunlarını ve filmlerin çoğunu anlayabilir.”

B2-5 “Soyut ve somut içerikli karmaşık konuşmalardaki ana fikirleri ve uzmanlık alanına giren teknik konulardaki tartışmaları anlayabilir.”

B2-6 “Konu içinde geçen ipuçlarını kullanarak anladığını kontrol etmek ve ana fikri bulmak gibi anlamaya yönelik çeşitli dinleme yöntemlerini kullanabilir.”

(C1) ADGD YETERLİK TANIMI

C1-1 “Uzun konuşmaları, iyi bir biçimde yapılandırılmamış veya metnin bağlamı bütünlük taşıyor olsa bile takip edebilir.”

C1-2 “Konuşmalardaki üslubu ve anlam kaymalarını kavrayarak deyimlerin ve günlük dilin çoğunu anlayabilir.”

C1-3 “Ses kalitesinin çok kötü olduđu durumlarda yapılan duyurulardaki (örneğin, tren garı, stadyum vb.) ayrıntılı bilgileri anlayabilir.”

C1-4 “Kullanım talimatı, belli başlı ürün ve hizmetlerin tanıtımı gibi karmaşık teknik bilgileri anlayabilir.”

C1-5 “Mesleki veya bilimsel ilgi alanına giren ders, konuşma ve raporları karmaşık bir şekilde sunulduğunda da anlayabilir.”

C1-6 “Argo ve deyimlerin çok kullanıldığı filmleri zorlanmadan anlayabilir.”

C1-7 “Dil bilimsel açıdan karmaşık, içerik yönünden zor olsa da alanına giren radyo ve televizyon programlarını anlayabilir.”

C1-8 “Bir ders sırasında, ilgi alanına giren aşına olduğu konularda, aslına sadık kalarak başkalarının da yararlanabileceği düzeyde ayrıntılı ve anlaşılır notlar alabilir.”

(C2) ADGD YETERLİK TANIMI

C2-1 “Hızlı ve akıcı olsa bile canlı ya da kaydedilmiş konuşmaları, kullanılan aksana alışmam için zaman tanınırsa hiç zorlanmadan anlayabilirim.”

C2-2 “Bir ders ya da seminer sırasında konuşmacının doğrudan ifade ettiklerinin yanı sıra dolaylı anlatımlarını da anlayıp not tutabilirim.”

Yukarıdaki Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda dinleme-anlama becerisi bakımından bireyden beklenen yeterlik tanımları; A1 düzeyinde 4, A2 düzeyinde 6, B1 düzeyinde 6, B2 düzeyinde 6, C1 düzeyinde 8, C2 düzeyinde ise 2 tane olarak belirlenmiştir.

Araştırmamızda dinleme becerisini geliştirmeye yönelik hazırlamış olduğumuz oyunların yeterlik tanımları yukarıdaki A1-A2 düzeylerine göre hazırlanmış yeterlik tanımlarından alınmıştır. A1- A2 düzeyi dinleme becerisiyle ilgili kısaca şunları söyleyebiliriz: Öğrencilerin günlük yaşamda kullanılan sözleri; kendisini, ailesini ve çevresini ilgilendiren somut ifadeleri yavaş, açık ve anlaşılır şekilde konuşulduğunda anlama, sayıları, fiyatları, saatin kaç olduğunu, kısa ve basit soruları anlama, yönergeleri takip etme, günlük hayatta gerekli iletişimi sağlayacak kadar dinlediklerini anlama kazanımlarını gerçekleştirmesi hedeflenmektedir.

2.3.1.5. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Dinleme Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar

SAYILARDAN SÖZCÜKLERE

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Sayıları, fiyatları ve saatin kaç olduğunu anlayabilir.

Kazanım: Sayılar, zaman ve saat ile ilgili temel kavramları anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen, sayılara karşılık gelen harfleri içeren aşağıdaki tabloyu her öğrenciye verir.

2. Öğretmen sınıfa 1'den 30'a kadar en az üç sayı söyler.
3. Her sayıyı söylerken yaklaşık beş saniye bekler.
4. Öğrenciler, öğretmen sayıyı söyledikten sonra sayıya karşılık gelen harfi bir yere yazar.
5. Öğretmen bir kelime oluşuncaya kadar aynı şekilde sayı söylemeye devam eder.
6. Bu şekilde öğretmen öğrencilere beş sözcük buldurmaya çalışır.
7. Bütün sözcükleri bilen öğrenci başarılı olur.

Tablo:

A	B	C	Ç	D	E	F	G	Ğ	H	I	İ	J	K	L
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
M	N	O	Ö	P	R	S	Ş	T	U	Ü	V	Y	Z	
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	

Örnek:

8- 26- 15 -----> GÜL
 16- 1- 27- 12 -----> MAVİ
 5- 18- 14- 24- 18- 21 -----> DOKTOR
 3- 25- 16- 1 -----> CUMA
 14- 19- 20- 6- 14 -----> KÖPEK

Kaynak: Bu oyun, <http://www.turkcede.org> adlı internet sitesinde yabancılara oyunlarla Türkçe öğretimi için isimsiz olarak verilmiş bir oyun örneğinin geliştirilmesiyle hazırlanmıştır.

Bu oyun;

Özellikle sayıların ve harflerin pekiştirilmesinde etkilidir.

Daha önce derste öğrenilmiş kelimelerin kalıcı hâle gelmesini sağlar. (Temel seviyede öğretilebilecek basit kelimelerin bu oyunda kullanılması önerilmektedir.)

Dinleme becerisini geliştireceği gibi kelimelerin yazılması ve okunması da oyunda istendiği için yazma ve okuma becerilerini de geliştirecektir.

ÂMÂYA YOL GÖSTER

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Bir yerden bir yere yürüyerek veya toplu taşıma araçlarıyla nasıl gidileceğini, basit yön tarifleriyle açıklandığında anlayabilir.

Kazanım: Basit soruları, talimatları ve yön tariflerini anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki gruba ayrılır.
2. Aynı gruptan âmâ olacak öğrenci ve ona yol gösterici seçilir.
3. Âmâ olacak öğrencinin gözleri bağlanır.
4. Sınıftaki sandalye, çöp kovası, masa vb. araçlardan yararlanılarak sınıf içinde engelli yollar düzenlenir.
5. Öğretmen âmâ olan öğrencinin ulaşması gereken bir yer belirler.
6. Yol gösteren öğrenci, ona yolu uzaktan tarif etmeye çalışır.
7. İstenilen yere âmâyı geçirebilen kılavuz, yerine diğer gruptan bir arkadaşını; karşıya geçen âmâ da yerine diğer gruptan âmâ olacak bir öğrenci seçer. Oyuna bu şekilde devam edilir.
8. Âmâ öğrenciyi istenilen yere ulaştıramayan grup puan alamaz.
9. Oyun sonunda en çok puan olan grup başarılı olur.

Âmâya yol şöyle tarif edilebilir:

– Geriye dön! Üç adım sağa git! Bir adım öne yürü! Önündeki sandalyeyi tut! Sandalyenin solundan ileriye doğru yürü! Sağa dön! İleri doğru beş adım git! Sola dön... vb.

Kaynak: İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin kendilerini fiziksel engeli olan bir kişinin yerine koyarak onun gibi davranmasını gerektirdiğinden bu kişilerin sıkıntılarını anlamalarını sağlar. Bu sayede öğrencilerin empati kurma becerilerini geliştirir.

Yönle ilgili kavramların (sağ, sol, ileri, geri, aşağı, yukarı, önünde, arkasında, vb.) pekiştirilmesini sağlar.

Emir cümlelerinin öğretiminden sonra oynandığında konuyu pekiştirir.

MARKET-PAZAR

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Aile, okul, ev, iş, yakın çevre gibi kişisel bilgileri içeren temel sözcük ve ifadeleri anlayabilir.

Kazanım: Sosyal ve fiziki çevre ile ilgili temel kavramları ve niteleyicileri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen oyunu başlatır: “Markete gittim. Marketten bir kilo ... aldım.” der.
2. Öğrenciler sırayla öğretmenin ve kendinden önceki arkadaşlarının marketten veya pazardan aldıklarına başka bir nesneyi ekleyerek oyunu devam ettirirler.
3. Marketten alınanları yanlış veya eksik söyleyen öğrenci oyundan çıkarılır.
4. Sona kalan öğrenci başarılı olur.

Örnek: Öğretmen: Markete gittim, marketten bir kilo muz aldım.

1. Öğrenci: Markete gittim, marketten bir kilo muz ve bir paket çay aldım.
2. Öğrenci: Markete gittim, marketten bir kilo muz, bir paket çay ve iki ekmek aldım.
3. Öğrenci: Markete gittim, marketten bir kilo muz, bir paket çay, iki ekmek ve çikolata aldım.

Oyun bu şekilde devam eder.

Kaynak: Bu oyun, Alemdar Yalçın’ın Türkçe Öğretim Yöntemleri Yeni Yaklaşımlar adlı kitabından alınmıştır.

Yalçın (2002:120), manav-market adını verdiği bu oyununun öğrencilere şunları kazandıracağını söylemektedir:

1. Öğrenci dikkatle dinlemekte, dinlediği bilgileri beyinde belirli bir sıraya dizerek saklamakta, daha sonra buna kendi bilgisini de ekleyerek anlatmaktadır. Bu yüzden bilginin düzenlenmesi ve sınıflandırılması becerisini kazandırır.

2. Dinleme becerisini geliştirmektedir.

3. Belirli bir sıralama ile anında ve herhangi bir yardım almadan eksiksiz ve doğru konuşma becerisi kazandırmaktadır.

4. Hazırlıksız konuşma eğitimini geliştirmektedir.

Yukarıda Yalçın’ın belirttikleri dışında bu oyun için şunları da söyleyebiliriz:

Bu oyunda söylenenlerin hafızada tutulması önemli olduğu için öğrencilerin dinlenenleri hafızada tutma becerisini geliştirmelerine yardımcı olur.

Bu oyun sayesinde öğrenciler, daha önce öğrenmedikleri bir kavramın adını arkadaşlarından duyabilir ve araştırarak onun ne olduğunu öğrenmeye çalışabilir. Böylece öğrenciler birbirlerine birikimlerini aktarmış ve birlikte öğrenmiş olurlar.

Bu oyun aracılığıyla alışverişte sık kullanılan kilogram, paket, litre gibi kavramların öğretimi pekiştirilir.

İsmi hâl eklerinden yönelme hâli ve ayrılma hâli ile bilinen geçmiş zaman (di’li geçmiş zaman) bu oyunla pekiştirilebilir.

KULAKTAN KULAĞA

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Çok yavaş ve belirgin bir biçimde konuşulduğunda ve anlamını kavrayabilmek için yeterli aralar verildiğinde dinlediğini anlayabilir.

Kazanım: Kısa ve basit cümleleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen ön sırada oturan öğrenciye diğer öğrencilerin duymayacağı şekilde bir cümle söyler.
2. Bu öğrenci de kendisinden sonra gelen öğrenciye cümleyi duyduğu şekliyle söyler.
3. Cümle, bu şekilde kulaktan kulağa sınıftaki bütün öğrenciler arasında dolaşır.
4. Sondaki öğrenci ise cümleyi sesli olarak söyler.
5. Cümle eğer doğru iletilmiş ise sondaki öğrenci başa geçer ancak cümle arada bozulmuşsa öğrenciler, sondan başa doğru duymuş oldukları cümleyi söylerler. Böylelikle, cümlelerin hangi öğrenci tarafından değiştirildiği ortaya çıkar.
6. Cümleyi yanlış aktaran öğrenci en sona geçer ve oyuna bu şekilde devam edilir.

Kaynak: Bu oyun, Ayşegül Özdemir’in Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyun adlı yüksek lisans tezinden alınmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin dinlemeyi etkileyen unsurlardan biri olan dikkatin önemini yaparak yaşayarak görmelerini sağlar.

Öğrencilerin kelimeleri doğru telaffuz etmelerini gerektirdiğinden kelimelerin doğru telaffuzunu öğretme için de kullanılabilir.

YOLUMU BULUYORUM

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Bir yerden bir yere yürüyerek veya toplu taşıma araçlarıyla nasıl gidileceğini, basit yön tarifleriyle açıklandığında anlayabilir.

Kazanım: Harita ve krokilere ilişkin basit tarifleri anlar.

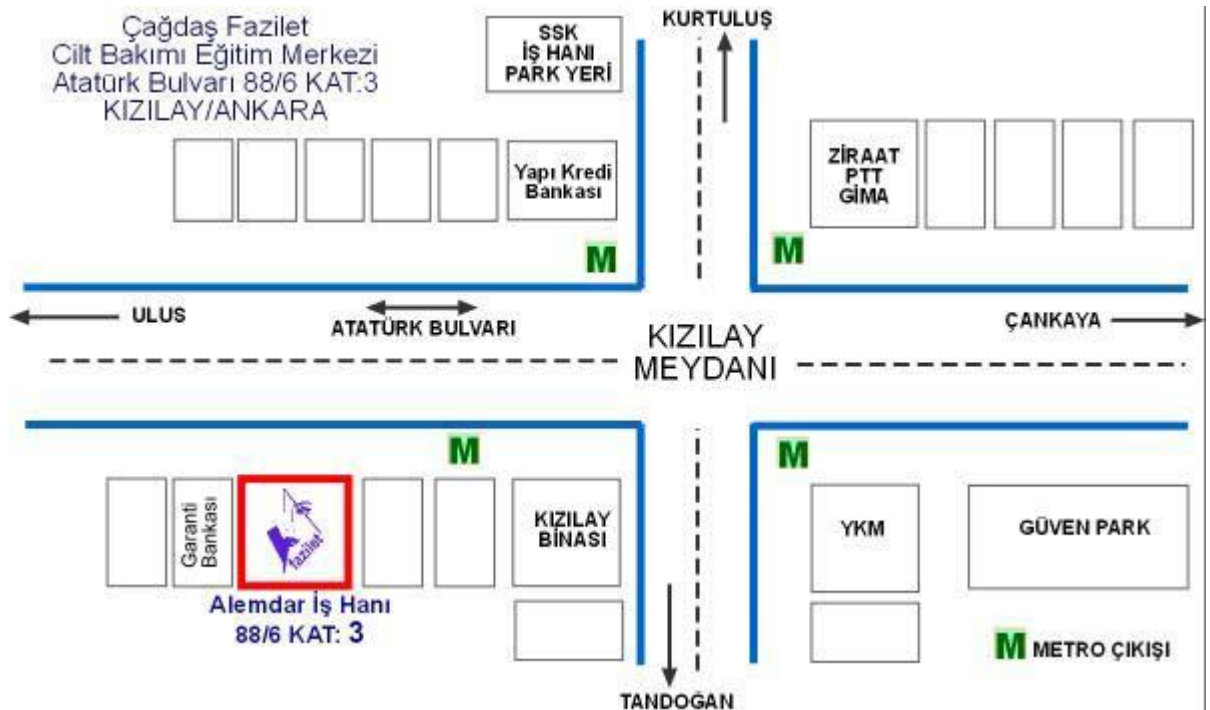
Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilere bir yerin krokisini verir.
2. Öğrenciler, öğretmenin tarif edeceği yeri kroki üzerinde kalemle çizerek söylenenleri takip edip bulmaya çalışır.
3. Öğretmenin tarif edeceği yeri ilk bulan öğrenci başarılı olur.

Örnek:

Şu an Ulus yönündesin. Atatürk Bulvarındaki Kızılay Meydanına kadar yürü. Kızılay Meydanına gel, sağa dön ve yolun karşısına geç. Orada metro çıkışı var. Metro çıkışından 20 metre yürü. YKM'yi göreceksin. YKM'den Çankaya yönüne doğru 30 metre yürü ve orada bekle. Buluşacağımız yer burası. Peki, burası neresi?

Cevap: (Güven Park)



Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Kroki okumaya dayalıdır. Öğrencilerin dinleme becerilerinin yanında görsel okuma becerileri de geliştirir.

Yön kavramlarının öğretimini pekiştirir.

Türkçede yön tarifinde sıkça kullanılan “-e doğru, -e kadar” gibi kalıp ifadelerin öğretiminde pekiştirme amaçlı kullanılabilir.

RESSAM

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir.

Kazanım: Kısa ve basit yönlendirmeleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen kolay çizilebilecek bir resim belirler.
2. Tarif ve yönlendirmelerle belirlediği resmi öğrencilere tarif ederek çizdirir.
3. Öğrenciler tarif edilen resmi tamamlayınca öğretmen elindeki resmi tahtaya asar.
4. Öğrenciler kendi çizdiği resimlerle öğretmenin belirlediği resmi karşılaştırır.
5. Öğretmenin belirlediği resme en yakın resmi çizen öğrenci başarılı olur.

Kaynak: Bu oyun, Bruce Marsland’ın Lessons from Nothing: Activities for Language Teaching with Limited Time and Resources adlı kitabından uyarlanmıştır.

Bu oyunda amaç güzel resim çizmek değildir. Amaç, öğretmenin tarif ettiklerinin doğru anlaşıldığını göstermektir. Bu sebeple çizilecek resimler basit düzeyde olabilir.

Bu oyun ile;

Dikdörtgen, kare, daire, çizgi, nokta gibi kavramların öğretimi ile uzun, kısa gibi kelimelerin sıfat görevinde kullanımı pekiştirilir.

Emir cümlelerinin öğretimi pekiştirilir.

BİLGİ YARIŞMASI

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir.

Kazanım: Temel soru kalıplarını ve kelimelerini anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Seviyeye uygun sorular hazırlanır ve bir kutunun içine konur.
3. Öğretmen soruları sırayla yavaşça okur, her grup ortak karar sonucu vereceği cevapları kağıtlara yazar.
4. Kağıda sorunun cevabını doğru yazan grup veya gruplar, on puan alır ve yarışma bu şekilde devam eder.
5. Yarışma sonunda en çok puan toplayan grup başarılı olur.
6. Yarışmada sözlük kullanmak serbesttir.

Örnek:

1.) Türkiye'nin başkenti neresidir?

(Ankara)

Sorusuna doğru cevap veren grup veya gruplar on puan alır. Sonra öğretmen aşağıdaki soruları sırayla sormaya devam eder.

2.) Türk bayrağında hangi simgeler bulunmaktadır?

(Ay, yıldız)

3.) Ayasofya, Kız Kulesi ve Topkapı Sarayı Türkiye'nin hangi ilindedir?

(İstanbul)

4.) Dünyada hümanizm akımının önemli temsilcilerinden biri sayılan Türk büyüğü kimdir?

(Mevlana)

5.) Türkiye'nin güneyinde bulunan denizin adı nedir?

(Akdeniz)

6.) Türkiye Cumhuriyeti'nin ulusal marşının adı nedir?

(İstiklal Marşı)

7.) Müslüman Türkler'in iki dini bayramının isimleri nelerdir?

(Ramazan Bayramı ve Kurban Bayramı)

Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Türk kültürünün Türkçe öğrenen yabancılara aktarılmasını sağlar.

Öğrencileri sözlük kullanmaya yönlendirir ve onlara sözlük kullanma alışkanlığı kazandırır.

NEREDEYİM?

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Günlük konuşmaları eğer konuşmacı açık, yavaş ve doğrudan konuşursa anlayabilir.

Kazanım: Metninden kimin nerede, ne zaman, ne yaptığını anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki gruba ayrılır.
2. Öğretmen basit birkaç cümle ile bir yerden bahseder.
3. Öğrenciler öğretmenin bahsettiği mekânı tahmin etmeye çalışır.
4. Öğretmenin bahsettiği mekânı bilen grup on puan alır.
5. Öğretmen bu şekilde çeşitli mekânlardan bahseder. Oyunun sonunda en çok puanı alan grup başarılı olur.

Örnek:

“Büyük bir parktayım. Etrafımda birçok ağaç var. Bir bank görüyorum ve oturuyorum. Çevremde küçük küçük evler var. Evlerin ön duvarları telle kapatılmış. Böyle bir evin karşısındaki bankta oturuyorum. Buradan evin önündeki levhayı okuyorum: “Hayvanlara yem vermek yasaktır.”

Öğretmenin hayvanat bahçesinden bahsettiğini bilen grup on puan alır ve öğretmen başka mekânları anlatmaya devam eder.

Diğer konular:

Mutfak, okul bahçesi, belediye parkı, orman, çocuk bahçesi, bakkal, havaalanı, manav vb.

Kaynak: İsmail Samur’un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınarak “Yabancılar Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Türkçedeki soru kalıplarının öğretimini pekiştirir.

Öğrencilere bir olay veya durumla ilgili çok yönlü düşünme becerisi kazandırır.

SIRALANALIM

Düzyey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Günlük konularla ilgili kaydedilmiş kısa metinlerdeki temel bilgileri yavaş ve açık ifade edildiğinde anlayabilir.

Kazanım: Telesekreter ve bant kayıtlarındaki konuşmaları anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen tahtaya dinletilecek metinle ilgili bazı kelimeler yazar.
2. Metni öğrencilere dinletir.
3. Dinletme bitince tahtada geçen kelimeleri metinde geçiş sırasına göre sıralamalarını ister.
4. Sıralamayı ilk yapan öğrenci başarılı olur.

Örnek:

randevularımı	kiralamak	üye oluyorum	ödüyorum	öğrenmek
---------------	-----------	--------------	----------	----------

Türkiye’de İlk Günlerim

Adım Isabel. Türkiye’ye üç ay önce geldim. Buradaki ilk günlerimi hiç unutmadım. Yabancı bir ülkede ilk günler çok zor geçiyor. Ev kiralamak, banka işlemleri, kimlik işlemleri, fatura yatırmak, önemli yerlerin adreslerini, telefonlarını öğrenmek hiç kolay olmuyor. Arkadaşlarım çok yardım etti. O günlerde Türkçe bilmiyordum. Ama artık işlerimi kendim yapıyorum. Bu üç ay içinde biraz Türkçe de öğrendim. Artık faturalarımı kendim ödüyorum, doktor randevularımı kendim alıyorum. Banka ve kredi kartımla ilgili işlemleri kendim yapıyorum. Bir kütüphaneye ya da spor merkezine kendim üye oluyorum. Yabancı bir ülkede yaşamak benim için eskisi kadar zor değil. (Yeni Hitit 1 Öğretmen Kitabı, 2008, 90)

Cevap:

randevularımı	kiralamak	üye oluyorum	ödüyorum	öğrenmek
4	1	5	3	2

Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Metni dikkatli dinlemek durumunda olan öğrencilerin, dinlemeyi etkileyen unsurlardan biri olan dikkatin önemini fark etmelerini sağlar.

Öğrencilere Türkçedeki cümle yapısını ve öğelerin dizilişini sezdirir.

HEYKEL

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir.

Kazanım: Kısa ve basit yönlendirmeleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıftan bir öğrenci sınıfın dışına çıkar, kapıyı açık bırakır ve bir duruş şekli belirler.
2. Başka bir öğrenci ise tahtanın önüne gelerek dışarı çıkmış olan öğrencinin yaptığı hareketlere bakar ve duruş şeklini inceler.
3. Dışarı çıkan öğrencinin yaptığı hareketleri sadece sınıfın ortasındaki öğrenci görür. Diğer öğrencilerin görmemesi sağlanır.
4. Bütün sınıf ayağa kalkar.
5. Sınıfın ortasındaki öğrenci çeşitli yönlendirmelerle sınıftaki tüm arkadaşlarına dışarıdaki arkadaşının yaptığı hareketleri uygulatır.
6. Komutları arkadaşlarına uygulamaya çalışan öğrenci arkadaşlarını yönlendirecek hiçbir hareket yapmaz.
7. Dışarıdaki öğrenci sınıfa girer ve duruşu en iyi yapan, komutları en iyi şekilde uygulayan öğrenciyi tespit eder. Ve o öğrenci başarılı olur.

Örnek:

Bir öğrenci dışarı çıkar, sağ ayağını kaldırır, dilini çıkartır, hafif eğilir ve sol kolunu beline koyar. Bu şekilde bir heykel duruşu oluşturur. Bu öğrencinin duruşunu sadece tahtanın ortasına çıkmış öğrenci görür. Tahtanın ortasındaki öğrenci “Sağ ayağınızı havaya kaldırın.”, “ Dilinizi çıkartın.”, “Hafifçe öne eğilin.”, “Sol kolunuzu belinize koyun.” gibi komutlarla dışarıdaki arkadaşının duruş şeklini arkadaşlarına uygulatır. Dışarıdaki öğrenci komutlar bittikten sonra sınıfa girer ve kendi duruşunu en iyi yapan öğrenciyi tespit eder. Tespit eden öğrenci oyunu kazanır.

Kaynak: Meltem Kutay İzgören’in Oyunlarla Dil Öğretimi adlı kitabından yararlanılarak hazırlanmıştır.

Bu oyun;

Basit fiillerin öğretiminin pekiştirilmesinde etkilidir.

İyelik eklerinin pekiştirilmesini sağlar.

Emir cümlelerinin öğretiminin pekiştirir.

Organ adlarının öğretiminin pekiştirir.

KOMUTU UYGULA

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Dikkatli ve açıkça yöneltlen soruları ve verilen talimatları anlayabilir.

Kazanım: Kısa ve basit yönlendirmeleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki gruba ayrılır.
2. Öğretmen herhangi bir gruptan bir öğrenciyi tahtaya kaldırır.
3. Ondan bazı isteklerini yerine getirmesini ister.
4. Öğrenciye söyleyeceklerini dikkatlice dinlemesini ve sonra da yapmasını söyler.
5. Öğrenci söylenenleri doğru ve sıraya uygun bir şekilde yaparsa diğer gruptan bir öğrenci kaldırılır ve oyuna devam edilir. Eğer öğrenci hata yaparsa oyundan çıkarılır ve böylece grubun oyuncu sayısı eksilir.
6. Oyun sonunda oyuncu sayısı fazla kalan grup başarılı olur.

Örnek:

Öğretmen öğrenciyi kaldırır ve şunları yapmasını isteyebilir:

- a. Yerine otur, çantayı aç, çantandan bir defter al ve bana getir.
- b. Sınıftan dışarı çık, kapıyı dışarıdan üç kez vur, sınıfa gir ve beş adım yürüdükten sonra dur.

Kaynak: İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınmıştır.

Bu oyun;

Emir cümlelerinin öğrenimini pekiştirir.

Öğrencilerin, öğretmenin kendilerinden istediği nesnelerden bildiklerini pekiştirmesini sağlarken bilmediklerini de öğrenmelerinde etkilidir.

SUÇLU VE AVUKATI

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Dinleme

Yeterlik: Dikkatli ve açıkça yöneltlen soruları ve verilen talimatları anlayabilir.

Kazanım: Temel soru kalıplarını ve kelimelerini anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğrenciler ikişerli gruba ayrılır.

2. Öğretmen gruplara sırayla sorular yöneltir; ancak gruplardan birine soru sorduğu zaman bunun cevabını, soruyu yönelttiği öğrenci değil yanındaki arkadaş verir. Bu duruma göre soru sorulan öğrenci (suçlu), susar; yanındaki (avukatı) cevap verir. Soru kime soruluyorsa onun yanındaki avukatı konuşur.
3. Yanılan olursa grup arkadaşı ile oyundan çıkartılır.

Örnek:

Öğretmen herhangi bir gruptaki öğrenciye:

– Dün okula neden gelmedin?

diye sorar. Cevabı, kendisi değil; grup arkadaşı (avukatı) verecektir. Grup arkadaşı soruya istediği cevabı verebilir.

– Annesi hastalandı, onun için gelmedi.

der. Yanılan olursa grup arkadaşı ile oyundan çıkar.

Kaynak: Ruhi Sel'in Eğitsel Oyun adlı kitabından alınmıştır.

Bu oyun;

Hukukla ilgili olan avukat, hâkim, yargı, suçlu, masum gibi kavramların öğretiminde etkilidir.

Öğretmenin sorduğu sorulara hızlı cevap verebilmeyi gerektirdiği için öğrencilerin hızlı düşünebilme becerilerini geliştirir.

2.3.2. Konuşma

Konuşma insanlar arasında iletişimi sağlayan en önemli araçtır. Başarılı iletişimin ön koşulu güzel ve etkili konuşmaktır. Konuşma, bireyin duygu ve düşüncelerini sözle bildirmesidir. “Konuşma, zihinsel bir çabayla, zihinsel birikimle oluşturulan iletinin dil aracılığıyla karşdakine sunulmasıdır.” (Adalı, 2003: 27). Çongur (1995: 42) konuşmayı, “insanın doğuştan sahip olduğu, zaman içinde öğrenip yaşamak suretiyle edindiği düşünce ve görüşleri ile kendi istek ve duygularını belli bir maksatla karşısındakine veya karşısındaki kişilere iletebilmesi” olarak tanımlamaktadır.. Türkçe Sözlük'te (2005: 1213) konuşma; bir dilin kelimeleriyle düşüncesini sözlü olarak anlatmak, belli bir konudan söz etmek, bir konuda karşılıklı söz etmek, sohbet etmek, söylev vermek, konuşma yapmak, düşüncesini herhangi bir araç kullanarak anlatmaktır.

Konuşma, tek yönlü fiziksel bir olgu değildir. Konuşma, işitme ile bağlantılıdır. Seslerin nasıl işitildiği konuşma açısından önemlidir. Konuşma becerisinin gelişebilmesi için işitme organlarının sağlıklı çalışması gerekir.

Konuşmanın olabilmesi için diyafram, akciğerler, nefes borusu, gırtlak, ses telleri, damak, dil, küçük dişler, burun ve dişlerin ortak iş birliği; ayrıca doğru sinir akışı ve beyin işlevi gerekir (Temizyürek vd., 2007: 116).

Konuşma becerisi, ancak konuşmakla kazanılmaktadır. Konuşmamak bir bakıma düşünmemek, sonuç olarak sınıfın etkinliğine karışmamak, öğrenmemek demektir (Kavcar, Oğuzkan, Sever, 1997). Düşüncelerin açığa çıkması için dile getirilmesi, konuşulması gerekmektedir.

Konuşma, bireyin ilişkilerinde belirleyicidir. Konuşma daha çok toplumsal ilişkilerde karşımıza çıkmaktadır. Bireyin sosyalleşmesini sağlamaktadır. Bu beceriyi kazanamamış bireyler, kalabalık ortamlarda çekingenlik gösterir ve duygularını, düşüncelerini yeterince açıklayamazlar. Kuzne tarafından 1998 yılında Almanya’da yapılan bir araştırma sonucuna göre “iyi konuşan öğrencilerin kendilerine oldukça güvendikleri ve sınıflarında lider pozisyonunda oldukları” belirtilmiştir.

Sözlü iletişimdeki başarı düzeyinin etkin dinleme ve konuşmaya bağlı olmasına karşılık az gelişmiş konuşma ve dinleme yeteneklerimiz iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir. İletişim söylenen kelimelerin yanı sıra sesin yüksekliği, tonu ve vurgulaması, konuşmanın hızı, nefes alıp verme biçimi, duraklama, yüz ifadesi, göz hareketleri ve duruş biçimi, kişiler arasındaki mesafe, jest ve mimikler, giyim tarzı gibi unsurları da içermektedir. Bütün bunlar konuşmanın fiziksel ve zihinsel unsurlarını kapsayarak konuşmanın karmaşık yapısını oluşturmaktadır. Konuşma eğitiminin insan hayatındaki önemli rolü olduğunu gözden uzak tutmadan, etkili ve güzel bir konuşma eğitimi zihinsel ve fiziksel boyutları dikkate alınarak ve bu temel üzerinde yapılmalıdır (Özbay, 2006: 104).

Adalı (2003: 26)’ya göre konuşmanın üç yönü vardır:

- a. Konuşma zihinsel bir olgudur; çünkü ilk aşamada kişinin beyinde oluşur.
- b. Konuşma fizyolojik bir oluşumdur; çünkü beyinde oluşan ileti, beyin uyarılarıyla sese dönüşür ve bu fizyolojik bir oluşumdur.
- c. Konuşma fiziksel nitelikli bir oluşumdur; çünkü ağızdan çıkan ileti, ses dalgaları yoluyla muhatap kişilere ulaşır.

2.3.2.1. Konuşma Türleri

Konuşma türlerini, hazırlıklı ve hazırlıksız konuşma olarak iki başlıkta inceleyebiliriz. Bu türlerin kendilerine özgü yöntem ve teknikleri de bulunmaktadır. Yalçın (2002: 136) konuşma türlerini şu şekilde açıklamaktadır:

Hazırlıklı Konuşma: Kişinin önceden planladığı, üzerinde çalışmalar yaparak bilgi, belge ve teknik detayları bir araya getirerek sunduğu konuşmalara hazırlıklı konuşma denir. Bu konuşmalar konferans, panel, açık oturum, brifing vb. konuşma türleridir.

Hazırlıksız Konuşma: Kişinin günlük hayatı içinde herhangi bir ön hazırlık yapmadan evde, iş yerinde, dinleme sırasında, ikili ilişkilerin tümündeki konuşmalarıdır.

Hazırlıklı konuşma ile hazırlıksız konuşma arasındaki fark, hazırlıklı konuşmaların belirli kurallara sahip olması, önemli bir amaç doğrultusunda gerçekleşmesi ve defalarca prova edilebilmesidir. Hazırlıksız konuşmalarda ise belli bir hazırlık olmadığı için o anda, sahip olduğumuz bilgi birikimine göre konuşmak durumunda kalırız.

2.3.2.2. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Konuşma Becerisi

Yabancı dil öğretiminde genel amaçlardan biri, öğrencilerin öğrendikleri dili anlaşılır biçimde konuşabilmesidir. Konuşma becerisini kazanan kişilerin dilin kurallarını ve kelimelerin doğru telâffuzunu öğrenmeleri beklenmektedir. Konuşma becerisi, bireyler arasında iletişimi sağlarken, bireylerin sosyalleşmesinde de etkili olmaktadır. Ancak yabancı dilde konuşma becerisi zor gelişir. Bu nedenle öğretim ilkelerinden biri olan kolaydan zora ilkesi konuşmaya yönelik çalışmalarda özellikle göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca konuşma becerisini geliştirici uygulamalar günlük hayattaki gerçek iletişim durumlarından yola çıkılarak yaptırılmalıdır. Demirel (1993), yabancı dilde konuşma öğretimine yönelik alıştırmaları üç grupta ele alır:

1. Mekanik Alıştırmalar: Dilin kurallarını ve yapısını öğretmeye yönelik alıştırmalardır.

- Yineleme alıştırmaları□

- Yer deęiřtirme alıřtırmaları
- Çevirme alıřtırmaları (olumlu tümcenin olumsuz tümceye, etken yapının edilgen yapıya çevrilmesi, vb.)

2. Anlamalı Alıřtırmalar: Dilin kurallarının ve yapısının anlamalı olarak öğrenilmesinin amaçlandıęı bu alıřtırmalarda mekanik yinelemelerden çok üretme önemlidir.

3. İletişimsel Alıřtırmalar: Dilin kullanımına ilişkin alıřtırmaları içerir:

- Diyaloglar
- Tartışmalar
- Rol oynama ya da okuma tiyatrosu
- Söylevler
- Doęaçlama
- Öykü anlatma
- Oyunlar

Byrne (Byrne'den akt: Yaşı, 2008, 96) ise konuşma becerisinin geliştirilmesinde kontrollü ve serbest alıřtırmalar olmak üzere iki etkinlik grubundan bahsetmektedir:

Kontrollü Alıřtırmalar: Kısa diyaloglar biçimindeki kontrollü alıřtırmalar öğrencilerin anahtar yapılarda, sesletim ve söz daęarcıęı konusunda karşılařtıkları güçlüklerin giderilmesi amacını gütmektedir. Öğrencilerin yinelemeye gereksinimleri kontrollü diyalog alıřtırmaları ile sağlanabilir.

Serbest Alıřtırmalar: Öğrencilerin dili serbestçe kullanabilecekleri doğal konuşmanın yaratılabileceęi bir ortama gereksinimleri vardır. Öğrencilerin kendilerini rahatça ifade edebilecekleri konuşma ortamının sağlanmasında oyunlar güdüleyici etkenlerdir.

- ☐ Çizim oyunları
- ☐ Bellek oyunları
- ☐ Bulmacalar
- ☐ Sözcük oyunları
- ☐ Görüşmeler

Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metni'nde (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 68) konuşma etkinlikleri, karşılıklı konuşma ve sözlü anlatım olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Sözlü üretim (konuşma) aktivitelerinde dil kullanıcısı bir ya da daha fazla dinleyici tarafından alınan bir sözlü metin üretir. Konuşma aktivitesi olan bazı örnekler:

- Halka hitap etmek (bilgi, talimat, vs.)
- İzleyiciye hitap etmek (halka açık toplantılarda konuşmalar, üniversitede ders vermek, vaaz, eğlence, spor yorumları, satış sunumu, vs.)

Sözel üretim aktivitelerinin içeriklerine dair bazı örnekler:

- yazılı bir metni yüksek sesle okumak
- notlara, bir yazılı metne veya görsel araçlara (diyagram, resim, tablo, vs.) bakarak konuşmak
- provası yapılmış bir rolü oynamak
- kendiliğinden konuşmak
- şarkı söylemek (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 56-57)

Yukarıdaki Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metni’nde verilmiş olan karşılıklı konuşma ve sözel üretim uygulamalarına baktığımızda hazırlıklı ve hazırlıksız konuşma türlerinden her ikisine de yer verildiği görülmektedir. Bazı uygulama örnekleri bireyin önceden hazırlanmasına, üzerinde çalışmalar yapmasına yönelikken bazıları da bireyin günlük hayatta hazırlıksız yaptığı konuşmalara yöneliktir.

Öğrencilere konuşma becerisini kazandırmak için başlangıç düzeyinden itibaren tekrar alıştırmaları yapılır. Bunu, anlama ve iletişime dayalı alıştırma izlemektedir. Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda da diyaloglar, münazaralar, rol yapma, hazırlıksız konuşma, öykü anlatma gibi iletişimsel alıştırma yöntemlerine yönelik yeterlik tanımları bulunmaktadır. Avrupa Dil Gelişim Dosyası’ndaki yeterlikler incelendiğinde kontrollü konuşma etkinliklerinin yanı sıra, öğrencinin kişisel olarak kendini anlatmasına; üretmesine olanak tanıyan etkinliklere de yer verildiği görülmektedir.

Demircan’a göre (1990: 252) konuşma, “kuruluş açısından ses, dil bilgisi ya da her ikisinin de dışı vuruluşunu, hem algılayıcı hem üretici olarak katılmayı, yalnızca ses üretimiyle kalmayıp yüz ve vücut hareketlerini de içerdiğinden dört boyutlu (üretici, algılayıcı, işitsel, görsel) bir eylemdir.” Bu nedenle Avrupa Dil Gelişim Dosyası’ndaki yeterliklerde bireylerden konuşmayı destekleyen jest ve mimikleri kullanması da beklenmektedir.

Öğretme etkinlikleri ne kadar çok duyu organına hitap ederse öğrenmeler o kadar kalıcı olur. Konuşma becerisini geliştirecek etkinliklerde de görsel materyallere yer vererek hem eğitim ortamı tek düzelikten kurtarılıp öğrenenlerin derse katılımı artırılabilir hem de öğretim daha kalıcı hâle getirilebilir. Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metni’nde sözel üretim aktivitesi olarak verilmiş “notlara, bir yazılı metne veya görsel

araçlara (diyagram, resim, tablo, vs.) bakarak konuşmak” yeterliğinde de görsel araçlarla kavratma tavsiye edilmektedir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda, karşılıklı konuşma ve sözlü anlatım için bireyden beklenen yeterlikler şunlardır:

KARŞILIKLI KONUŞMA

(A1) ADGD YETERLİK TANIMI

A1-1 “Kendini ve birini tanıtabilir; basit selamlaşma ve vedalaşma kalıplarını kullanabilir.”

A1-2 “Çok bildik ve günlük konularda basit konuşmaları başlatıp karşılık vererek basit soru ve cevaplar üretebilir.”

A1-3 “Bir karşılıklı konuşmada, karşısındaki kişi söylenenleri yavaş bir şekilde tekrar edip söylemek istediklerini ifade etmesine yardımcı olduğunda, kendisini basit bir şekilde ifade edebilir.”

A1-4 “Konuşmasını destekleyen işaret ve mimiklerin yardımıyla küçük alışverişler yapabilir.”

A1-5 “Sayı, miktar, fiyat ve saat ile ilgili ifadeleri kullanabilir.”

A1-6 “Başkalarından bir şey isteyebilir ve başkalarının kendisinden istediği bir şeyi verebilir.”

A1-7 “Kişilere nerede yaşadıkları, kimleri tanıdıkları ve sahip oldukları şeylere ilişkin sorular sorabilir, bu tür soruları yavaş ve açık sorulduğunda cevaplayabilir.”

A1-8 “Gelecek hafta”, “geçen cuma”, “kasımda” ve “saat üçte” gibi zaman ifadelerini kullanabilir.

A1-9 “Hâl hatır sorma, selamlaşma gibi basit sohbetler gerçekleştirebilir.”

A1-10 “Özür dileyebilir ve özürleri kabul edebilir.”

A1-11 “Hoşlandığı ve hoşlanmadığı şeyleri söyleyebilir.”

(A2) ADGD YETERLİK TANIMI

A2-1 “Mağaza, postane veya bankalardaki basit işlemleri yapabilir.”

A2-2 “Otobüs, tren gibi toplu taşıma araçlarından yararlanırken basit bilgileri sorabilir ve bilet alabilir.”

A2-3 “Yapacağı bir seyahatle ilgili bilgi alabilir.”

A2-4 “Yiyecek ve içecek sipariş verebilir.”

A2-5 “Ne istediğini belirtip fiyat sorarak basit alışverişler yapabilir.”

A2-6 “Bir harita veya şehir planına bakarak yön tarifi yapabilir ve isteyebilir.”

A2-7 “Davette bulunabilir ve gelen davetlere cevap verebilir.”

A2-8 “Ne yapılacağı, nereye gidileceği gibi buluşma planlarına ilişkin fikir alışverişinde bulunabilir.”

A2-9 “Kişilere işte ve boş zamanlarında neler yaptıklarını sorabilir ve bu tür soruları cevaplayabilir.”

(B1) ADGD YETERLİK TANIMI

B1-1 “Bilinen ve ilgi alanına giren konulardan oluşan bir konuşmayı başlatabilir, sürdürebilir ve bitirebilir.”

B1-2 “Bazen söylemeye çalıştığı şeyleri ifade etmekte zorlansa da bir konuşmayı veya tartışmayı sürdürebilir.”

B1-3 “Yolculuk planlarında, seyahat acentesinde veya yolculuk sırasında karşılaşabileceği sorunlarda derdini anlatabilir.”

B1-4 “Ayrıntılı yön tarifi isteyebilir ve yapılan tarifi takip edebilir.”

B1-5 “Konuşmasında; şaşırma, mutluluk, üzüntü, ilgilenme ve kayıtsızlık gibi duyguları ifade edebilir, bu duyguları yansıtan kişiye uygun karşılığı verebilir.”

B1-6 “Samimi bir ortamda yapılan tartışmalarda arkadaşlarına görüşlerini belirtebilir veya onların görüşlerini alabilir.”

B1-7 “Bir görüşe katılıp katılmadığını nezaket kuralları çerçevesinde ifade edebilir.”

(B2) ADGD YETERLİK TANIMI

B2-1 “Bir konuşmayı doğal bir biçimde başlatabilir, sürdürebilir ve sonlandırabilir.”

B2-2 “İlgi alanına giren bilimsel konularda ayrıntılı bilgi alışverişinde bulunabilir.”

B2-3 “Olaylar veya deneyimleriyle ilgili duygu ve düşüncelerini aktarabilir.”

B2-4 “Genel konuları içeren kapsamlı bir konuşmada etkin bir şekilde yer alabilir.”

B2-5 “Fikirlerini uygun açıklamalarla, görüşlerle ve yorumlarla destekleyerek bir tartışmaya katılabilir.”

B2-6 “Bilinen konularda anlaşılabilirliği sağlayıp diğer konuşmacıları da konuya çekerek bir tartışmada yer alabilir.”

B2-7 “Sorularla bilginin doğruluğunu kontrol edip ilginç cevapları irdeleyerek önceden hazırlanmış bir röportajı uygulayabilir.”

(C1) ADGD YETERLİK TANIMI

C1-1 “Türkçeyi anadili olarak konuşan kişiler arasında geçen akıcı bir konuşmaya katılabilir.”

C1-2 “Genel olarak uzmanlık gerektiren konular ile bilimsel konularda Türkçeyi akıcı, doğru ve etkin olarak kullanabilir.”

C1-3 “Türkçeyi duygusal, göndermeli ve etkili kullanımları da içeren sosyal hedefler için etkin olarak kullanabilir.”

C1-4 “Fikir ve görüşlerini açık bir biçimde ifade edebilir; düşüncelerini, akış sırasına göre ikna edici bir şekilde sunabilir ve konuyla ilgili sorulara cevap verebilir.”

(C2) ADGD YETERLİK TANIMI

C2-1 “Türkçeyi anadili olarak konuşanlar düzeyinde rahatlıkla kullanarak onlarla her tür konuşma ve tartışmaya girebilir.”

SÖZLÜ ANLATIM

(A1) ADGD YETERLİK TANIMI

A1-1 “Adres, telefon numarası, uyruk, yaş, aile ve hobiler gibi kişisel bilgileri verebilir.”

A1-2 “Yaşadığı yeri ve çevreyi tanıtabilir.”

A1-3 “Basit bir dille, günlük hayatta neler yaptığına ilişkin bilgi verebilir.”

(A2) ADGD YETERLİK TANIMI

A2-1 “Kendisi ve ailesi hakkında konuşabilir ve ailesini tanıtabilir.”

A2-2 “Olayları ana hatlarıyla anlatabilir.”

A2-3 “Eğitim durumunu, önceki veya şu anki işini anlatabilir.”

A2-4 “Basit bir şekilde hobileri ve ilgi alanları hakkında konuşabilir.”

A2-5 “Hafta sonu ve tatil etkinlikleri gibi geçmiş olayları anlatabilir.”

(B1) ADGD YETERLİK TANIMI

B1-1 “Duygu ve düşüncelerini katarak deneyimlerini ayrıntılarıyla ifade edebilir.”

B1-2 “Hayallerini, umutlarını ve amaçlarını ifade edebilir.”

B1-3 “Planlarını, hedef ve davranışlarını nedenleriyle açıklayabilir.”

B1-4 “Bir kitap veya filmin konusu hakkında bilgi verebilir, düşüncelerini söyleyebilir.”

B1-5 “Kısa bir yazıyı metne sadık kalarak basit bir dille anlatabilir.”

B1-6 “Bir öyküyü anlatabilir.”

(B2) ADGD YETERLİK TANIMI

B2-1 “İlgi alanına giren pek çok konuda ayrıntılı ve anlaşılır açıklamalar yapabilir.”

B2-2 “Fikir ve tartışmalar içeren belgeseller, röportajlar ve haberlerden alınan kısa bölümleri anlayıp özetleyebilir.”

B2-3 “Film veya tiyatro oyunlarının konularını ve olaylar zincirini anlayıp özetleyebilir.”

B2-4 “Fikirlerini mantıklı bir şekilde sıralayarak neden-sonuç ilişkisine dayalı bir tez oluşturabilir.”

B2-5 “Güncel bir konu hakkında, çeşitli seçeneklerin olumlu ve olumsuz yönlerini vererek görüş bildirebilir.”

B2-6 “Nedenler, sonuçlar ve olası durumlarla ilgili tahminde bulunabilir.”

(C1) ADGD YETERLİK TANIMI

C1-1 “Karmaşık konularda açık ve ayrıntılı açıklamalar yapabilir.”

C1-2 “Uzun ve zor metinleri sözlü olarak özetleyebilir.”

C1-3 “Konuları uygun şekilde ilişkilendirebilir, bazı noktaları geliştirip sonuçlandırarak ayrıntılı tanıtım veya açıklama yapabilir.”

C1-4 “Kişisel veya mesleki ilgi alanlarına ilişkin bir konuda iyi geliştirilmiş bir sunum yapabilir; gerekirse hazırlanmış bu metinden uzaklaşarak dinleyicilerden gelen sorulara/yorumlara anında karşılık verebilir.”

(C2) ADGD YETERLİK TANIMI

C2-1 “Farklı kaynaklardan alınan bilgi, görüş ve açıklamaları yeniden yapılandırarak akıcı bir sunuşla özetleyebilir.”

C2-2 “Bakış açılarını ve fikirlerini, yanlış anlamalara meydan vermeden, değişik biçimlerde sunabilir.”

Yukarıdaki Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda karşılıklı konuşma becerisi bakımından bireyden beklenen yeterlik tanımları A1 düzeyinde 11, A2 düzeyinde 9, B1 düzeyinde 7, B2 düzeyinde 7, C1 düzeyinde 4, C2 düzeyinde ise 1 tane; sözlü anlatım becerisi bakımından bireyden beklenen yeterlik tanımları A1 düzeyinde 3, A2 düzeyinde 5, B1 düzeyinde 6, B2 düzeyinde 6, C1 düzeyinde 4, C2 düzeyinde ise 2 tane olarak belirlenmiştir

Araştırmamızda konuşma (karşılıklı konuşma ve sözlü anlatım) becerisini geliştirmeye yönelik hazırlamış olduğumuz oyunların yeterlik tanımları yukarıdaki A1- A2 düzeylerine göre hazırlanmış yeterlik tanımlarından alınmıştır. A1- A2 düzeyi karşılıklı konuşma becerisiyle ilgili kısaca şunları söyleyebiliriz: Öğrencilerin basit selamlaşma ve vedalaşma kalıplarını kullanma, basit ve kısa cümlelerle soru sorma, basit ve kısa cümlelerle sorulan sorulara cevap verme, sayıları, saatleri, tarihleri kullanma, hoşlandığı/hoşlanmadığı şeyleri söyleme, günlük hayatta gerekli nezaket ifadelerini kullanma, özürlerini ifade etme, adres sorma ve adres tarif etme, günlük ihtiyaçlarına yönelik iletişim kurma yeterliklerini gerçekleştirmesi hedeflenmektedir. A1- A2 düzeyi sözlü anlatım becerisiyle ilgili kısaca şunları söyleyebiliriz: Öğrencilerin kendisini, ailesini, çevresini tanıtmaya ve yaptığı etkinlikleri anlatma, günlük yaşamdaki basit bir olayı anlatma yeterliklerini gerçekleştirmesi hedeflenmektedir.

2.3.2.3. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Konuşma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar

KİMLİK ÇIKARMA

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

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

Kazanım: Karşısındaki kişiye kişisel bilgileriyle ilgili sorular sorar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen tahtaya üç öğrenci çıkarır. Bunlardan ikisi, nüfus memuru olur; biri de vatandaş.
2. Nüfus memurları, vatandaşın kimliği ile ilgili sorular sorar; vatandaş da cevap verir. Sorulan soru tekrar sorulmaz.
3. Öğretmen, oyun için iki dakika verir.
4. Nüfus memurları iki dakika içinde sırayla sorularını sorarlar.
5. Nüfus memuru, vatandaşın cevapladığı her soru için bir puan alır. Vatandaş, nüfus memurunun sorduğu soruya cevap veremezse nüfus memuru puan alamaz. İki dakika sonunda en çok puan toplayan nüfus memuru başarılı olur.

Örnek :

Nüfus Memurları	Vatandaş
1. Nüfus Memuru: Adın ne?	– Aylin
2. Nüfus Memuru: Soyadın ne?	– Kaş
1. Nüfus Memuru: Doğum tarihin nedir?	– 03.05.1975
2. Nüfus Memuru: Babanın adı ne?	– Ömer
1. Nüfus Memuru: Annenin adı ne?	– Şükran
2. Nüfus Memuru: Babanın doğum tarihini söyler misin?	–
1. Nüfus Memuru: Nerelisin?	– Ankaralıyım
2. Nüfus Memuru: Babaannenin adı ne?	– Ayşe
1. Nüfus Memuru: Anneannenin adı ne?	– Türkan
2. Nüfus Memuru: Kaç kardeşin var?	– Üç
1. Nüfus Memuru: Kaç kız?	– İki
2. Nüfus Memuru: Erkek kardeşinin adı ne?	– Osman
1. Nüfus Memuru: Osman kaç yaşında?	– 6
2. Nüfus Memuru: Osman hangi yılda doğmuş?	– ...
1. Nüfus Memuru: Kız kardeşlerinin adı ne?	– Aynur
2. Nüfus Memuru: Kız kardeşin evli mi?	– ...

Vatandaş, ikinci nüfus memurunun üç sorusuna cevap verememiştir. İki dakika içinde birinci nüfus memuru sekiz puan; ikinci nüfus memuru ise beş puan almıştır. Birinci nüfus memuru yarışmayı kazanmıştır.

Kaynak: İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınarak geliştirilmiştir.

Bu oyun;

Akrabaların, aile fertlerinin tanıtımını pekiştirmek amacıyla kullanılabilir.

Nüfus, nüfus müdürlüğü, memur, vatandaş gibi kavramların öğretimini pekiştirir.

Basit soru kalıplarının öğretiminin pekiştirilmesinde kullanılır.

HADİ ANLAT!

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

Yeterlik: Çok bildik ve günlük konularda basit konuşmaları başlatıp karşılık vererek basit soru ve cevaplar üretebilir.

Kazanım: Mesleklerden, günlük hayatta çok kullanılan nesnelerden, çok bilinen hayvan, ağaç, çiçek gibi yakın çevresindeki varlıklardan, çevresinden basit cümlelerle söz eder ve bunlara ilişkin basit sorular sorar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki gruba ayrılır.
2. Öğretmen seviyeye uygun ve her gruba aynı zorlukta kelimeler belirler.
3. Her grup, sözcüsünü kendisi belirler ve sözcü sürekli değişir.
4. Her kelime farklı öğrenci tarafından kelimeyi anlatan kişinin grubuna değil karşı gruba anlatılır.
5. Öğretmenin belirleyeceği kelimeyi jest, mimik, şekil veya çizimle anlatmak yasaktır.
6. En çok kelime bilen grup başarılı olur.

Örnek:

“Kiraz” kelimesi öğrencinin kulağına söylenir. Öğrenci kelimeyi kurallara uygun şekilde anlatmaya çalışır.

Kiraz:

Meyvedir.

Yazın yetişir.

Rengi kırmızıdır.

Çekirdeği vardır.

Fil:

Afrika'da ve Hindistan'da yaşar.
Büyük bir hayvandır.

Anlatılması Önerilen kelimeler: Aile, okul, kütüphane, havaalanı, doktor, banka, ...

Kaynak: Bu oyun, William Rowland Lee'nin Language Teaching Games and Contests adlı kitabından alınarak "Yabancılarla Türkçe Öğretimi"ne uyarlanmıştır.

Bu oyun,
Öğrencileri cümle kurmaya teşvik eder.
Öğrencilerin anlatımlarında kullandıkları isim ve fiil cümlelerinin farkını sezmelerini sağlar.
Öğrencilerin tanımlama ve hızlı düşünme becerilerini geliştirir.

ARKADAŞIM KİM?

Düzye: Temel Seviye **Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)**
Yeterlik: Kendini ve birini tanıtabilir; basit selamlaşma ve vedalaşma kalıplarını kullanabilir.
Kazanım: Kendisine ve başkasına ait kişisel bilgileri diğer insanlara aktarır.

Oyunun Kuralları:

1. Bir öğrenci konuşmacı olarak seçilir.
2. Konuşmacı sınıftan istediği bir arkadaşını tanıtan bir konuşma yapar. Konuşması esnasında arkadaşının ismini söylemez.
3. Konuşma bittikten sonra diğer öğrenciler, tanıtılan arkadaşlarının kim olduğunu tahmin etmeye çalışırlar.
4. Doğru tahmin eden öğrenci ile oyuna devam edilir.

Kaynak: Bu oyun, Andrew Wright ve arkadaşlarının hazırladığı Games for Language Learning adlı kitaplarından alınarak "Yabancılarla Türkçe Öğretimi"ne uyarlanmıştır.

Bu oyun,
Öğrencilerin arkadaşlarını tanıtırken kullandıkları sıfatları (esmer, sarışın, kumral, uzun boylu, kısa boylu, yeşil gözlü, kırmızı kazaklı vb.) sezmelerini sağlar.
Öğrencilerin gözlem becerisini geliştirir.

EVET HAYIR OYUNU

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

Yeterlik: Kişilere nerede yaşadıkları, kimleri tanıdıkları ve sahip oldukları şeylere ilişkin sorular sorabilir, bu tür soruları yavaş ve açık sorulduğunda cevaplayabilir.

Kazanım: Karşısındakine çevresi ve sahip olduğu şeylerle ilgili sorular sorar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki gruba ayrılır.
2. Herhangi bir gruptan bir öğrenci tahtaya çıkar.
3. Diğer gruptaki öğrenciler ise tahtaya çıkan arkadaşlarına " Evet , Hayır " cevabı gerektiren sorular sorar. Örneğin “Ankaralı mısınız?”, “Her gün gazete okur musun?” , “Türk müsün?” , “Yüzme biliyor musun?” gibi.
4. Tahtaya çıkan öğrenciden bu soruları "EVET" ve "HAYIR" kelimelerini kullanmadan cevaplaması beklenir. Eğer öğrenci bu kelimeleri kullanırsa oyun dışı kalır. Sıra diğer gruba geçer.
5. Öğretmenin ayırdığı oyun süresi sonunda hangi grupta daha çok öğrenci kalmışsa o grup başarılı olur.

Kaynak: Bu oyun, Penny Ur ve Andrew Wright’ın Five Minute Activities: A Resource Book of Short Activities adlı kitaplarından alınarak “Yabancılara Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun,

Öğrencilerin sorulara tek düze cevap vermek yerine farklı cevaplar üretmelerini sağlar.

Öğrencilerin verdiği cevaplarda isim ve fiil cümlelerinin birbirinden farklı olduğunu sezdirir.

KİMDİR BU?

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

Yeterlik: Kişilere nerede yaşadıkları, kimleri tanıdıkları ve sahip oldukları şeylere ilişkin sorular sorabilir, bu tür soruları yavaş ve açık sorulduğunda cevaplayabilir.

Kazanım: Yaşadığı yeri, yakın çevresindeki insanları betimler, karşısındakine çevresi ve sahip olduğu şeylerle ilgili sorular sorar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki gruba ayrılır.
2. Grubun birindeki öğrenci tanınmış bir kişinin adını bir kağıda yazar, kağıdı öğretmene verir ve sınıfın ortasına gelir.
3. Diğer grup ise öğrencinin kağıda yazdığı kişiyi çeşitli sorularla bulmaya çalışır.
4. Öğrenci ise kendisine sorulan sorulara sadece “evet” ya da “hayır” diye cevap verir.
5. Öğrenci yanılırsa yerine diğer gruptan başka bir öğrenci çıkar. Oyun bu şekilde devam eder.

Örnek:

Öğrenci kağıda tanınmış, ünlü bir kişinin adını yazar. Diğer öğrenciler “Yazar mı?”, “Bayan mı?”, “Türk mü?” gibi cevabı evet ya da hayır olabilecek sorular sorarlar ve kişiyi bulmaya çalışırlar.

Kaynak: Bu oyun, Mario Rinvoluceri’nin Grammar Games: Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students adlı kitabından alınarak “Yabancılar Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun,

“mı?”, “değil” kalıplarının öğretimini pekiştirir.

Öğrencilerin içinde yaşadıkları çevreyi algılama ve anlatma becerilerini geliştirir.

SÖZCÜK YUTMA

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

Yeterlik: Bir karşılıklı konuşmada, karşısındaki kişi söylenenleri yavaş bir şekilde tekrar edip söylemek istediklerini ifade etmesine yardımcı olduğunda, kendisini basit bir şekilde ifade edebilir.

Kazanım: Bir durumu ifade eder.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilere uzun bir cümle söyler.
2. Öğrenciler sırayla baştan bir sözcük atarak cümlemin kalan bölümünü söylerler.
3. Oyun, tek sözcük kalana kadar devam eder.
4. Şaşırın ya da yanlışlık yapan öğrenci oyundan çıkar.

Örnek: Öğretmen: “Annem, dün önce alışverişe sonra tiyatroya gitti.” der.

1. Oyuncu: Dün önce alışverişe sonra tiyatroya gitti.

2. Oyuncu: Önce alışverişe sonra tiyatroya gitti.
3. Oyuncu: Alışverişe sonra tiyatroya gitti.
4. Oyuncu: Sonra tiyatroya gitti.
5. Oyuncu: Tiyatroya gitti.
6. Oyuncu: Gitti.

Kaynak: Bu oyun, Andrew Wright ve arkadaşlarının hazırladığı Games for Language Learning adlı kitaplarından alınarak “Yabancılar Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin söylenenleri hafızada tutma becerilerini geliştirmeye yardımcı olur.

Öğrencilere Türkçe cümle yapısının nasıl kurulduğunu fark ettirir.

Yüklemin bir cümle olabileceğini öğrencilerin sezmelerini sağlar.

BİLMECEYİ BULALIM

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

Yeterlilik: Çok bildik ve günlük konularda basit konuşmaları başlatıp karşılık vererek basit soru ve cevaplar üretebilir.

Kazanım: Çok bilinen hayvan, ağaç, çiçek gibi yakın çevresindeki varlıklardan basit cümlelerle söz eder, bunlara ilişkin basit sorular sorar.

Oyunun Kuralları:

1. Her öğrenci içinden bir kelime tutar.
2. Bu kelimeyi, bir bilmece gibi yanındaki arkadaşına sorar. O bilemezse onun yanındaki arkadaşına sorar.
3. Bilmeceyi bulan, yanındakine kendi hazırladığı bir bilmeceyi sorar.
4. Bilmeceyi bilemeyen öğrenci oyundan çıkarılır. Sona kalan öğrenci de başarılı olur.

Örnek:

Öğrenciler, içinden birer kelime belirler ve kelimeyi bir bilmece gibi yanındaki arkadaşına sorar. Öğrenci:

“Benim kelimem bir hayvan adıdır. ‘m’ harfi ile başlar ‘n’ harfi ile biter.” diye bilmeceyi sorar. Yanındaki arkadaş bilemezse diğer öğrenci tahmin etmeye çalışır. Bilirse, bilen öğrenci kendi bilmeceyi sorar.

Bilmece Örnekleri:

1. “Benim kelimem, bir taşıt adıdır.” “o” ile başlıyor, “s” ile sona eriyor. Üç hecelidir.”

2. “Bu kelime, bir kız adıdır.”G” ile başlıyor, “I” ile sona eriyor. Aynı zamanda güzel kokan bir çiçeğin adıdır.”

Kaynak: Bu oyun, Türker Özcan’ın İlköğretim Türkçe Öğretimi’nde Oyunla Öğretim Yöntemi ve Uygulamalar adlı yüksek lisans tezinden alınmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirir.

YENİ İSMİM

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Sözlü Anlatım)

Yeterlik: Hafta sonu ve tatil etkinlikleri gibi geçmiş olayları anlatabilir.

Kazanım: Dinlenme, eğlence, tatil gibi faaliyetleri hakkında bilgi verir.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilere sırayla çeşitli nesne isimleri koyar. Böylece her öğrencinin yeni bir ismi olur.
2. Bir öğrenci seçilir.
3. Seçilen öğrenci kısa bir hikâye veya basit bir olay anlatmaya başlar.
4. Öğrenci anlatırken arkadaşlarından birinin yeni ismini cümlesinde kullanır. Eğer ismini kullandığı arkadaş isminin söylendiğini fark edemezse ismi söylenen öğrenci oyundan çıkarılır. Eğer isminin söylendiğini fark eder ve elini kaldırır bu defa o öğrenci yeni bir olay veya hikâye anlatmaya başlar. Oyun bu şekilde tek öğrenci kalana kadar devam eder.

Örnek:

Öğretmen öğrencilere ev, araba, pasta, anahtar, cüzdan vb. isimler verir ve sınıftan bir öğrenci seçer. Seçilen öğrenci “Dün okuldan çıktım. Karnım açtı. Pastaneye gittim. Poğaçaya istedim ama cüzdanım çantamda yoktu.” gibi bir olay anlatır. Anlatırken ismi cüzdan olan öğrenci el kaldırır ve isminin geçtiğini belirtir. Sonra da kendisi başka bir olay anlatmaya başlar. Şayet öğrenci ismini fark edemezse oyundan çıkarılır.

Kaynak: Bu oyun, Mehabe Akandere’nin Eğitici Okul Oyunları adlı kitabından alınarak geliştirilmiş “Yabancılar Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin başlarından geçen basit bir olayı kronolojik sıraya uygun bir şekilde anlatma becerilerini geliştirir.

Konuşma becerisini geliştirdiği gibi dikkatli dinleme becerisini de geliştirir.

Öğrencilere çevrelerindeki nesneleri öğretir.

BAHANEN NE?

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Sözlü Anlatım)

Yeterlik: Olayların ana hatlarını aktarabilir.

Kazanım: Yaşadığı veya şahit olduğu olayları ana hatlarıyla anlatır.

Oyunun Kuralları:

1. Öğrenciler birbirini görece şekilde otururlar.
2. Öğrencilerden biri olayı tanımlayarak oyuna başlar.
“Dün pikniğe gitmedim.”
3. Bir başka öğrenci ise o olayın nedenini söyler:
“Çünkü hava soğuktu.”
4. Diğer öğrenciler de sırayla olaya sürekli nedenler söylerler.
5. Neden bulamayan öğrenci oyundan çıkarılır ve başka olay tanımlanarak olaya nedenler bulmaya devam edilir.

Kaynak: Bu oyun, <http://www.turkcede.org/turkce-ogretiminde-oyunlar/61-turkce-ogretiminde-oyunlar.html> internet adresindeki Türkçe Öğretiminde Oyunlar adlı dosyadan alınmıştır.

Bu oyun,

Öğrencilerin basit olayların nedenlerini anlamalarını ve ifade etmelerini sağlar.

Bilinen geçmiş zamanın öğretimini pekiştirir.

Öğrencilere olumlu ve olumsuz cümle çeşitlerini fark ettirir.

RESİMDEN MESLEKLERE

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Sözlü Anlatım)

Yeterlik: Eğitim durumunu, önceki veya şu anki işini anlatabilir.

Kazanım: Daha önce çalıştığı işi veya şu anda çalıştığı işi anlatır.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen, çeşitli meslekleri yapan kişilerin resmiyle o mesleğin iş alanını gösteren resimlerin bulunduğu kağıdı öğrencilere dağıtır.
2. Öğrencilerden mesleği yapan kişiyle mesleğin iş alanını gösteren karışık resimleri eşleştirmelerini söyler.
3. Eşleştirme bittikten sonra öğrencilerden herhangi bir meslek grubunu veya kendi mesleklerini tanıtmalarını ister.
4. Eşleştirmeyi yapan ve mesleği ilk tanıtan öğrenci başarılı olur.

Örnek:

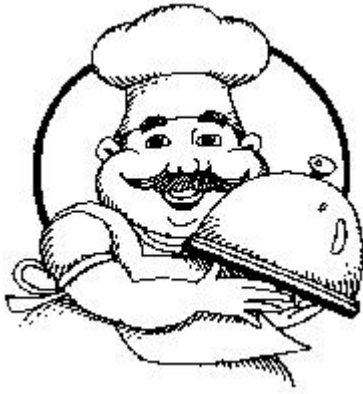


$$T = \frac{P^2}{2r} = \frac{130}{2u} = \frac{16900}{2u} = 20$$

$$u = \frac{16900}{2 \cdot 20} = 422,5$$

$$\frac{1}{u} = \frac{1}{mp} + \frac{1}{mn} = 2 \cdot \frac{1}{m}$$

$$T = \frac{P^2}{2u} \quad \frac{1}{u} = \textcircled{X}$$



Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun,
 Öğrencilerin görsel okuma ve eşleştirme becerilerini geliştirir.
 Öğrencilerin meslekleri ve mesleklerin iş alanlarını öğrenmelerini sağlar.
 Geniş zamanın öğretimini pekiştirir.

ZAMAN MAKİNESİ

Düzey: Temel Seviye **Beceri:** Konuşma (Sözlü Anlatım)
Yeterlik: Olayları ana hatlarıyla anlatabilir.
Kazanım: Hayal ettiği veya yaşadığı olayları ana hatlarıyla anlatır.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen, öğrencilere bir zaman makinesinin icat edildiğini, bu zaman makinesi yardımıyla geçmişe ve geleceğe gidilebileceğinin mümkün olduğunu söyler.
2. Öğrencilere biraz vakit vererek, zaman makinesiyle geçmişe ya da geleceğe gittiklerini hayal etmelerini ister.
3. Öğretmen öğrencilere belli bir süre verir.
4. Süre bitiminde öğrenciler kurguladıkları hayallerini anlatırlar.
5. Öğretmen çeşitli sorularla öğrencilerin hayallerini öğrenir.

Öğretmenin sorabileceği sorular:

Nereye gittiniz?
 Hangi yıla gittiniz?
 Kimlerle görüştünüz?
 Gittiğiniz yerin özellikleri nasıldı?
 Ünlü birisine rastladınız mı?

Kaynak: Bu oyun, <http://www.turkcede.org/turkce-ogretiminde-oyunlar/117-dil-ogretiminde-oyunlar.html> internet adresindeki Türkçe Öğretiminde Oyunlar adlı yazıdan alınmıştır.

Bu oyun,
 Öğrencilerin hayal dünyalarını geliştirir.
 Öğrencilerin geçmiş ve geleceğe yönelik istek ve arzularını ifade etmelerini sağlar.
 Bilinen geçmiş zamanın öğretiminin pekiştirilmesini sağlar.

TEKERLEME SÖYLEYELİM

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Konuşma (Karşılıklı Konuşma)

Yeterlik: Bir karşılıklı konuşmada, karşısındaki kişi söylenenleri yavaş bir şekilde tekrar edip söylemek istediklerini ifade etmesine yardımcı olduğunda, kendisini basit bir şekilde ifade edebilir.

Kazanım: Kalıplaşmış ifadeleri tekrar eder.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen, sınıfın seviyesine ve öğrencilerin becerilerini geliştirmeye uygun önceden belirlemiş olduğu bir tekerlemeyi tahtaya yazar ve sınıfa söyler.
2. Öğrencilerden, bu tekerlemeyi düzgün ve doğru bir şekilde söylemelerini ister.
3. Doğru söyleyen öğrenci başarılı olur.

Örnek:

CAM

Bir cam

İki cam

Üç cam

Dört cam

Beş cam

Altı cam

Yedi cam

Sekiz cam

Dokuz cam

On cam

Bu da benim amcam.

Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun,

Öğrencilerin doğru ve hızlı telaffuz etmelerini geliştirir.

Öğrencilerin Türkçedeki mısra sonlarındaki ses uyumlarını fark ederek Türkçenin estetik yapısını algılamalarını sağlar.

2.3.3. Okuma

Okumayı Yalçın (2002: 47), insanların kendi aralarında önceden kararlaştırdıkları özel sembollerin duyu organları yoluyla algılanıp beyin tarafından yorumlanarak değerlendirilmesi işlemi olarak tanımlarken; Kavcar vd. (1998: 41) bir yazıyı, sözcükleri, cümleleri, noktalama işaretleri ve öteki öğeleriyle görme, algılama ve kavrama süreci olarak tarif etmektedir. Tazebay (1993: 3) ise okumanın; gözlerin ve ses organlarının çeşitli hareketlerinden ve zihnin anlama çabasından oluşan karmaşık bir etkinlik olup bir yazının harflerini, kelimelerini tanıma ve anlamlarını kavramak olduğunu söylemektedir. Özdemir (1987: 127-128) ise okumayı; basılı sözcükleri (yazılı bir metni) duyu organlarıyla algılayıp anlamlandırma, kavrama ve yorumlamaya dayanan zihinsel bir etkinlik olarak tanımlamıştır.

Okuma, bilgi edinme ve anlama yollarından biridir. Anlama; dinleme ve okuma becerilerinden oluşur. Bilgi edinmenin ise pek çok yolu vardır. Bunlardan biri de okumadır. Okuma, insanların kişisel gelişimlerinde oldukça etkilidir. Birey, okuma sayesinde bilgi dağarcığını geliştirir; akademik, kültürel ve ruhsal açılardan kendini üst seviyelere taşır. Okuma sayesinde kavrama, analiz, sentez, yorumlama yetenekleri gelişir. Bu sayede de toplum içinde kendini daha rahat ifade eder ve hızlı bir şekilde sosyalleşir.

2.3.3.1. Okuma Eğitiminde Etkili Olan Faktörler

Okuma, zihinsel ve fiziksel özellikleriyle karmaşık bir dil becerisidir. Bireylerin okuma becerisini kazanmasında etkili olan faktörler bulunmaktadır. Bunları şu şekilde sıralayabiliriz.

2.3.3.1.1. Okuyucuya Bağlı Faktörler

Okuyucuya bağlı faktörler; görme, işitme, zekâ, dil gelişimi, nörolojik olgunluk, genel hareket yeteneği ve cinsiyet faktörüdür. Bunları kısaca şöyle açıklayabiliriz.

2.3.3.1.1.1. Görme: Okumanın temelini oluşturan fiziksel bir özellik olan görme yeteneğinde var olan bir kusur okumayı olumsuz etkiler.

2.3.3.1.1.2. İşitme: Okuma eğitimi için harflerin seslendirilmesinin bilinmesi gerekir. Bu da işitme duyusu sayesinde gerçekleşir. Araştırmacılar; işitsel ayırma yetersizliğinin çocuğun sesleri ayırt etmesini engellediğini, benzer sesleri karıştırmasına ve telaffuz hatalarına yol açtığını ortaya çıkarmışlardır.

2.3.3.1.1.3. Zekâ: Okuma becerisini kazanabilmek için belli bir zekâ yaşına sahip olmak gerekir.

2.3.3.1.1.4. Dil Gelişimi: İletişim yeteneği, yeterli bir kelime hazinesi, kendini ifade etmede rahatlık gibi dil özellikleri, okuma öğrenimine başlamadan önceki dönemde çocuğun sahip olması gereken özelliklerdir. Okumasını öğrenmeğe başladığı sırada çocuğun okunacak kelimeleri tanıyacak kadar geniş bir kelime hazinesine sahip olması işini kolaylaştıracaktır. Çocuk bilmediği, tanımadığı, zihni imajına sahip olmadığı kelimeyi okumada zorlanabilir.

2.3.3.1.1.5. Nörolojik Olgunluk: Beynin, okumanın zihinsel unsurlarını gerçekleştirmesi için belli bir gelişime sahip olması gerekir.

2.3.3.1.1.6. Genel Hareket Yeteneği: Psikomotor gelişim, dil ve göz hareketleri okumayı etkiler. Psikomotor denge bozukluğu ile okuma güçlükleri arasında paralellik olduğunu kanıtlamış olan pek çok araştırma vardır.

2.3.3.1.1.7. Cinsiyet Faktörü: Okumaya hazırlıklı olma ve okumada başarılı olma açısından kızların erkeklerden daha ileri durumda oldukları belirlenmiştir. Bazı araştırmacılara göre, okumada hayati bir önem taşıyan görsel ve işitsel ayırma yetenekleri kızlarda erkeklerden daha erken ve daha iyi gelişmektedir.

2.3.3.1.2. Çevresel Faktörler:

Çevresel faktörler, 1960'lardan bu yana okuma öğreniminde en etkin faktörler arasında sayılmaya başlamıştır. Yapılan araştırmalar göstermiştir ki sosyoekonomik düzey, okuma ilgisinin şekillenmesinde doğrudan etkili bir unsurdur. “Sosyoekonomik düzeyin 18. aydan itibaren çocuğun dil gelişimini etkilediği tespit edilmiştir. Daha iyi ortamlarda yetişen çocukların daha zengin kelime hazinesi ve daha sağlam cümle yapısına sahip olduğu izlenmiştir.” (Çelen, 1993: 86) Ancak sosyoekonomik durum

düştükçe okumada güçlükler yaşanmakta, okuma başarısı da düşmektedir. Çevrenin ekonomik ve kültürel olanakları kadar, çocuğun duygusal ve sosyal gelişimi, onun okumaya karşı duyduğu ilgiyi de, okuma alanındaki başarısını da etkilemektedir.

2.3.3.1.2.1. Aile: Aile; çocuğun beden, dil ve zihin gelişiminde en etkili unsurdur. Ailenin sosyoekonomik durumu, eğitimi, tutumları çocuğun eğitimini olumlu veya olumsuz yönlerden etkiler. Sosyal ve kültürel olanakların yetersizliği, zihinsel uyarıcıların azlığı nasıl çocuğun okuma öğrenimini geciktiriyorsa demokratik bir eğitim anlayışıyla yetişmemiş olmak, evde söz hakkına sahip olmamak, aile sohbetlerine katılmamak da okuma alanındaki başarıyı olumsuz yönde etkilemektedir. Aile atmosferinin gerginliği, çocuğa ve onun okul durumuna karşı ailesinin ilgisizliği, çocuğun ders çalışma koşullarının kötü olması da çocuğu başarısızlığa götüren olumsuz ev koşulları olarak sayılabilir.

2.3.3.1.2.2. Arkadaş Çevresi: Bireyin içinde bulunduğu toplumsal yapı, kültür ve arkadaş çevresi onun zihin gelişimini, tutum ve davranışlarını etkiler. İlk ve orta öğretimde okuyan öğrenciler, bir arkadaş grubuna dâhil olmaya çalışırlar. Eğer bu arkadaş grubu okuma alışkanlığını edinmiş bireylerden oluşuyorsa, birbirleri arasında kitap alış veriş yapıyorsa öğrencinin okuma becerisi ve alışkanlığı daha da gelişecektir.

2.3.3.1.2.3. Kitap-Kütüphane: Kütüphane, bireyin kendi kendini eğitme, değişik konularda bilgi edinme, boş zamanlarını değerlendirme, öğrencilerin ödevlerine destek olmada, okuma becerilerini geliştirmede ve sürdürmede yardımcı kurumlardır (Bayram,1990: 27). Okumanın geliştirilmesi ve okuma alışkanlığının kazandırılmasında kitaba ulaşma imkânlarının ve bu kitapların özelliklerinin de önemli bir rolü vardır. Okuma eğitiminin alışkanlık hâline gelmesinde çocuğun çevresinde, öncelikle evinde, sınıfında, okulda ve kolayca ulaşabileceği yakın bir semtte kütüphane bulunması, olumlu bir etken olacaktır (Özbay, 2009: 47).

2.3.3.1.2.4. Okul-Öğretmen: Çocuk, okula başlayana kadar ebeveyni, başladıktan sonra da öğretmenini taklit eder. İlk okuma çalışmalarında, okumanın alışkanlık hâline getirilmesinde en önemli unsur öğretmendir. Okul ortamında öğretmenle iç içe olan öğrenci öğretmenin sergilediği bireysel ve mesleki özelliklerden

etkilenir. Bunun için öğretmenler öğrencilere model olmalı, okumayla ilgili farklı yöntem ve teknikleri derslerde kullanmalıdır. Bu sayede okuma eğitiminde başarılı sonuçlar alınır.

2.3.3.2. Okuma Becerisi ve Metin

Metin, “bir yazıyı biçim, anlatım ve noktalama özellikleriyle oluşturan kelimelerin bütünüdür” (TDK, 2005: 1382).

Yabancı dil öğretiminde metin seçimi önemlidir; çünkü her metin öğrenciler için uygun olmayabilir ve öğretimin amaçlarını gerçekleştirmeyebilir. Bu nedenle metinler “uygun” ve “yararlı” olmalıdır. Yabancı dil öğretiminde öğrencide okuma isteği uyandıracak metinlerle çalışmak gerekir. Metinler, tüm öğrencilerin ilgisini çekebilecek nitelikte, ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik olmalıdır. Öğrencilerin istemedikleri metinleri okumak zorunda bırakılması ya da merak uyandırmayacak metinlerle karşılaşması okumaya karşı olumsuz tutum geliştirmelerine neden olacaktır.

Yabancı dil öğretiminde okuma anlama derslerinde kullanılan metinleri Neuner (Neuner’den akt. Kuzu, 1999: 74) ; kullanım işlevli metinler (yabancı ülkede gündelik yaşama özgü ve orada işlevleri olan kullanımlık metinler), bilgi üretici metinler (yabancı kültür dünyasının bir yönüyle ilgili bilgi ileten, bu yönü tanıtan, yorumlayan metinler) ve yazınsal metinler olmak üzere üç grupta toplamıştır. Kullanım amaçlı metinler; ilanlar, taşıt tarifeleri, ilaç prospektüsleri, çeşitli resmi belgeler, yemek listeleri, anonslar, telefon rehberlerinden bölümler, haritalar, kent planları, çeşitli araçların kullanım kılavuzu, trafik işaretleri, programlar, hava raporlarıdır. Bilgi üretici metinler ise; gazete, dergi, tv ve radyo haberleri, yorumlar, makaleler, söyleşiler, okuyucu mektupları, sözlük/ansiklopedilerden bölümler, bildiriler, grafik/istatistik, bilgi çözümlemeleri, reklamlar, broşürlerdir. Yazınsal metinler ise hikâye, şiir, tiyatro vb.dir.

Adalı (2003: 221), metinleri genel olarak kurgulayıcı (öykü, şiir, roman, oyun, senaryo vb.), kullanımlık/bilgilendirici (makaleler, gazete haberleri vb.) metinler olarak ayırmaktadır.

Brown (Brown’dan akt. Aygüneş, 2007: 96), bir dilde yer alan pek çok yazılı ve sözlü metin biçimlerinin olduğunu ve bu geniş alanda yer alan belli başlı metin tiplerinin ise, şu şekilde olduğunu belirtmektedir: Kurmaca olmayan metinler (rapor, makale, ansiklopedi ve sözlük gibi başvuru kitapları), kurmaca metinler (roman, hikâye,

mizah, drama, şiir), mektuplar (kişisel mektuplar, iş mektupları), tebrik kartları, günlükler, dergiler, kısa notlar, mesajlar, duyurular, gazete, akademik yazılar, form ve başvuru metinleri, anketler, yönlendirmeler, etiketler, işaretler, reçeteler, faturalar, haritalar, kılavuzlar, menüler, çizelgeler, reklamlar, davetler, rehberler (telefon rehberi gibi), karikatürler, çizgi romanlar.

2.3.3.3. Okuma Amaçları

Okuma amaçları, okuma sürecine yön vermesi bakımından önemli bir yere sahiptir. Akyol (2006: 31), okuma amaçlarının; okuyucunun kullanacağı stratejiyi seçmesi ve metinden neyi, ne kadar öğrenmek istediğini belirlemesi açısından oldukça önemli olduğunu söylemektedir.

Okuma farklı amaçlara yönelik yapılır. Bireyler, bilgiye ulaşmak, kendini geliştirmek, boş zamanlarını değerlendirmek, eğlenmek gibi amaçlar için okur.

Demirel (2004, 102), okuma öğretimindeki ortak amaçları şöyle sıralamıştır:

- a-Doğru, sürekli ve anlayarak okuma becerisini kazanmak.
- b.Sözcük hazinesini geliştirmek.
- c-Okumanın bilgi kazanmanın yollarından biri olduğunu kavramak.
- d-Doğru ve güzel dille yazılmış metinleri okuyarak anlatım gücünü geliştirmek.
- e-Okumayı zevkli bir alışkanlık hâline getirmek.

2.3.3.4. Okuma Türleri

Okuma türleri ile amaçları arasında sıkı bir ilişki vardır. Başarılı bir okumanın gerçekleşmesi için okuma amaçlarına uygun okuma türünün tespit edilmesi gerekir.

Özbay (2009:107) okuma türlerini yirmi iki başlıkta ele almıştır. Bunlar şu şekildedir: Tam Okuma, Seçmeli- Esnek Okuma, Öğretici Metinleri Okuma, Edebi Metinleri Okuma, Sesli Okuma, Sessiz Okuma, Göz Atarak Okuma, Özetleyerek Okuma, Not Alarak Okuma, İşaretleyerek Okuma, Tahmin Ederek Okuma, Grup Olarak Okuma, Soru Sorarak Okuma, Söz Korosu, Okuma Tiyatrosu, Ezberleme, Metinlerle İlişkilendirme, Tartışarak Okuma, Hızlı Okuma, Eleştirel Okuma, Görsel Okuma, Ekran Okuma.

Öz (2001: 200) ise okumayı beş grupta incelemiştir.

1. Sesli Okuma:

Gözle algılanıp zihinle kavranan kelimelerin ve kelime kümelerinin konuşma organları yardımıyla söylenmesidir. Başka bir ifadeyle yazının, dinleyenlerin duyabileceği ve zevkle dinleyebileceği yükseklikte bir sesle okunmasıdır.

Demirel (1999: 53) sesli okumayı, bir metindeki yazılı birimlerin göz ile algılanıp konuşma organı ile söylenmesi olarak tanımlar.

Sesli okumada başlıca amaç, yazının doğru ve konuşma dilinin özelliklerini yansıtacak şekilde seslendirilmesidir (Cemaloğlu, 2000, 50-51). Sesli okumanın ilk koşulu, sözcükleri kusursuz bir biçimde söylemek, doğru, doğal ve Türkçenin estetiği içinde ağızımıza uygun bir biçimde konuşur gibi okumaktır. Öğrencilerin okumayı öğrenmelerinde, okuma düzeylerinin öğretmen tarafından tanınmasında, dinleme alışkanlığı kazanılmasında sesli okuma oldukça önemlidir. “Sesli okuma, dinleyenleri etkiler ve onlara zevk verir. Gerçekten, iyi bir okumayı dinleyerek birtakım karmaşık düşünce ve duyguları kolaylıkla anlayabiliriz. Okunan parçanın dilindeki coşku ve akıcılık da bize zevk verir. Sesli okuma öğrencilerin iyi dinleme alışkanlıkları kazanmalarında da etkili olur.”(Kavcar 1995: 43).

Brown (Brown’dan akt. Aygüneş, 2007, 98-99) sesli okumanın özellikle temel ve orta düzeydeki öğrenciler için

- a) Aşağıdan yukarı/metin kaynaklı işleme becerisini değerlendirmede
- b) Doğru sesletim yapılıp yapılmadığını değerlendirmede
- c) Bir metnin belirli bir bölümünün vurgulanmak istendiğinde kullanıldığını belirtmektedir.

Brown ileri düzey öğrencilerin ise, sesli okumayı sadece burada belirtilen son amaç için, yani vurgulama amacıyla kullandığını belirtmektedir. Çünkü sesli okuma, okuma hızını ve anlamayı düşürmektedir.

2. Sessiz Okuma:

Ses organlarının herhangi birini hareket ettirmeden, gövde ve baş hareketleri yapmadan, yalnızca gözle yapılan okuma faaliyetidir.

Köksal (2001: 4) ise sessiz okumayı, “ses organlarını hareket ettirmeden yalnız gözle yapılan bir okumadır.” şeklinde tanımlar. Sessiz okumada sadece görsel ve zihinsel algılama söz konusudur, ses organları devreye girmemektedir.

Sessiz okuma becerisi, sesli okumanın gerçekleşmesinden sonra kazanılması gereken bir beceridir. Çünkü sessiz okuma, anlamı çok çabuk algılama ve kavrama olanağı sağlar.

Güleryüz'e (1998: 23) göre öğrencilere sessiz okuma alışkanlığı kazandırmak için;

- Okunan metin kalemle ya da parmakla izlenmeden okunmalı, ses organları kullanılmamalı,
- Anlayarak sessiz okumada, metnin içeriğine uygun hızda okunmalı,
- Sessiz okumada baş ve gövde hareket ettirilmemeli,
- Dikkat dağıtıcı ortamlardan uzak durulmalı,
- İçerikle ilgili özel kodlamalar anında yapılmalıdır.

3. Anlamli Okuma:

Bir parçayı, anlatılanı belirterek zevkli bir şekilde okumaktır. Okuma sırasında, parçanın neşeli, üzüntülü, hareketli vb. yerleri sesle belirtilmelidir.

4. Sürekli Okuma:

Sesli, sessiz okumalarla anlamli okumayı geliştirmek için öğrencilere serbest okuma yoluyla bir kitabı okuyup bitirme zevki veren okumadır.

5. Serbest Okuma:

Öğrencilerin boş zamanlarını doldurmak için yaptıkları okumalardır. Serbest okuma materyali çocukların ilgi duyduğu, çok çeşitli konular olabilir.

2.3.3.5. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Okuma Becerisi

Bireyler yabancı dili, o dilde iletişim kurmak için öğrenirler. Okuma da bu iletişimin kurulmasında önemli bir yere sahiptir. Yazma ve konuşma becerilerinin gelişmesinde, kelime hazinesinin zenginleşmesinde okumanın katkısı büyüktür. Bu nedenle öğrencilere yabancı dilde okuma alışkanlığı kazandırılmalıdır. Yabancı dilde okuma becerisini geliştirmek ve okumayı alışkanlık hâline getirmek için yabancı dil öğretiminin yapıldığı merkezlerdeki kütüphaneler, öğrencileri okumaya teşvik edecek okuma kaynaklarıyla donatılmalıdır. Öğrencilerin okuma kaynaklarına ulaşmalarının önündeki engeller ortadan kaldırılmalıdır.

Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metni'nde (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 68) okuma becerisi “görsel alımlama” olarak geçmektedir. Görsel

alımlama (okuma) faaliyetlerinde kullanıcı okuyucu olarak bir ya da daha fazla yazar tarafından üretilmiş yazılı metinleri girdi olarak alır ve işlem yapar. Okuma etkinliği şu amaçları içerir ve okuma faaliyetlerine şu örnekler verilebilir:

- Genel yönlendirme için okumak;
- Bilgi için okumak, örn. referans çalışmalarını kullanmak;
- Yönergeleri okumak ve takip etmek;
- Zevk için okumak.

Dil kullanıcısı aşağıdaki sebepler için okuyabilir:

- Ana fikri anlama;
- Belirli bilgi edinme;
- Ayrıntılı anlama;
- Akıl yürütme, vs.

Aşağıdaki okuma faaliyetleri için tanımlayıcı ölçekler hazırlanmıştır. Bunlar bu şekildedir:

- Genel okuduğunu anlama;
- Yazışmaları okuma;
- Yönlendirme için okuma;
- Bilgi ve tartışma için okuma;
- Talimatları okuma.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki okuma yeterliklerine baktığımızda Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metni'ndeki okuma amaçları doğrultusunda yeterliklerde özellikle üç okuma türünün adı geçmektedir. Birkaç yeterlikte özetleyerek, tarayarak ve göz atarak okuma türlerine dair yeterlik tanımları oluşturulmuştur. Göz atarak okuma ile metnin geneline hızlı bir biçimde göz gezdirilerek konunun ayrıntılarına girilmeden ana hatlarıyla kavranması amaçlanırken; tarayarak okuma ile belirli özel bir bilgiye ulaşılması amaçlanmaktadır. Özetleyerek okuma yeterliklerinde ise metin okunduktan sonra metnin ana noktalarının özetlenmesi hedeflenmektedir.

Geniş bir kelime dağarcığına sahip olmak yabancı dilde okuma becerisi için hayati önem taşımaktadır. Yabancı dil öğreniminde öğrencilerin kelime öğrenme stratejilerini bilmeleri önemlidir. Öğrenciler; sözlük kullanma, bilinmeyen kelimeleri bağlam ipuçlarından yararlanarak tahmin etme ve kendi kelime öğrenimlerinin

sorumluluklarını alma konularında yönlendirilmelidir. Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda sözlük kullanılarak okuma ile anlam bağlamından hareketle kelimelerin anlamını tahmin ederek okumaya dair yeterlik tanımları oluşturulmuştur.

Neuner ve Hunfeld’e göre (Neuner ve Hunfeld’den akt. Kuzu, 1999: 59), “öğrencilerin kendi yaşam deneyimleriyle anlamlı, mantıklı bağlantı noktalarının bulunacağı metinlerin seçimi oldukça önemlidir.” Çünkü öğrenci öğrendiği dilin kültür dünyasını tanıırken kendi yaşam dünyasıyla, ilgileriyle o kültür arasında bağlantı kurmak ister. Metinler, öğrencinin ihtiyacı olan, gün içinde karşılaşılabileceği olayları anlatan, öğrendiği dilin insanlarıyla iletişim kurmasına yardımcı olacak konuları içermelidir. Temel yaşam alanlarına yönelik metinler, yabancı dil öğrenen öğrencilerin ilgisini çekip onlara zevk vereceği gibi onların bilgi ihtiyaçlarını da karşılayacaktır. Avrupa Dil Gelişim Dosyası’ndaki yeterliklerde Neuner’in sınıflandırdığı metin türlerinden bilgi üretici metinlerin ağırlıkta olduğu görülmektedir. Yeterlikler; mektup, reklam, bildiri, makale, yorum, broşür, rapor, röportaj ve gazete metinleri gibi üretici metin okumaya yöneliktir. Bu metinler aracılığıyla öğrenci, öğrendiği dilin kültürünü daha iyi tanır ve edindiği bilgiler sayesinde o dili konuşanlarla daha rahat iletişime geçer. Kullanım amaçlı metinlerden kullanım kılavuzu, işaretler; yazınsal metinlerden, şiir, hikâye ve tiyatro metinlerini okuma amaçlı yeterlik tanımları da bulunmaktadır.

Okuma metinlerinin görselleştirilmesi anlamayı kolaylaştırır. Metinde iletilmek istenen düşünceler resim, fotoğraf aracılığıyla daha rahat kavratılır. Okuma anlama çalışmalarında, Demirel’in (2003: 24) de belirttiği gibi “bir resim bin sözcük değerindedir.” Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda da resimlerle desteklenmiş metinleri okuma yeterlilikleri yer almaktadır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda (ADGD) okuma becerisi için bireyden beklenen yeterlikler şunlardır:

(A1) ADGD YETERLİK TANIMI

A1-1 “Gazete ve dergi metinlerindeki kişiler ile ilgili bilgileri (oturduğu yer, yaş vb.) anlayabilir.”

A1-2 “Afişlerden bir konser veya bir film seçebilir, bunlarla ilgili yer ve saat bilgilerini anlayabilir.”

A1-3 “Bir formu, (otel kayıt formu, giriş formu vb.) kendisiyle ilgili en önemli bilgileri (adı, soyadı, uyruğu, doğum tarihi vb.) verebilecek derecede anlayabilir.”

A1-4 “Günlük hayatta karşılaşılan işaret ve uyarı tabelalarındaki (Örneğin “Havaalanı”, “Park Yeri”, “Park etmek yasaktır.”, “Sigara içmek yasaktır.” vb.) sözcükleri ve ifadeleri anlayabilir.”

A1-5 “Bilgisayar programlarındaki “yazdır”, “kaydet”, “kopyala” gibi en önemli komutları anlayabilir.”

A1-6 “Bir yerden bir yere nasıl gidileceği gibi yazılı kısa ve basit yön tariflerini takip edebilir.”

A1-7 “Kartpostallardaki bayram kutlamaları gibi kısa ve basit mesajları anlayabilir.”

A1-8 “Arkadaş veya meslektaşlar tarafından yazılan “Saat 16.00’da geri döneceğim.” gibi basit mesajları anlayabilir.”

(A2) ADGD YETERLİK TANIMI

A2-1 “Sayıların ve isimlerin çokça geçtiği, açık bir üsluba sahip ve resimlerle desteklenmiş haber özetleri veya gazete metinlerindeki önemli bilgileri anlayabilir.”

A2-2 “Günlük hayatın anlatıldığı veya sorulduğu kişisel bir mektubu anlayabilir.”

A2-3 “Arkadaş veya meslektaşlardan gelen basit yazılı mesajları anlayabilir (Örneğin futbol oynamak için buluşma zamanını belirten veya işe erken gelinmesini isteyen vb. kısa notlar).”

A2-4 “Bir broşürden belli başlı boş zaman etkinlikleri, sergiler vb. konulardaki bilgileri bulabilir.”

A2-5 “Reklamlardaki ürünlere ilişkin fiyat ve ebat gibi temel bilgileri anlayabilir.”

A2-6 “Ankesörlü telefonlar gibi aletlerin basit kullanım talimatlarını anlayabilir.”

A2-7 “Bilgisayar programlarındaki basit geri bildirim mesajlarını veya basit yardım yönergelerini anlayabilir.”

A2-8 “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.”

(B1) ADGD YETERLİK TANIMI

B1-1 “Güncel ve bildik konularda yazılmış kısa gazete metinlerini ana hatlarıyla anlayabilir.”

B1-2 “Gazete veya dergilerde kişisel yorumlar içeren makale ve röportajları okuyabilir, yazarın konuyla ilgili temel düşüncelerini anlayabilir.”

B1-3 “Bildik bir konuda yazılmış bir metindeki bilinmeyen kelime veya ifadelerin anlamını bağlamdan hareketle tahmin edebilir.”

B1-4 “Kısa metinleri (örneğin kısa haberleri) tarayarak içerisindeki önemli bilgileri (örneğin “Kim, nerede, ne yapmış?” gibi) bulabilir.”

B1-5 “Basit broşürlerdeki en önemli bilgileri anlayabilir.”

B1-6 “Kısa mesajları ve iş mektubu gibi resmî yazışmaları anlayabilir.”

B1-7 “Kişisel mektuplardaki olay, duygu ve dileklerle ilgili bölümleri anlayabilir.”

B1-8 “Kısa, basit bir öyküdeki ana konuyu, en önemli bölümü, olayları ve olayların öyküdeki yerini anlayabilir.”

(B2) ADGD YETERLİK TANIMI

B2-1 “İş veya ilgi alanına giren haber, makale ve raporlara hızla göz atarak tümünün okunmaya değer değmeyeceğine karar verebilir.”

B2-2 “Yazarın belli bir görüşü veya düşünceyi savunduğu ve güncel sorunlara yanıt aradığı bir makale veya bir haberi okuyup anlayabilir.”

B2-3 “İlgi alanına giren, akademik veya uzmanlık alanıyla ilgili metinleri ayrıntılarıyla anlayabilir.”

B2-4 “Kendi alanı dışındaki makaleleri sözlük yardımıyla anlayabilir.”

B2-5 “Kültürel etkinliklerle ilgili eleştirileri anlar (örneğin sinema, tiyatro, konser, kitap eleştirileri vb.) ve ana noktaları özetleyebilir.”

B2-6 “Mesleki, akademik veya ilgi alanına giren konulardaki mektupları okur ve en önemli noktalarını kavrayabilir.”

B2-7 “Bir yardımcı el kitabına (örneğin bir bilgisayar programıyla ilgili) hızlı bir biçimde göz atabilir, karşılaştığı sorunla ilgili açıklamaları bulabilir ve anlayabilir.”

B2-8 “Bir öyküde veya tiyatro oyununda yer alan karakterlerin olaylar karşısındaki tutum ve davranışlarını öykünün gelişimi açısından değerlendirebilir.”

(C1) ADGD YETERLİK TANIMI

C1-1 “Oldukça uzun ve zor metinleri anlayabilir ve sözlü olarak özetleyebilir.”

C1-2 “Görüşler, bakış açıları ve bunlar arasındaki bağlantıların tartışıldığı karmaşık rapor, analiz ve yorumları anlayabilir.”

C1-3 “Alanıyla ilgili araştırma raporları gibi uzmanlık isteyen metinlerdeki fikir, görüş ve bilgiyi anlayabilir.”

C1-4 “Yeni bir aletin kullanımı gibi mesleğe veya ilgi alanına girmese de uzun ve karmaşık talimatları tekrar okumak için süre verildiğinde anlayabilir.”

C1-5 “Herhangi bir yazışmayı gerektiğinde sözlük kullanarak okuyabilir.”

C1-6 “Çağdaş edebî metinleri kolaylıkla okuyabilir.”

C1-7 “Bir metnin belirgin konusunun yanı sıra açıkça ifade edilmemiş anlam, fikir ve bağlantılarını da kavrayabilir.”

C1-8 “Bir edebî eserin arka planında yer alan sosyal, siyasal ya da tarihî öğeleri fark edebilir.”

(C2) ADGD YETERLİK TANIMI

C2-1 “Tezat, dokundurma (tariz) ve buna benzer söz sanatlarının kullanıldığı, gerçek anlamı açık olmayan metinleri tanıyabilir.”

C2-2 “Birçok argo ve deyim içeren günlük dilde yazılmış metinleri anlayabilir.”

C2-3 “Her tür kullanım kılavuzu, yönerge ve sözleşmeleri anlayabilir.”

C2-4 “Şiir, nesir, tiyatro gibi farklı türlerdeki çağdaş veya klasik metinleri anlayabilir.”

C2-5 “Çoğu ifadenin dolaylı olarak verildiği ve açıkça ifade edilmeyen değer yargılarının yer aldığı edebî fikir yazılarını ve hiciv içeren metinleri anlayabilir.”

C2-6 “Cinas, istiare, benzetme gibi edebî söz sanatlarını fark edip kavrayabilir ve metindeki işlevlerini yorumlayabilir.”

Yukarıdaki Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda okuma-anlama becerisi bakımından bireyden beklenen yeterlik tanımları; A1 düzeyinde 8, A2 düzeyinde 8, B1 düzeyinde 8, B2 düzeyinde 8, C1 düzeyinde 8, C2 düzeyinde ise 6 tane olarak belirlenmiştir.

Araştırmamızda okuma becerisini geliştirmeye yönelik hazırlamış olduğumuz oyunların yeterlik tanımları yukarıdaki A1-A2 düzeylerine göre hazırlanmış yeterlik tanımlarından alınmıştır. A1-A2 seviyesi okuma becerisiyle ilgili kısaca şunları söyleyebiliriz: Öğrencilerin kısa ve basit metinleri, kartpostalları, elektronik postaları, duyuruları ve yazılı yönergeleri anlama, görsellerden hareketle basit bir metnin içeriği

hakkında fikir sahibi olma, günlük hayatta karşılaştığı yazılı materyallerde okuduklarını anlama kazanımlarını gerçekleştirmesi hedeflenmektedir.

2.3.3.6. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Okuma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar

ŞİFRELİ MEKTUP

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Günlük hayatın anlatıldığı veya sorulduğu kişisel bir mektubu anlayabilir.

Kazanım: Temel kişisel bilgileri, durumları, duyguları anlatan mektupları ve bunlarla ilgili soruları anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen tahtaya şifreli kelimeler içeren bir mektup yazar.
2. Bu şifreli yazıyı öğrencilerin okuyabilmelerini sağlamak için de örnek birkaç kelime yazarak ipucu verir.
3. Öğrenciler öğretmenin ipuçlarından yararlanarak tahtadaki mektubu okumaya çalışırlar.
4. Mektubu ilk okuyan öğrenci başarılı olur.

Hatalı Metin:

07.09.2011

Svgl Babacığım,
Nslsnz? Sizleri çok özledim. Okulların kapanmasına
bir ay kaldı. Snvlrm bitmek üzere. Hepsi iyi geçiyor.
Okullar kapanınca hemen glcğm.

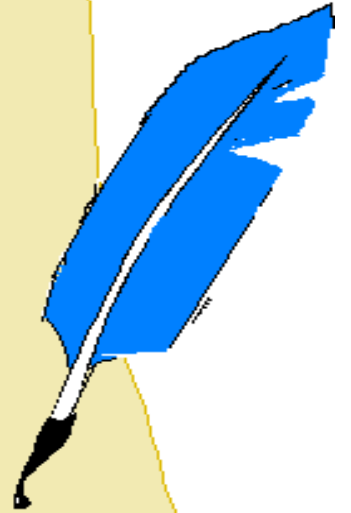
Annem, kardeşlerim nasıllar? Her şey iyidir inşallah.
Kardeşimin dersleri nasıl?

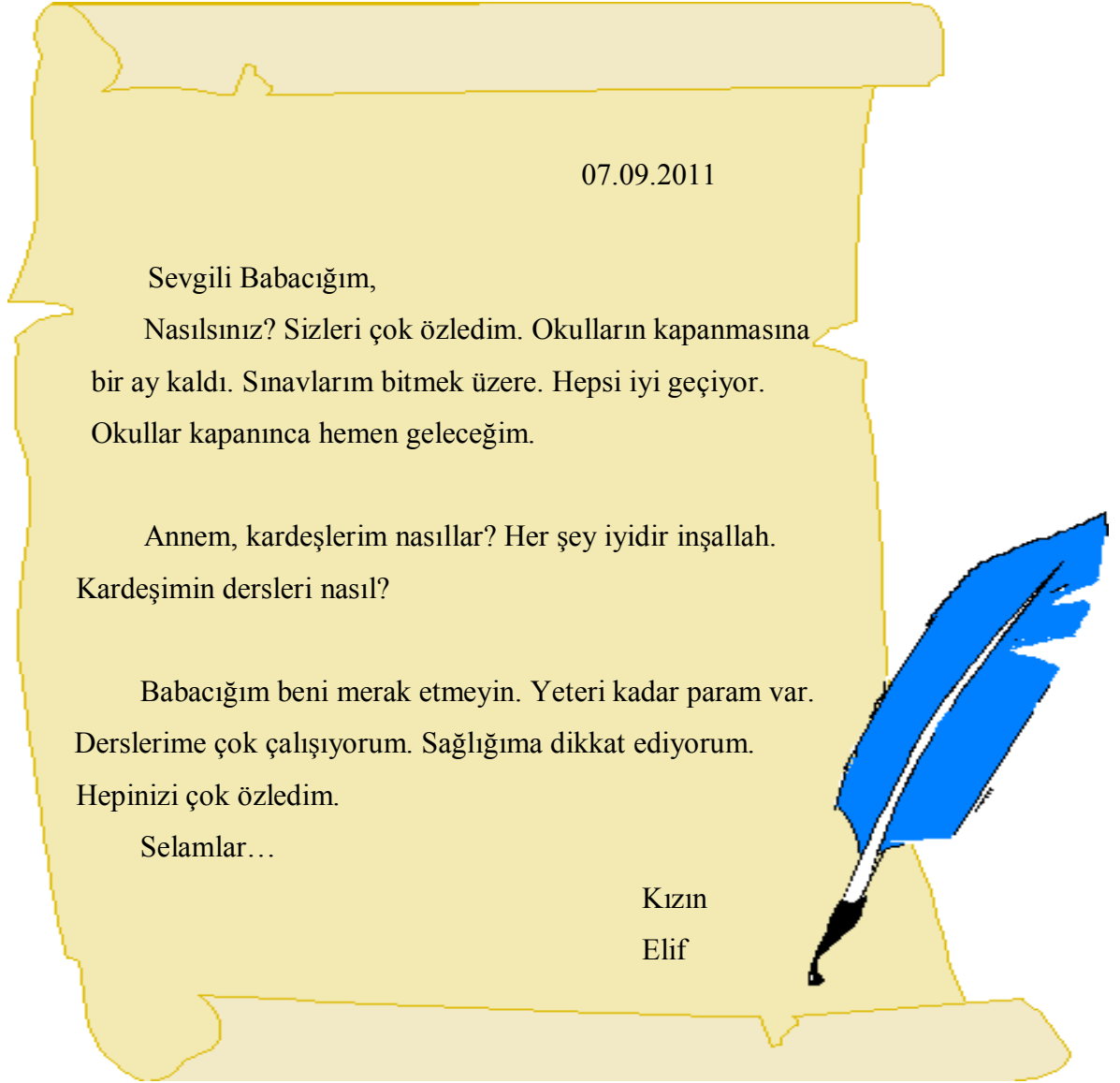
Babacığım, beni mrk etmeyin. Yeteri kadar param var.
Derslerime çok çalışıyorum. Sağlığıma dikkat ediyorum.
Hepinizi çok özledim.

Slmlr....

Kzn

Elif



Asıl Metin:

İsmail Samur (1993, 30-76), şifre yöntemlerini şöyle gruplamıştır:

Şifre Yöntemleri:

1. Sessiz Harfler Yazısı: Sesli harfler kullanılmadan, sadece sessiz harfler kullanılarak yazılır.

Örnek:

-hm-t	-kl-	-g-tt-	-yş-	p-rt-k-l	y-d-
Ahmet	okula	gitti.	Ayşe	portakal	yedi.

2. Kuş Dili Yazısı: Her hecenin arasına bir başka kaynaştırma hecesi sokularak yazılır ya da konuşulabilir.

Örnek:

Ah**f**imet of**i**ku**f**ila git**f**iti.

Ahmet okula gitti

3. Kolsuz ve Bacaksız Yazı: Yazılırken “b, d, f, h, k, l, t” harflerinin ve “g, ğ, j, p, y” harflerinin bacakları yazılmaz.

4. Çin Yazısı: Yazılırken kelimeler arasında ara bırakılmaz, kelimeler parçalanarak yazılır. İlk bakışta kelimeler tanınmıyor gibidir, fakat dikkat edilirse yazı okunabilir.

Örnek:

Ah meto kul agi diyor. = (Ahmet okula gidiyor.)

Gül tenbir çi çekko pardı. = (Gülten bir çiçek kopardı.)

Ka yaka ratah tayakalk = (Kaya karatahtaya kalk.)

5. Ters Yazı: Bütün sözcükler tersinden yazılır.

Örnekler:

TemhA aluko royidig. = (Ahmet okula gidiyor.)

AyaK ayathatarak ıtlak = (Kaya karatahtaya kalk.)

Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun,

Öğrencilere mektup türünü kavratır.

Öğrencilerin hitap ve veda sözcüklerinin; hâl, hatır sorma, istek, rica ifadelerinin; mektup, adres, pul, zarf gibi kelimelerin öğretimini pekiştirir.

Şifreli kelimeleri buldururken öğrencilerin hızlı düşünme, problem çözme becerilerini geliştirir.

DİLEK AĞACI

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Kartpostallardaki bayram kutlamaları gibi kısa ve basit mesajları anlayabilir.

Kazanım: Dilek ve temenni ile ilgili temel kalıpları anlar.

Oyunun Kuralları:

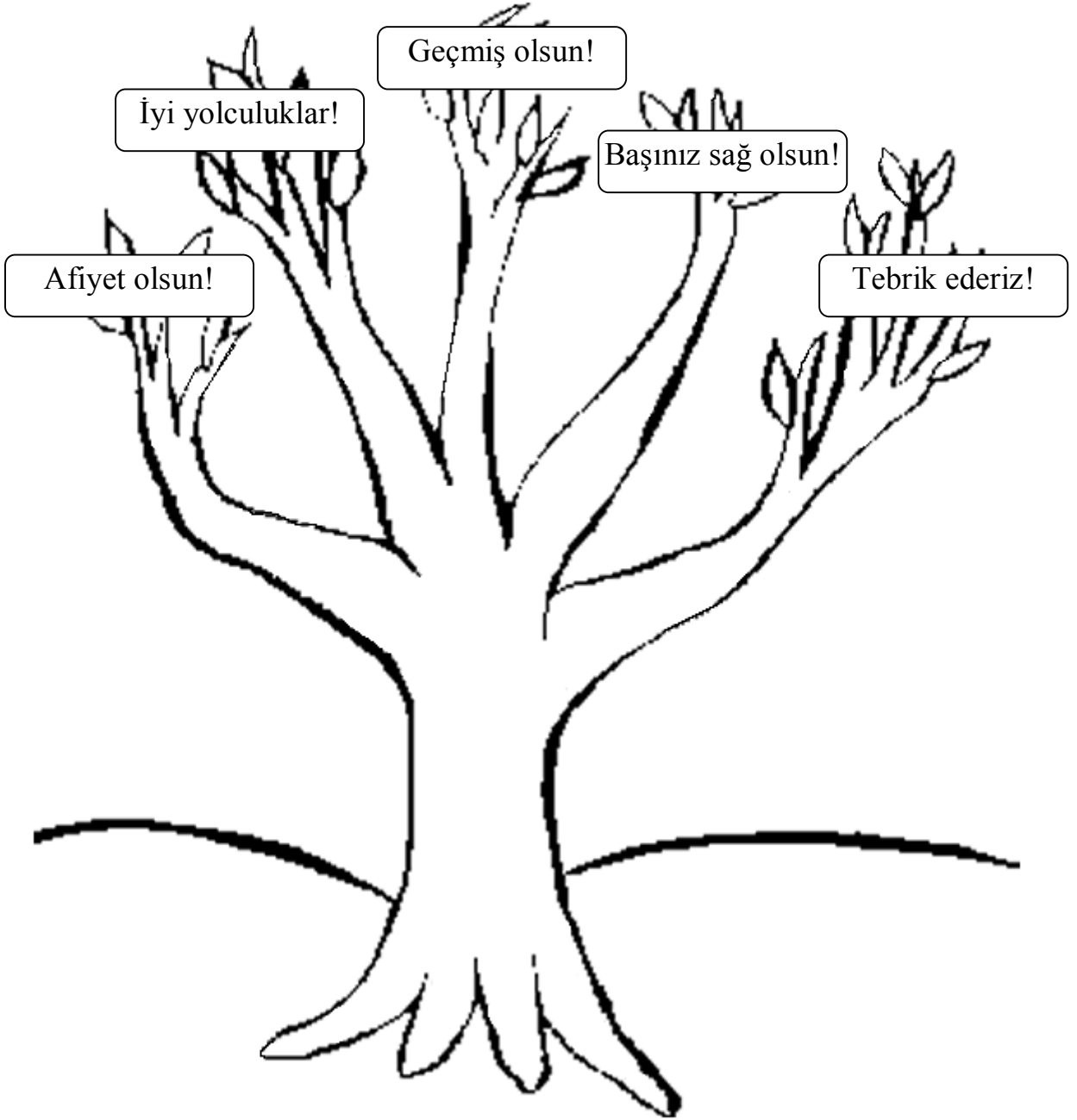
1. Sınıf beş gruba ayrılır.
2. Öğretmen öğrencilere kalıp sözlerin bulunduğu “ Dilek Ağacı” adlı kâğıtları dağıtır.
3. Öğrenciler “Dilek Ağacı”ndaki kalıp sözleri okurlar, bu sözlerin ne zaman kullanıldığını düşünürler.
4. Öğretmen öğrencilere kalıp sözlerle karşılık gelecek resimler gösterir.
5. Gruplar, öğretmenin gösterdiği resme ait kalıp sözü “Dilek Ağacı” kâğıdından numaralandırır.
6. Resimlere karşılık gelen kalıp sözleri doğru numaralandıran gruplara on puan verilir.
7. Bütün resimler gösterildikten sonra en yüksek puan alan grup oyunda başarılı olur.

Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun,

Dilek ve temenni içeren kalıp sözlerin öğretimini pekiştirir.

Öğrencilerin görsel okuma becerilerini geliştirir.

DİLEK AĞACI

Örnek Resimler



Yukarıdaki resim, oyuna başlamadan önce öğretmen tarafından oyunu açıklarken kullanılabilir.







HATA NEREDE?

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.

Kazanım: Kısa biyografiler, sağlık, siyaset, spor, magazin, eğitim, çevre, beslenme gibi alanlara ait kısa anlaşılır metinleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf üçer kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğretmen gruplara bir okuma parçası verir.
3. Okuma parçası içinde (parçanın uzunluğuna göre) ona yakın kelimedeki yazım hataları yapılmış, okuma parçası hatalı hâle getirilmiştir.
4. Öğretmen parçanın uzunluğuna göre belli bir süre verir.
5. Öğrenciler bu süre içinde yanlışları bularak düzeltirler.
6. Hataların tamamını bulan grup oyunda başarılı olur.

Örnek Metin:

Hatalı Metin

BEN ÇOCUKKEN

Şimdi düşündüm de ben çocukken her şey daha güzeldi. Şimdiki çocuklar gibi imkânlarımız yoktu ama yine de çok mutluyduk. Çocuklukuma ait birbirinden güzel yüzlerce hatırım var.

Özellikle yaz akşamlarını hatırlıyordum. Geç saatlere kadar arkadaşlarımızla dışarı da vakit geçiriyorduk. Beraber oyunlar oynadık. Bazen de sinemaya gidiyorduk.

Şimdi bilgisayarlar, televizyonlar gençleri yalnızlaştırıyor. Çok fazla arkadaşları yok. Genellikle ev tek başlarına vakit geçiriyorlar. (Yeni Hitit Öğretmen Kitabı 1, 2008,68)

Kısaltılmıştır

Düzeltilmiş Metin

BEN ÇOCUKKEN

Şimdi düşünüyorum da ben çocukken her şey daha güzeldi. Şimdiki çocuklar gibi imkânlarımız yoktu ama yine de çok mutluyduk. Çocukluğuma ait birbirinden güzel yüzlerce hatıram var.

Özellikle yaz akşamlarını hatırlıyorum. Geç saatlere kadar arkadaşlarımızla dışarıda vakit geçiriyorduk. Beraber oyunlar oynuyorduk. Bazen de sinemaya gidiyorduk.

Şimdi bilgisayarlar, televizyonlar gençleri yalnızlaştırıyor. Çok fazla arkadaşları yok. Genellikle evde tek başlarına vakit geçiriyorlar. (Yeni Hitit Öğretmen Kitabı 1, 2008,68)

Kısaltılmıştır.

Kaynak: Bu oyun, Meltem Kutay İzgören'in Oyunlarla Dil Öğretimi adlı kitabından alınarak “Yabancılar Türkçe Öğretimi” için uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Kelimelerin doğru yazımını pekiştirir.

Öğrencilerin geçmiş ile şu anı karşılaştırmalarına imkân verir.

İsim ve fiil cümlelerini sezdirir.

Şimdiki zaman ve isim cümlelerine gelen bilinen geçmiş zamanın kullanımını sezdirir.

ZİDDİNİ BUL

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.

Kazanım: Kısa biyografiler, sağlık, siyaset, spor, magazin, eğitim, çevre, beslenme gibi alanlara ait kısa anlaşılır metinleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf, üçer kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğretmen her gruba bir metin ve metnin üstündeki bir kutucuğun içinde bazı kelimeler verir.
3. Öğrencilerden kutucuktaki kelimelerin zıddını metinden bularak kelimelerin altlarını çizmelerini ister.
4. Kelimeleri en hızlı bulan grup başarılı olur.

Örnek Metin:

kirli	az	geç	küçük	mutşuz	ucuz	bekar
-------	----	-----	-------	--------	------	-------

Ben Eşma Yılmaz. Evliyim. Ankara'da ailemle yaşıyorum. Ankara büyük, temiz, düzenli ama pahalı bir şehir. Yine de Ankara'yı seviyorum. Burada öğretmenim. Sabah erken kalkıyorum. Bütün gün çalışıyorum. Çok yorulmama rağmen mutlu bir insanım. Eşimle bazen tiyatroya bazen de sinemaya gideriz. Akşamları kitap okuruz. Bugünlerde çok heyecanlıyız. Çünkü yakında bir bebeğimiz olacak. Hafta sonları oğlumuz için alışveriş yapıyoruz. Odasını, eşyalarını hazırlıyoruz.

Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Zıt anlamlı kelimelerin öğretimini pekiştirir.

Cümle içinde sıfat görevinde kullanılan kelimeleri sezdirmede kullanılabilir.

Şimdiki zaman, gelecek zaman ve geniş zaman öğretimini pekiştirir ve bu zamanlarla oluşturulmuş cümlelerin karşılaştırılmasını sağlar.

SÖZ SÖZ İÇİNDE

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlilik: Bilgisayar programlarındaki “yazdır”, “kaydet”, “kopyala” gibi en önemli komutları anlayabilir.

Kazanım: Bilgisayar programlarının kullanıldığı teknik araçlarda bulunan temel komutları anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya içinde anlamlı kelime veya kelimeler barındıran komutlar yazar.
3. Komutlar içinde barınan farklı kelimeyi veya kelimeleri bularak okuyan grup on puan alır.
4. Yarışmanın sonunda en çok puan toplayan grup başarılı olur.

Örnek Komutlar:

1. Yazdır → Yaz, az
2. Sil → İl
3. Kopyala → Yala-, kop-, al, al-
4. Kaydet → Kay-, ay, et, et-
5. Evet → Ev, et, et-
6. Hayır → Ay, ayır-
7. İptal → İp, al, al-

Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin akıl yürütme becerilerini geliştirir.

Öğrencilere Türkçedeki kelimelerin birden çok anlamının olduğunu, Türkçenin anlatım zenginliğini fark ettirir.

Bilgisayar komutlarını kavratır.

METNİ TAMAMLAYALIM

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.

Kazanım: Kısa biyografiler, sağlık, siyaset, spor, magazin, eğitim, çevre, beslenme gibi alanlara ait kısa anlaşılır metinleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf ikişer kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğrencilere bazı kelimeleri boş bırakılmış bir metin dağıtılır.
3. Metnin üstündeki kutuda boşluklara yazılacak kelimeler verilir.
4. Öğrencilerden boş bırakılmış yerlere uygun kelimeleri getirmeleri istenir.
5. Metni en kısa sürede okuyup tamamlayan grup başarılı olur.

peşin	taksitli	nakit	kredi kartı	vade farkı
-------	----------	-------	-------------	------------

Nasıl Ödeyeceksiniz?

Korhan: İyi günler. Bu kazak ne kadar?

Satıcı: 80 TL efendim. Ama ödemelerde %20 indirim var.

Korhan: Anlıyorum, ama henüz para çekmedim ve yanımda o kadar para yok.

Satıcı: ile tek seferde ödemeniz de mümkün, aynı indirimi yapıyoruz. Fakat taksitli ödemelerde indirim yok.

Korhan: Peki taksitli ödemeler kaç aydan başlıyor?

Satıcı: 3 aydan 10 aya kadar bölüyoruz. Hem de peşin fiyatına. Yani yok.

Korhan: O zaman ben kredi kartı ile alayım. 10 ay taksitli olsun.

Satıcı: Tabi efendim, kasaya buyurun.

(Yeni Hitit Öğretmen Kitabı 1, 2008, 81)

Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından hazırlanmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilere bir metnin anlam bütünlüğünü oluşturabilmelerini kavratır.

Alişverişe ait indirim, pazarlık, taksit, nakit/peşin, kredi kartı, ucuz/pahalı gibi kavramların öğretimini pekiştirir.

HANGİSİ VAR?

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.

Kazanım: Kısa biyografiler, sağlık, siyaset, spor, magazin, eğitim, çevre, beslenme gibi alanlara ait kısa anlaşılır metinleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen her gruba bir metin verir.
3. Tahtaya çeşitli yemek, tatlı resimleri yapıştırır ve her resme bir numara verir.
4. Öğrencilerden bu metinleri dikkatli bir şekilde okumalarını ve hangi resimlerin metinde bahsedilen yemek ve tatlılardan olduğunu bulmalarını ister.
5. Metinde bahsedilen resimleri tam ve doğru bulan grup başarılı olur.

Örnek Metin:

Türk Mutfağı

Her ülkenin kendine ait bir mutfak kültürü vardır. Türk mutfacı, Türkiye'nin ulusal mutfacıdır. Yemekler daha çok sulu olarak pişirilir. Türk mutfacında çok çeşitli ve dünyaca ünlü çorbalar, kebaplar, pilavlar, sebze yemekleri, börekler ve tatlılar bulunur.

Türk mutfacı yörelere göre farklılıklar gösterir. Karadeniz mutfacı, Akdeniz mutfacı, Güneydoğu mutfacı, Orta Anadolu mutfacı birbirinden farklıdır. Birçok yöre kendine ait bir yemek hazinesine sahiptir. Güneydoğu mutfacı kebabları ve tatlıları ile ünlüdür. Özellikle Türk baklavasını tüm dünya mutfakları bilir. Karadeniz mutfacında ise hamsi çok yenir. Orta Anadolu mutfacında mantı, keşkek, gözleme sevilen hamur işleridir. Akdeniz mutfacında ise zeytinyağlı sebze yemekleri yapılır.

Türk mutfacında birbirinden farklı yiyecekler vardır. Hepsisi çok lezzetli ve denemeye değerdir.

Kaynak: Bu oyun tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin, Türk kültürünün bir parçası olan “Türk Mutfağı”nı tanımalarını sağlar.

Öğrencilerin kendi kültürlerine ait mutfaklarıyla Türk mutfacını karşılaştırma imkânı sağlar ve onların muhakeme gücünü geliştirir.



Öğrenciler bu görselden hareketle görseldeki yemeğin makarna olduğunu fark eder. Makarna sosu yapımında salça, domates, biber ve baharat gibi malzemelerin kullanımından hareketle bu malzemelerin isimlerini öğrenir.

1 ()



Öğrenciler bu görselden hareketle görseldekinin hamsi olduğunu öğrenir. Karadeniz mutfağında hamsinin önemli olduğunu, Karadeniz'in Türkiye'nin kuzeyinde büyük bir deniz olduğunu, hamsiden börek, tatlı da yapıldığını öğrenir.

2 ()



Öğrenciler bu görselden hareketle görseldekinin kadayıf tatlısı olduğunu, kadayıf tatlısının şerbetli bir tatlı olduğunu öğrenir. Üzerine ve içine fıstık konulduğunu fark eder.

3 ()



Öğrenciler, bu görselden hareketle görseldekinin iskender olduğunu kavrar. İskenderin bir kebab çeşidi olduğunu, Bursa'nın iskenderi ile ünlü olduğunu öğrenir. İskenderin üzerine tereyağ ve salça sosu konulduğunu; yoğurt, kızarmış domates ve sivri biberle birlikte servis edildiğini fark eder.

4 ()



Öğrenciler bu görselden hareketle bu görseldeki yemeğin mantı olduğunu öğrenir. Mantının, açılmış ve küçük küçük kesilmiş hamur parçalarının içine kıyma konup büzülerek yapıldığını; Kayseri'nin mantısıyla ünlü olduğunu öğrenir. Mantının üzerine yoğurt döküldüğünü, salça ve tereyağ sosu eklendiğini fark eder.

5 ()

SIRAYA GİRELİM

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.

Kazanım: Kısa biyografiler, sağlık, siyaset, spor, magazin, eğitim, çevre, beslenme gibi alanlara ait kısa anlaşılır metinleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf beş gruba ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya beş cümle yazar.
3. Her grubun sözcüsü olan öğrenciye sırayla bir numara verir.
4. Öğretmen öğrencilerden tahtadaki cümleleri okuyup anlamlı bir paragraf oluşturacak şekilde sıralamalarını ister.

5. Öğrenciler anlamlı paragraf oluşturacak şekilde numaralarına uygun tahtaya çıkararak cümlelerini okurlar.
6. Paragrafın anlamlı bir şekilde oluşmasını engelleyen grup veya gruplar oyundan çıkarılır. Öğretmen tahtaya başka cümleler yazarak oyunu devam ettirir. Hiç hata yapmayan grup başarılı olur.

Örnek:

Öğretmen her gruba bir numara verir ve tahtaya numaralandırarak beş cümle yazar. Cümleler, şu şekilde olabilir:

Havuçlu Pilav

1. Pirinç ılık sudayken bir adet havucu küçük küçük küp şeklinde doğrayın.
2. 15 dakika pişirin, havuçlu pilavınız hazır, afiyet olsun.
3. Tencereye sıvı yağ koyun, pirinci yağda kavurun sonra da bir bardak su ekleyin.
4. 250 gram pirinci iyice yıkayın sonra ılık suda bir saat bekletin.
5. Ardından havuçları ekleyin, bir tatlı kaşığı tuz koyun.

Grupların sıralanışı şu şekilde olmalıdır: 4- 1- 3- 5- 2

Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilere bir işi oluş sırasına uygun sıralayabilmeyi kavratır.

Yemek yaparken kullanılan malzemelerin isimlerinin öğretimini pekiştirir.

BEN KİMİM, BURASI NERESİ?

Düzyey: Temel Seviye

Beceri: Okuma

Yeterlik: Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.

Kazanım: Kısa biyografiler, sağlık, siyaset, spor, magazin, eğitim, çevre, beslenme gibi alanlara ait kısa anlaşılır metinleri anlar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen öğrencilere bir metin verir.
3. Metinde bazı zamirlerin altı çizilmiştir.
4. Öğretmen öğrencilerden bu zamirlerin kim, kimler, neresi ve nereler olduğunu bulmalarını ister.

5. Metinde altı çizili zamirlerin hangi kişi veya kişiler ve neresi veya nereler olduğunu bulan grup on puan alır.
6. Oyunun sonunda en çok puan toplayan grup başarılı olur.

Örnek Metin:

Zeynep’i dün Kızılay’da gördüm. Annesiyle birlikte alış veriş yapıyordu. Q, benim en iyi arkadaşımdı. Yıllar önce Ankara’dan İstanbul’a taşınmışlardı. Orası güzel bir şehirdi. Ama buraya uzaktı. Çocukluğumuz çok eğlenceli geçmişti. Birlikte bisiklete biner, oyun oynardık. Zeynep, “r” harfini söyleyemezdi. Benim adıma da söyleyemezdi. Bana “Yağmur” diyemiyordu. Onların arkasından seslendim ama beni duymadılar.

O →

Orası →

Buraya →

Bana →

Onların →

Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Zamirlerin öğretimini pekiştirir.

Fiillere ve isimlere gelen bilinen geçmiş zamanın öğretimini pekiştirir.

Öğrencilerin hâl ekleri ve iyelik eklerini sezmelerini sağlar.

2.3.4. Yazma

Yazma, bireyin duygu ve düşüncelerini birbiriyle ilişkili cümlelerle dil bilgisi kurallarına uygun yazılı olarak ifade etmesidir. “Yazmak, duyduklarımızı, düşündüklerimizi, tasarladıklarımızı, görüp yaşadıklarımızı yazı ile anlatmaktır. Konuşma gibi başkalarıyla iletişim kurmanın, kendimizi anlatmanın bir yoludur.” (Sever, 1997: 221). Yazmak, bilinçle bilinçaltının birleşip bütünleşmesine yardımcı olan bir tür ruhsal-sinirsel kas etkinliğidir. Yazmak, düşünceyi damıtır, berraklaştırır ve netleştirir (Covey, 2006: 153).

Ağca'ya göre (1999: 109) yazma, düşünce gücüne sahip olanların görüş, fikir ve duygularıyla gözlem, deney ve tecrübelerini, seçilen konuyla ilgisi ölçüsünde planlayıp dilin kurallarına uygun biçimde anlatmasıdır.

Tanımlardan hareketle yazmanın bilişsel, duyuşsal ve devinişsel olmak üzere üç boyutunun olduğunu söyleyebiliriz. Köksal (2001: 7), bu üç boyutu şu şekilde açıklamaktadır:

-Bilişsel boyut: Edinilen bilgilerin, duyuların, görülenlerin ve okunanların sıraya konarak zihinsel işlemlerden geçirilmesi ve yorumlanmasıdır.

-Duyuşsal boyut: Anlatımın yalınlığı, akıcılığı, çekiciliği ve yazının okunaklılığıdır.

-Devinişsel boyut: Yazma araçlarını kullanma ve yazmadaki kas hareketlerinin eş güdümüdür.

Yazılı anlatımın oluşmasında bazı unsurlar ortaya çıkmaktadır. Bunlar; düşünme ve fikir üretme gücü, duygu zenginliği, gözlem, deney, tecrübeler, dili kurallarına uygun olarak kullanma ve planlamadır. Yazılı anlatımın oluşmasındaki bu unsurlar yazmanın karmaşık bir iş olduğunu göstermektedir. Aynı zamanda, bu unsurların aynı anda kullanılacak olması, bireyin belli bir birikime sahip olmasının gerekliliği yazılı anlatım çalışmalarının öğrencilere zor gelmesine ve onların yazma eyleminden uzak durmalarına neden olmaktadır.

2.3.4.1. Yazma Süreçleri

Yazılı anlatım becerisi gelişimsel bir süreçtir. Yazma süreci; cümlelerin bir düzen oluşturacak biçimde çeşitli yollar izlenerek anlamlı bütünlük oluşturma sürecidir.

Yazma, çok yönlü bir süreç gerektiren beceridir. Bu süreçler Akyol (2006)'un eserinde:

- Hazırlık
- Taslak oluşturma
- Düzenleyerek yazma
- Düzeltme
- Yayınlanma ve paylaşım olarak belirtilmiştir.

2.3.4.2. Yazma Becerisinin Önemi

Anlatma isteği, insanın doğal bir eğilimidir. Bu istek, toplum içinde yaşayan insanın iletişim hâlinde olması sebebiyle sürekli devam eder. Bunu da birey iki yolla gerçekleştirir: Konuşma ve yazma.

Yazma, eğitim ve öğretim sürecine çeşitli açılardan katkılar sağlamaktadır. Bunları şöyle sıralayabiliriz.

- Bazı yazma türlerini, farklı öğrenme şekillerini öğrenmemizi sağlar.
- Yazma, bir dili öğrenirken o dili ne oranda öğrendiğimizi görmemizi sağlar.
- Yazma, sınıf içi etkinliklerde çeşitlilik sağlar.

Ungan, yazmanın bireye sağlayacağı katkıları şöyle dile getirmektedir:

Yazma, hafıza ile de doğrudan ilişkili olmakla beraber, bilgi edinmenin ve bilgiyi uzun süre hafızada tutmanın en etkili yollarından biri olarak görülmektedir. Bilginin uygulanabilirliğini sağlayan yazma, bilginin kültüre dönüşmesinin ve insan hayatının bir parçası olmasının alt yapısını oluşturmaktadır. Yazma, dil gelişimine de katkıda bulunmakta; hız kazandırmakta ve kişilerin kendine olan güvenlerinin artmasını sağlamaktadır. Yazma becerisinin gelişmesi bireye bilgiyi transfer etme yetisi kazandırmakta, kendi düşünceleri ile bilgi arasında bağlantı kurarak; metnin yapısında tutarlılık sağlama konusundaki olanakları artırmaktadır (Ungan, 2007).

Etkili bir yazma dersi veya herhangi bir yazma etkinliği; öğretilen yapıların veya kelimelerin pekiştirilmesini, dil yanlışlarının görülmesini ve öğrencilerin yaratıcı düşüncelerini de sağlar.

2.3.4.3. Yazma Becerisinin Geliştirilmesi

Öğrencilerin yazma becerilerinin gelişmemiş olması hep şikayet edilmektedir. Bunun pek çok nedeni bulunmaktadır. Yazma becerisinin amaçlarını dikkate almamak ve bu amaçlar doğrultusunda yöntemler seçerek öğrencileri çalışmalara yöneltmemek bu nedenlerin başında gelmektedir.

Yazma becerisi ancak yazı yazmakla öğrenilir. Bu nedenle yazma eğitiminin temel ilkesi “yazdırmaktır”. Öğrencilerin yazma becerilerini geliştirebilmek için öğrencilere bol bol uygulama yaptırılmalıdır.

Yazma çalışmalarında öğrenci daima merkeze alınmalıdır. Öğrencilerin kendi düzeylerine uygun duygu, yaşantı ve bilgilerini anlatma olanağı verecek, onlarda yazma isteği uyandıracak konular seçilmelidir.

Öğrencilerin yazma becerileri geliştirilirken onların iyi yazabilmesi için kendilerine karşı güven duymaları da sağlanmalıdır. Kendisini yetersiz gören bireyler yaşam boyu etkili bir yazılı iletişim becerisi kazanamaz. Bu durum bireylerin kişisel gelişimlerini ve ifade becerilerini olumsuz yönde etkiler.

Yazma becerisinin kazandırılması kadar öğrencilerin yazmış oldukları metinlerin değerlendirilmesine de gerekli özen gösterilmelidir. Öğrencilerin hatalarını düzeltmeleri için o hatanın farkında olmaları ve doğrusunu öğrenmeleri gerekmektedir. Bu nedenle öğretmen, öğrencilerin yanlışlarını kendilerine buldurmalı, bu yanlışlar üzerinde düşüncelerini sağlamalı ve yanlışları düzelttirmelidir.

Göçer (2010: 184) ve Özbay’a göre (2006: 130) yazma becerisini geliştirmeye yönelik çalışma türleri şunlar olabilir:

- Yaşadığı, gördüğü ve incelediği olayları anlatma
- Yarım bırakılmış bir öyküyü tamamlama,
- Portre çalışmaları,
- Betimleme çalışmaları,
- Hayal kurma ve kurulan hayalle ilgili tasarıların anlatımı,
- Görülen bir rüyanın kurgulanarak anlatılması,
- Yapılan bir gezi ile ilgili kurallara uygun gezi yazısı yazma,
- Belirli gün ve haftalarla ilgili yazı, şiir, monolog, diyalog vb. yazma,
- Günün anlam ve önemini belirten konuşma metni yazma,
- Okul, eğitim bölgesi, ilçe, il ya da yurt genelinde düzenlenecek yazma yarışmaları için yazı yazma çalışmaları yapılabilir.

Yazma becerilerinin oldukça ağır geliştiğini ve ancak çeşitli alıştırma ve yazma çalışmalarıyla kazanılabileceğini söyleyen Demirel (2003: 102-108), yazma çalışmalarının; kontrollü, güdümlü ve serbest olmak üzere üçe ayrıldığını belirtmektedir.

Kontrollü yazma çalışmasında öğrencilerden, verilen sözcükleri ve cümle yapılarını olduğu gibi ya da istenilen değişiklikleri yaparak yazmaları istenir. Kontrollü yazmada; yer değiştirme, dönüştürme, örneğe uygun bir kompozisyon yazma, yeniden

sıraya koyma, sorulara cevap vererek paragraf yazma ve tamamlama alıştırmaları yoluyla öğrencilere sözcükleri ve diğer yapıları doğru şekilleriyle yazma olanağı verilmektedir.

Güdümlü yazma çalışmalarıyla öğrencilerden öğrendikleri sözcükleri ve cümle yapılarını kontrollü bir şekilde kullanmaları ve anlamlı bir paragraf oluşturmaları istenmektedir. Güdümlü yazma çalışmalarında; dikte yapma, dikteli kompozisyon, not alma, öz yazma, ana hatları belirleme, özetleme alıştırmalarından yararlanılır.

Serbest yazma çalışmalarında ise; kompozisyon yazma, mektup yazma; duyuru, haber ve tutanaklar yazma; okunanlarla ilgili yazma; gözlenen ve yaşanan olaylarla ilgili yazma; resimlere bakarak yazma ve rüyaları yazma gibi alıştırmalarla öğrencilerden duygu ve düşüncelerini kendi üsluplarına göre yazım kurallarına dikkat ederek yazmaları istenir.

2.3.4.4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Yazma Becerisi

Yabancı dilde yazma becerisi; zor gelişen, süreç gerektiren bir beceridir. Yazma becerisini geliştirmenin yolu bol bol yazmaktır. Özellikle yazım ve cümle yapılarına dair çalışmalar yapılmalıdır. Dil düzeylerine uygun basit şiirler, kendini tanıtan veya bir olay anlatan yazılar yazma gibi çalışmalar yazma becerisini geliştirecek etkinliklerdir.

Avrupa Dilleri Ortak Başvuru Metni'nde (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 68) yazılı üretim (yazma) faaliyetlerinde, dil kullanıcısı yazar olarak bir ya da daha fazla okuyucu tarafından okunmak üzere kabul edilen bir yazılı metin üretir.

Yazma faaliyeti örneklerinden bazıları:

- Formlar ve anketler doldurmak
- Dergilere, gazetelere, haber bültenlerine, vs. makale yazmak;
- Sergilemek için posterler hazırlamak;
- Rapor yazmak, not tutmak, vs.
- Gelecekte referans olması için notlar almak;
- Dikte edilenlerden ileti yazmak, vs.
- Yaratıcı ve hayal gücüne dayanarak yazma;
- Kişisel veya iş mektupları yazmak vs.” (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 60)

Avrupa Dilleri Ortak Başvuru Metni'ndeki yazılı anlatım uygulamalarına baktığımızda Özcan Demirel'in sınıflandırdığı yazma çalışmalarından serbest yazma çalışmalarının ağırlıklı olduğu görülmektedir. Yukarıdaki uygulamalarda kompozisyon, mektup, rapor, haber ve tutanak yazma çalışmalarının fazlalığı dikkat çekmektedir. Gündümlü yazma çalışmalarından; dikte yapma ve not almadan yararlanıldığı da görülmektedir. Dikte çalışması, yabancı dil öğretiminde etkili bir uygulamadır. Dikte çalışmalarına, yabancı dil dersinde kuralların öğrenilip öğrenilmediğini denetlemek açısından sıkça başvurulur. Söz konusu Metin'de yazma faaliyetlerinden yaratıcı yazma çalışmalarının da önemli bir yeri vardır. Yaratıcı yazma bireylerin bir konudaki duygu ve düşüncelerini hayal gücünü kullanarak, özgürce kağıda dökmesidir. Yaratıcı yazma çalışmalarıyla bireyler yazma becerilerinin yanında hayal güçlerini, düşünme becerilerini ve kişiliklerini de geliştirir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na baktığımızda kartpostal, mektup, rapor, e-posta, hikâye, eleştiri ve makale yazma çalışmalarına yönelik yeterlik tanımlarının oluşturulduğu dikkat çekmektedir. Yeterliklerde özetleme çalışmalarına da yer verildiği görülmektedir. Makale ve edebi eser özetleme yeterlikleri ile çeşitli kaynaklardan ve medyadan alınan bilgileri özetleme yeterlikleri yer almaktadır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda (ADGD) yazma becerisi için bireyden beklenen yeterlikler şunlardır:

(A1) ADGD YETERLİK TANIMI

A1-1 “Meslek, yaş, adres ve hobilerine ilişkin bir form doldurabilir.”

A1-2 “Doğum günü, yılbaşı, bayram tebriği gibi kısa tebrik kartları yazabilir.”

A1-3 “Bulunduğu yeri ve buluşma yerini belirten bir not yazabilir.”

A1-4 “Yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin basit cümleler yazabilir.”

(A2) ADGD YETERLİK TANIMI

A2-1 “Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir.”

A2-2 “Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir”.

A2-3 “İş, okul, aile, hobiler gibi günlük hayatına ilişkin basit metinler yazabilir.”

A2-4 “İlgi alanları, işi, eğitim durumu ve özel becerileri içeren bir form doldurabilir.”

A2-5 “Ailesi, okulu, işi, hobilerini içeren bir mektupla kendini basit cümle ve kalıplarla tanıtabilir.”

A2-6 “Temel selamlama, hitap, istek veya teşekkür ifadelerini kullanarak bir mektup yazabilir.”

A2-7 “‘ve’, ‘ancak’, ‘çünkü’ gibi sözcüklerle bağlanmış basit cümleler yazabilir.”

A2-8 “Olayların kronolojik sırasını gösteren “ilk önce”, “sonra”, “daha sonra”, “sonradan” gibi sözcükleri kullanabilir.”

(B1) ADGD YETERLİK TANIMI

B1-1 “İlgi alanına ilişkin konularda, kişisel görüş ve bakış açısını içeren sade bir metin yazabilir”.

B1-2 “Bir okul gazetesi veya duvar panosuna olaylarla ya da deneyimleriyle ilgili basit metinler yazabilir.”

B1-3 “Gelişmeler, haberler ve olaylar hakkında bilgi almak için arkadaşlarına ya da yakınlarına kişisel mektup veya elektronik posta yazabilir.”

B1-4 “Kişisel bir mektupta bir kitabın veya filmin konusu hakkında bilgi verebilir ve bir konserle ilgili yorum yapabilir.”

B1-5 “Bir mektupta üzüntü, mutluluk, ilgi duyma gibi duyguları ifade edebilir.”

B1-6 “Bir ilana başvurabilir ve bu ilanla ilgili daha geniş ve ayrıntılı bilgi isteyebilir. (Örneğin: sürücü kursu veya akademik kurs).”

B1-7 “Dostları ve/veya meslektaşlarıyla belgegeçer ve elektronik posta aracılığıyla kısa ve basit bilgi alışverişinde bulunabilir.”

B1-8 “Özgeçmiş yazabilir.”

(B2) ADGD YETERLİK TANIMI

B2-1 “Uzmanlık alanıyla ilgili konularda ayrıntılı ve anlaşılabilir rapor, sunu metni, kompozisyon gibi metinler yazabilir.”

B2-2 “Toplumsal konulara ilişkin makalelerin özetini çıkarabilir.”

B2-3 “Çeşitli kaynaklardan ve medyadan aldığı bilgileri özetleyebilir.”

B2-4 “Belirli bir bakış açısına ilişkin olumlu veya olumsuz görüşlerini sebeplerini de belirterek bir kompozisyon ya da “editöre mektup” biçiminde yazabilir.”

B2-5 “Önemli noktaları vurgulayarak ve destekleyici ayrıntılara da yer vererek bir fikri, kompozisyon veya rapor hâline getirebilir.”

B2-6 “Ayrıntılı ve kolay okunabilir bir şekilde olaylar, deneyimler, tasarılar ve hayallere ilişkin metinler oluşturabilir.”

B2-7 “Bir film veya kitap hakkında kısa bir eleştiri yazabilir.”

B2-8 “Kişisel bir mektupta veya elektronik postada farklı duygu ve tavırları ifade edebilir, günün olaylarını, olayların önemli noktalarını açıklayarak aktarabilir.”

(C1) ADGD YETERLİK TANIMI

C1-1 “Genel ve mesleki konularda kendisini açık bir şekilde yazılı olarak ifade edebilir.”

C1-2 “Karmaşık bir konuyu ana hatlarını çizip önemli noktalarına da değinerek açık ve iyi geliştirilmiş bir kompozisyon veya rapor hâlinde sunabilir.”

C1-3 “Bir konu veya olay hakkında yapılan bir yorumda kendi düşüncelerini ifade edebilir, ana düşünceyi vurgular ve ana düşünceyi uygun örneklerle destekleyebilir.”

C1-4 “Farklı kaynaklardan bilgiyi bir araya getirir ve bunu anlaşılır bir şekilde özetleyebilir.”

C1-5 “Kişisel bir mektupta duygularını, deneyimlerini ve olayları ayrıntılı bir şekilde tasvir edebilir.”

C1-6 “Şikâyetle bulunmak veya bir görüşe taraf ya da karşı olduğunu anlatmak için biçimsel açıdan düzgün mektuplar yazabilir.”

C1-7 “Hitap edilen kişiye, metin türüne ve konuya bağlı olarak sözcük seçimini ve üslubunu çeşitlendirerek dil bilgisi açısından doğru metinler yazabilir.”

C1-8 “Yazılarında okuyucuya uygun bir üslup seçebilir.”

(C2) ADGD YETERLİK TANIMI

C2-1 “Karmaşık konularda iyi yapılandırılmış, rahat okunabilen rapor ve makaleler yazabilirim.”

C2-2 “Yaptığım araştırmaya dayalı bir konuda tam bir açıklama getiren rapor ya da makale yazabilir, bunların içinde başkalarının görüşlerini özetleyebilir, ayrıntılı bilgi ve düşünceleri değerlendirebilirim.”

C2-3 “Görüşümü nedenleriyle destekleyen iyi yapılandırılmış bir makale ya da proje eleştirisi yazabilirim.”

C2-4 “Film, kitap, müzik, tiyatro, edebiyat, radyo, televizyon gibi kültürel etkinliklerle ilgili eleştiri yazıları yazabilirim.”

C2-5 “Bilimsel metinlerin ya da edebi eserlerin özetlerini yazabilirim.”

C2-6 “Deneyimlerimi herhangi bir yazın türünde açık ve akıcı bir üslupla yazabilirim.”

C2-7 “Uygun bir üslupla bir başvuru, talep, yetkililere, üslere ya da müşterilere öneri gibi açık ve iyi geliştirilmiş mektuplar yazabilirim.”

C2-8 “Hiciv, kinaye, nükte kullanarak bir mektup ya da elektronik posta yazabilirim.”

Yukarıdaki Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda yazma becerisi için bireyden beklenen yeterlik tanımları A1 düzeyinde 4, A2 düzeyinde 8, B1 düzeyinde 8, B2 düzeyinde 8, C1 düzeyinde 8, C2 düzeyinde ise 8 tane olarak belirlenmiştir

Araştırmamızda yazma becerisini geliştirmeye yönelik hazırlamış olduğumuz oyunların yeterlik tanımları yukarıdaki A1-A2 düzeylerine göre hazırlanmış yeterlik tanımlarından alınmıştır. A1- A2 seviyesi yazılı anlatım becerisiyle ilgili kısaca şunları söyleyebiliriz: Öğrencilerin bir mektupla kendisini ve ailesini tanıtmaya, form doldurma, basit kelimelerle cümleler, kısa mesajlar ve metinler yazma yeterliklerini gerçekleştirmesi hedeflenmektedir.

2.3.3.5. Yabancılar Türkçe Öğretiminde Yazma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar

PIRAMİT

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliğı basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir.

Kazanım: Bir olayın veya etkinliğın nerede, ne zaman olduğunu basit cümlelerle betimleyen metinler yazar.

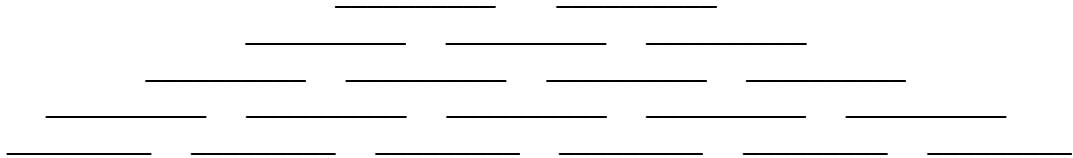
Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dörder kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya bir piramit çizer.

3. Piramidin en üstüne tek kelimelik bir cümle yazar.
4. Piramidi ellerindeki kağıtlara çizmelerini ister.
5. Piramitteki her çizgiye bir kelime gelecek şekilde, bir önceki cümleye istedikleri kelimeleri ekleyerek yeni cümle yazmaları istenir.
6. Öğrencilere bunun için bir dakika verilir.
7. Bir dakika içinde piramitteki her satıra cümle yazan grup başarılı olur.

Örnek:

Gitti



Gitti.
Ayşe gitti.
Ayşe sinemaya gitti.
Ayşe sinemaya dün gitti.
Ayşe sinemaya dün Gül'le gitti.
Ayşe sinemaya dün Gün'le yürüyerek gitti.

Kaynak: Bu oyun, Ahmet Gürdal ve Mustafa Arslan'ın Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılar Türkçe Öğretim Yöntemi adlı makalesinden alınmış ve geliştirilmiştir.

Bu oyun;

Yer, zaman, kişi ve iş, durum, oluş bildiren sözcüklerin öğretimini pekiştirir.

Öğrencilere; kurallı cümlelerde yüklem sona bulunan bir öge olduğunu, diğer ögelerin ise yüklemden önce geldiğini sezdirir.

KELİME SAYMA OYUNU

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir.

Kazanım: Bildirim, istek, rica, uyarı vb. durumları belirten kısa, basit notlar, mesajlar yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya kelimeler arasında hiç boşluk bırakmadan bir cümle yazar.

3. Öğrenciler bu cümleyi kelimeler arasında boşluk bırakarak yeniden yazar.
4. Kelimeleri doğru bulup cümleyi ilk yazan grup on puan alır.
5. Oyun bu şekilde devam eder.
6. En çok puan toplayan grup başarılı olur.

Örnek:

Bendesizinle gelebilirmiyim? → Ben de sizinle gelebilir miyim?
 Rica ederim. → Rica ederim.
 Sağ olun. → Sağ olun.

Kaynak: Bu oyun, İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınarak "Yabancılar Türkçe Öğretimi"ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;
 Öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirir.
 İstek, rica, teşekkür ifadelerinin öğretimini pekiştirir.
 Yazım kurallarının pekişmesini sağlar.

HARF SALATASI

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Meslek, yaş, adres ve hobilerine ilişkin bir form doldurabilir.

Kazanım: Kendini tanıtır (adı, soyadı, doğum tarihi, milliyeti, yaşı, mesleği, öğrenim durumu, hobiler vb.).

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen, tahtaya kelimelerdeki harflerin yeri değişmiş bir form hazırlar.
3. Öğrenciler grup içinde çalışarak önce bu harflerin oluşturduğu kelimeleri bulurlar sonra da grup sözcüsünün bilgileriyle formu doldururlar.
4. Bütün kelimeleri doğru bulan ve formu dolduran grup başarılı olur.

Örnek Form:

ÖZ GEÇMİŞ FORMU	
dıa oysıda :	
cisnitiye :	
mudoğ ritahi :	
medine umrudu :	
Ve fonteieu :	
dresa :	
nimröge muduru :	

Kaynak: Bu oyun, Peter Moor ve Sarah Cunningham’ın hazırlamış olduđu Cutting Edge Elementary Workbook adlı kitabından (7. sayfa) alınarak deđiştirilmiş ve “Yabancılar Türkiye Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin öz geçmişlerine dair bilgi verebilmelerini pekiştirir.

Öğrencilerin hızlı düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirir.

BAŞ HARFLERİM AYNI

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Bulunduđu yeri ve buluşma yerini belirten bir not yazabilir.

Kazanım: Bulunduđu yeri ve buluşma yerini betimleyen bir not yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen bir harf söyler.
3. Öğrenciler sırasıyla bu harf ile başlayan sözcükler söylerler.
4. Öğretmen, sözcükleri tahtaya yazdıktan sonra öğrencilerden bu sözcüklerin en az iki tanesini kullanarak nerede, kiminle ne yapıldığını, yapılacağını anlatan ikişer cümle kurmalarını ister.
5. Cümleleri en hızlı yazan grup başarılı olur.

Örnek:

Öğretmen M harfini verir. Tahtaya yazılan kelimelerin de şöyle sıralandığını var sayalım: metro, manav, mahalle, mağaza, mantı, misafir, mutfak, müzik, masa, Merve, mart, mektup, Mert, muz.

Bu durumda kurulabilecek muhtemel cümleler şunlar olabilir:

Mağazada Merve'yle görüşeceğiz.

Mahallenin manavında buluştuk.

Mutfakta mantı yapıyorum.

Misafirleri metroda bekliyorum.

Mutfakta masada mektup yazıyorum.

Manavda muz satıyorum.

Kaynak: Bu oyun, İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınarak “Yabancılar Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Kim, ne, nerede, ne zaman sorularına karşılık gelecek cümlelerin öğretimini pekiştirir.

Öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirir.

KOMİK CEVAPLAR

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin basit cümleler yazabilir.

Kazanım: Sosyal ve fiziki çevresi ile ilgili temel kavramları ve niteleyicileri belirtir.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilerden yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin niteleyiciler belirlemelerini ve bunu bir kağıda yazmalarını ister.
2. Daha sonra seçtiği öğrencilere çeşitli sorular sormaya başlar. Cevap olarak da yazdığı cümleyi söylemesini ister.

Örnek:

Öğretmen bir öğrenciyi kaldırır ve sorar:

– Dün akşam ne yedin?

Öğrenci buna karşılık, önceden yazdığı kelimeyi söyler.

– Eski bina

Bu gibi cevaplar gülünç olacaktır.

Öğretmen şu sorularla oyunu devam ettirebilir.

– Gözünün öteki adı nedir?

– Midende ne var?

Kaynak: Bu oyun, Ruhi Sel'in Eğitsel Oyun adlı kitabından alınmıştır.

Bu oyun,

Öğrencilerin yaptığı, yaşadığı yer ile ilgili fiziksel ve psikolojik betimlemeler (iyi/kötü, büyük / küçük, temiz / pis, eski / yeni, modern, kalabalık vb.) ile yaptığı iş ile ilgili fiziksel ve psikolojik betimlemeleri (iyi/kötü, zor/ kolay, yorucu, sıkıcı / zevkli, önemli, yararlı, rahat vb.) pekiştirir.

ÇAĞRIŞIM

Düzyey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Doğum günü, yılbaşı, bayram tebriği gibi kısa tebrik kartları yazabilir.

Kazanım: Kutlama mesajları yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya özel günleri ifade eden kelimeler yazar.
3. Her grup bir özel gün seçer.
4. Gruplar seçtikleri kelimenin çağrıştırdığı tebriği bir kağıda yazar.
5. En fazla tebrik yazan grup başarılı olur.

Örnek: Yılbaşı, doğum günü, bayram, evlilik,...

Yılbaşı → Mutlu yıllar.

Doğum Günü → Nice yıllara, doğum günün kutlu olsun.

Bayram → Bayramınız kutlu olsun, mutlu bayramlar, iyi bayramlar.

Evlilik → Tebrik ederim, mutluluklar dileriz.

Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin var olan bilgilerini harekete geçirir.

Öğrencilerin kelime ilişkilendirme güçlerini geliştirir.

Öğrencilerin hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını geliştirir.

Kutlama kalıplarını pekiştirir.

CÜMLE TAMAMLAMA

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: ‘ve’, ‘ancak’, ‘çünkü’ gibi sözcüklerle bağlanmış basit cümleler yazabilir.

Kazanım: Neden-sonuç, amaç-sonuç, açıklama anlamları içeren cümlelerden oluşan kısa metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilere içinde boşluklar bulunan kalıp birkaç cümle verir.
2. Öğrenciler bu boşlukları aynı harflerle başlayan kelimelerle doldurmaya çalışır.
3. Cümleyi en hızlı tamamlayan öğrenci başarılı olur.

Örnek:

Öğretmen tahtaya aşağıdaki kalıp cümleyi yazar.

..... adında bir insan tanıyorum.’da yaşıyor ve çok birisi.

Öğretmen öğrenciye “B” harfini verir. Öğrenci cümleyi “Betül adında bir insan tanıyorum. Bursa’da yaşıyor ve çok becerikli birisi.” şeklinde kurabilir. Bu kalıp cümleler değiştirilerek daha da zevkli hâle getirilebilir.

Kaynak: Bu oyun Mehmet Kurudayıoğlu’nun Konuşma Eğitimi ve Konuşma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Etkinlikler adlı makalesinden alınmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirir.

Neden-sonuç, amaç-sonuç ve açıklama bildiren cümlelerin farkını kavratır.

Bağlaçların kullanım ve fonksiyonlarını kavratır.

NASIL YAPILIR?

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Olayların kronolojik sırasını gösteren “ilk önce”, “sonra”, “daha sonra”, “sonradan” gibi sözcükleri kullanabilir.

Kazanım: Olayların kronolojik sırasını gösteren sözcük ve yapıları kullanarak kısa olay metinleri yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Bir işin aşamaları resimlenir. Örneğin; fidan dikimi, origami yapımı, vs.
3. Öğrencilere bu işin nasıl yapıldığı aşamalar hâlinde resimlerle gösterilir.
4. Öğrencilerden işin aşamalarını yazmaları istenir.
5. En çabuk ve doğru yazan grup başarılı olur.

Örnek: Fidan dikimi

1



2



3



4



Kaynak: Bu oyun, tezi hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin kronoloji oluşturma becerilerini geliştirir.

“ilk önce”, “sonra”, “daha sonra”, “sonradan” gibi sözcüklerin kullanımını pekiştirir.

ANAHTAR KELİMELER

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliğı basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir.

Kazanım: Bir olayın veya etkinliğın nerede, ne zaman olduğunu basit cümlelerle betimleyen metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğrenciler dört gruba ayrılır.
2. Anahtar kelimeler gruplara kura ile dağıtılır.
3. Gruplardan kurada kendilerine çıkan kelimeyi kullanarak anlamlı cümleler yazmaları istenir.
4. Cümlelerini kurmaları için öğrencilere iki dakika süre verilir.
5. Sürenin sonunda en çok cümleyi kuran grup başarılı olur.

Bu oyun;

Zaman ve yer bildiren ifadelerin öğretimini pekiştirir.

TELGRAFI OYUNU

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir.

Kazanım: Bildirim, istek, rica, uyarı vb. durumları belirten kısa, basit notlar, mesajlar yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğrenciler boş bir kağıt çıkarırlar.
2. Öğretmen öğrencilere bir harf söyler ve sözcükleri bu harfle başlayan anlamlı bir telgraf yazmalarını ister.
3. Öğretmenin söylediğı harfle başlayan kelimeleri telgrafta en çok kullanan ve anlamlı bir telgraf yazan öğrenci başarılı seçilir.

Kaynak: Bu oyun, <http://turkcede.org/turkce-ogretiminde-oyunlar/61-turkce-ogretiminde-oyunlar.html> internet adresindeki Türkçe Öğretiminde Oyunlar adlı dosyadan alınmıştır.

Bu oyun;
 Öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirir.
 İleti yazmanın kurallarını kavratır.

RESMÎ HATIRLA

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir.

Kazanım: Bir olayın veya etkinliğin nerede, ne zaman olduğunu basit cümlelerle betimleyen metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğrencilere bir fotoğraf ya da resim gösterilir.
3. Öğrencilerden fotoğrafa veya resme birkaç dakika dikkatlice bakmaları ve resimde/fotoğrafta gördüklerini akıllarında tutmaları istenir.
4. Birkaç dakika sonra resim kapatılır.
5. Her gruptan resimde gördüklerini yazmaları istenir.
6. Yazma için öğrencilere belli bir süre verilir.
7. Süre bittiğinde her grup betimlemelerini okur.
8. Betimlemesi en iyi olan grup başarılı olur.

Kaynak: Bu oyun, Derya Yaylı ve arkadaşlarının hazırlamış olduğu Etkinliklerle Türkçe Öğretimi adlı kitaptan alınarak değiştirilmiş ve “Yabancılarla Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;
 Öğrencilerin algılama ve dikkat becerilerini geliştirir.
 Öğrencilerin hafızada tutma becerilerini kuvvetlendirir.
 Öğrencilerin betimleyici anlatımlarını geliştirir.
 Öğrencilerin farklı bakış açılarını, hayal güçlerini ortaya çıkarır.







III. BÖLÜM

YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli:

Araştırmamızda betimsel araştırma modeli kullanılmıştır. Eğitici oyun ve dil becerileri kuramsal olarak ele alınmış, Avrupa Dil Politikası tanıtılmış ve Türkçe öğrenen yabancıların temel seviyede (A1-A2) dil becerilerini geliştirmede kullanılabilecek eğitici oyun örnekleri hazırlanmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem:

Araştırmamızın evrenini eğitici oyun örnekleri; örneklemine ise yabancılara Türkçe öğretiminde temel seviyede (A1-A2) kullanılacak eğitici oyun örnekleri oluşturmaktadır.

3.3. Veri Toplama Tekniği:

Araştırmada kullanılan veriler; bu konuda yapılmış akademik çalışmalardan, yabancı kaynaklardan, Türkçenin yabancılara öğretimiyle ilgili kitap ve makalelerden, internet ortamından elde edilmiş bilgilerden oluşmaktadır. Konuyla ilgili olarak literatür taraması tekniği kullanılmıştır.

Temel seviyede hangi dil becerilerini geliştirmede hangi oyunların kullanılacağı Ankara Üniversitesi TÖMER, Hacettepe Üniversitesi TÖMER ve Yunus Emre Türkçe Eğitim ve Öğretim Merkezi'nde (YETEM) yabancılara Türkçe öğreten uzmanlar ile görüşülerek belirlenmiştir.

3.4. Verilerin Analizi:

Yerli ve yabancı kaynaklardan elde edilen eğitici oyunlar tek tek incelenerek temel seviyede (A1-A2) kullanılabilecek olanlar tespit edilmiştir. Tespit edilen oyunlar ile özgün olarak hazırlanan oyunlar; Ankara Üniversitesi TÖMER, Hacettepe Üniversitesi TÖMER ve Yunus Emre Türkçe Eğitim ve Öğretim Merkezi'nde (YETEM) yabancılara Türkçe öğreten uzmanların görüş ve değerlendirmeleri analiz edilerek tezimizde kullanılmıştır. Hangi eğitici oyunların hangi dil becerilerini geliştirebileceği, Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki hangi yeterliklere hizmet edeceği de Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na göre belirlenmiştir.

IV. BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Etkili bir dil eğitimi; konuşma (sözlü anlatım ve karşılıklı konuşma), yazma, okuma ve dinleme becerilerinden oluşur. Bir dili öğrenmek demek, hedef dili dinleyerek anlayabilmeyi, konuşabilmeyi, okuyabilmeyi ve yazabilmeyi gerektirir. Bu beceriler günlük yaşamda birbiriyle iç içe ve ayrılmaz bir bütün olduğu için birbirinden ayrı tutulamaz. Bu nedenle tüm becerilere aynı oranda önem verilmesi gerekir. Dil bilgisi öğretimi ise, dil becerilerinin doğru ve etkili şekilde kullanılmasında bir araçtır. Bu yüzden dil bilgisi öğretimi dil becerileri çalışmalarıyla birlikte götürülmelidir.

Dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunlar, her şeyden önce bireylerin birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlar. Eğitici oyunlar, iletişimi, dil becerilerini geliştirir. Uzman görüşleri dikkate alınarak temel dil becerilerini geliştirmek için hazırlanan eğitici oyunların öğrenme-öğretme sürecine şu katkıları sağlayacağı ön görülmüştür:

1. Öğrenmeye hizmet eder.
2. Öğrenilenlerin pekiştirilmesini ve yanlış öğrenmelerin düzeltilmesini sağlar.
3. Birden fazla duyu öğrenme sürecine katıldığı için bilginin kalıcı olmasını sağlar.
4. Oyunlar sayesinde yeni sözcükler öğrenilir, bireyin sözcük dağarcığı gelişir.
5. Öğrenci oyuna bizzat katıldığı için öğrenme-öğretme süreci zevkli ve eğlenceli hâle gelir, sürecin monotonluğunu engeller ve daha fazla tecrübe edinimi sağlar.
6. Öğrencileri etkin hâle getirir.
7. Öğrencileri düşündürür; eleştirme, yorum yapabilme becerisi kazandırır.
8. Dikkati toplar ve motivasyonu artırır.
9. Arkadaşlığı, dostluğu, takım olma duygusunu geliştirir.

Türkçeyi yabancılara kalıcı, kolay ve eğlenceli bir şekilde öğretmede Avrupa Dil Gelişim Dosyası doğrultusunda dil becerilerini geliştirmeye hizmet edecek temel seviyede (A1-A2) toplam 44 eğitici oyun hazırlanmıştır.

Eğitici oyunlar seçilirken üç ana konu dikkate alınmıştır.

- 1- Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na uygunluk
- 2- Temel Seviyeye (A1-A2) uygunluk
- 3- Türkçenin yabancılara öğretilmesine uygunluk

Türkçe öğrenen yabancıların temel seviyede dil becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanan eğitici oyunların tespitinde yabancılara Türkçe öğretimi konusunda tecrübeli uzman görüşleri dikkate alınmış, diğer dillerin öğretiminde kullanılan oyunlardan uygun olanları Türkçenin öğretimine uyarlanırken bazı oyunlar da özgün olarak hazırlanmıştır.

Dinleme becerisini geliştirmek amacıyla on iki oyun hazırlanmıştır. Sayılardan Sözcüklere, Âmâya Yol Göster, Kulaktan Kulağa, Market-Pazar, Suçlu ve Avukatı, Heykel, Ressam, Sıralanalım, Komutu Uygula, Neredeyim, Yolumu Buluyorum, Bilgi Yarışması oyunları dinleme becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Konuşma becerisini (sözlü anlatım ve karşılıklı konuşma) geliştirmek amacıyla on iki oyun hazırlanmıştır. Kimlik Çıkarma, Kimdir Bu, Sözcük Yutma, Bilmeceyi Bulalım, Yeni İsmim, Bahanen Ne, Arkadaşım Kim, Evet-Hayır Oyunu, Resimden Mesleklere, Hadi Anlat, Zaman Makinesi, Tekerleme Söyleyelim oyunları konuşma becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Okuma becerisini geliştirmek amacıyla dokuz oyun hazırlanmıştır. Şifreli Mektup, Dilek Ağacı, Hata Nerede, Zıddını Bul, Söz Söz İçinde, Metni Tamamlayalım, Hangisi Var, Sıraya Girelim, Ben Kimim Burası Neresi oyunları okuma becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmıştır.

Yazma becerisini geliştirmek amacıyla on bir oyun hazırlanmıştır. Piramit, Kelime Sayma, Harf Salatası, Baş Harflerim Aynı, Çağrışım, Komik Cevaplar, Telgraf, Cümle Tamamlama, Nasıl Yapılır, Anahtar Kelimeler, Resmi Hatırla oyunları yazma becerisini geliştirmek için hazırlanmıştır.

Aşağıda dinleme becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmış oyunların Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki hangi yeterliklere hizmet ettiği tespit edilmiştir:

Sayılardan Sözcüklere Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Sayıları, fiyatları ve saatin kaç olduğunu anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.46)

Âmâya Yol Göster Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Bir yerden bir yere yürüyerek veya toplu taşıma araçlarıyla nasıl gidileceğini, basit yön tarifleriyle açıklandığında anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.48)

Market-Pazar Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Aile, okul, ev, iş, yakın çevre gibi kişisel bilgileri içeren temel sözcük ve ifadeleri anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.49)

Kulaktan Kulağa Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Çok yavaş ve belirgin bir biçimde konuşulduğunda ve anlamını kavrayabilmek için yeterli aralar verildiğinde dinlediğini anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.50)

Yolumu Buluyorum Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Bir yerden bir yere yürüyerek veya toplu taşıma araçlarıyla nasıl gidileceğini, basit yön tarifleriyle açıklandığında anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.51)

Ressam Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.52)

Bilgi Yarışması Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.53)

Neredeyim Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Günlük konuşmaları eğer konuşmacı açık, yavaş ve doğrudan konuşursa anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.54)

Sıralanalım Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Günlük konularla ilgili kaydedilmiş kısa metinlerdeki temel bilgileri yavaş ve açık ifade edildiğinde anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.55)

Heykel Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.56)

Suçlu ve Avukatı Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.57)

Komutu Uygula Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Dikkatli ve açıkça yöneltilen soruları ve verilen talimatları anlayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.57)

Aşağıda konuşma becerisini (sözlü anlatım ve karşılıklı konuşma) geliştirmek amacıyla hazırlanmış oyunların Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki hangi yeterliklere hizmet ettiği tespit edilmiştir:

Kimlik Çıkarma Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kendini ve birini tanıtabilir; basit selamlaşma ve vedalaşma kalıplarını kullanabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.68)

Hadi Anlat Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Çok bildik ve günlük konularda basit konuşmaları başlatıp karşılık vererek basit soru ve cevaplar üretebilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.69)

Arkadaşım Kim Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kendini ve birini tanıtabilir; basit selamlaşma ve vedalaşma kalıplarını kullanabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.70)

Kimdir Bu Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kişilere nerede yaşadıkları, kimleri tanıdıkları ve sahip oldukları şeylere ilişkin sorular sorabilir, bu tür soruları yavaş ve açık sorulduğunda cevaplayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.71)

Evet-Hayır Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kişilere nerede yaşadıkları, kimleri tanıdıkları ve sahip oldukları şeylere ilişkin sorular sorabilir, bu tür soruları yavaş ve açık sorulduğunda cevaplayabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.71)

Sözcük Yutma Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Bir karşılıklı konuşmada, karşısındaki kişi söylenenleri yavaş bir şekilde tekrar edip söylemek istediklerini ifade etmesine yardımcı olduğunda, kendisini basit bir şekilde ifade edebilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.72)

Bilmeceyi Bulalım Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Çok bildik ve günlük konularda basit konuşmaları başlatıp karşılık vererek basit soru ve cevaplar üretebilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.73)

Yeni İsmim Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Hafta sonu ve tatil etkinlikleri gibi geçmiş olayları anlatabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.74)

Bahanen Ne Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Olayların ana hatlarını aktarabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.75)

Resimden Mesleklere Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Eğitim durumunu, önceki veya şu anki işini anlatabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.75)

Zaman Makinesi Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Olayları ana hatlarıyla anlatabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.77)

Tekerleme Söyleyelim Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Bir karşılıklı konuşmada, karşısındaki kişi söylenenleri yavaş bir şekilde tekrar edip söylemek istediklerini ifade etmesine yardımcı olduğunda, kendisini basit bir şekilde ifade edebilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.78)

Aşağıda okuma becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmış oyunların Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki hangi yeterliklere hizmet ettiği tespit edilmiştir:

Şifreli Mektup Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Günlük hayatın anlatıldığı veya sorulduğu kişisel bir mektubu anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.91)

Dilek Ağacı Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Kartpostallardaki bayram kutlamaları gibi kısa ve basit mesajları anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.95)

Hata Nerede Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.100)

Zıddını Bul Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.101)

Söz Söz İçinde Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Bilgisayar programlarındaki “yazdır”, “kaydet”, “kopyala” gibi en önemli komutları anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.102)

Metni Tamamlayalım Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.103)

Hangisi Var Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.104)

Sıraya Girelim Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.107)

Ben Kimim, Burası Neresi Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Basit bir dille, bildik (herhangi bir uzmanlık bilgisi gerektirmeyen) ve güncel konularda yazılmış metinleri anlayabilir.” yeterliğine hizmet etmektedir. (s.108)

Aşağıda yazma becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmış oyunların Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki hangi yeterliklere hizmet ettiği tespit edilmiştir:

Piramit Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.117)

Kelime Sayma Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.118)

Harf Salatası Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Meslek, yaş, adres ve hobilerine ilişkin bir form doldurabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.119)

Baş Harflerim Aynı Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Bulunduğu yeri ve buluşma yerini belirten bir not yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.120)

Komik Cevaplar Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin basit cümleler yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.121)

Çağrışım Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Doğum günü, yılbaşı, bayram tebriği gibi kısa tebrik kartları yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.122)

Cümle Tamamlama Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki " 've', 'ancak', 'çünkü' gibi sözcüklerle bağlanmış basit cümleler yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.123)

Nasıl Yapılır Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Olayların kronolojik sırasını gösteren 'ilk önce', 'sonra', 'daha sonra', 'sonradan' gibi sözcükleri kullanabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.123)

Telgraf Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.125)

Anahtar Kelimeler Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.125)

Resmi Hatırla Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir." yeterliğine hizmet etmektedir. (s.126)

Yabancılar Türkçe öğretiminde dil becerilerini geliştirmek için kullanılacak yukarıda adı geçen eğitici oyunlardan iyi planlanarak oynandığında büyük başarı elde edilecektir. Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki yeterlikler dikkate alınarak hazırlandığı için belli amaçlara ulaşmada büyük katkılar sağlayacaktır.

V. BÖLÜM

SONUÇ VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Türkiye’de ve dünyada açılan TÖMER’lerde, Türk okullarında yabancılara Türkçe öğretimi her geçen gün artmaktadır. Ancak Türkçe öğrenen yabancıların dil becerilerinin geliştirilmesinde pek çok sorunla karşılaşmaktadır. Yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılabilecek eğitici oyunlar tam tespit edilmemiştir. Bu durum yabancılara Türkçe öğretiminde dil becerilerini geliştirici etkinliklere yeterince yer verilmemesine neden olmuştur. Tezimizde tüm dillerin öğretiminde kullanılabilecek oyunlar taranarak uyarlanabilecekler yabancılara Türkçe öğretimine uyarlanmış; bunun yanında dil becerilerini geliştirmeye yönelik özgün oyunlar da hazırlanmıştır. Uzman görüşleri alınarak uyarlanan ve özgün olarak hazırlanan bu oyunlar, tezimiz aracılığıyla araştırmacılara bir kaynak niteliği oluşturmaktadır.

Eğitim ve öğretim yöntemlerinin çeşitlendiği 21. yy.da yabancı dil öğretme politikaları tartışılmakta ve yabancı dili eğlenceli, kolay ve etkili öğretecek yeni yollar aranmaktadır. Bugün dil öğretiminde dil bilgisi öğretmek yerine dil becerilerini, iletişim yetilerini geliştirmek daha çok önem kazanmıştır. İletişim yetilerini geliştirmede eğitici oyunlardan da yararlanmak gerektiği kabul görmüştür.

Öğrencilere sıkıcı, tek düze ve klasik bir ders ortamı yerine, eğlenceli, severek ve isteyerek öğrenmenin gerçekleştiği, aralarında yardımlaşma ve sosyalleşme duygularının arttırıldığı, zamanı unutturan bir ders ortamı oluşturmak gerekir. Eğitici oyunlar bu ortamı oluşturmada etkilidir. Eğitici oyunları kullanarak yabancılara Türkçe kolayca öğretilmeli ve öğrenilenler pekiştirilmelidir.

Yabancılara Türkçe öğretildiği sınıflarda bazı eğitici oyun etkinlikleri uygulansa da söz konusu etkinliklerde eğitici oyunların kurallarını gerçekleştirmede sıkıntılar yaşanmaktadır. Eğitici oyunlar, öğrencilerin seviyelerine uygun olacak şekilde seçilmelidir. Oyunlar, bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını sağlayabilecek düzeyde olmalıdır. Oyunun kuralları sınıftaki herkesin katılımına izin verebilmelidir. Bunlar dikkate alınarak uygulandığında eğitici oyunlar kolay, eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler sağlayacaktır.

5.2. Öneriler

Öğretimde kalıcı ve zevkli öğrenim sağlayabilmek için eğitici oyunları yabancılara Türkçe öğretimde sıkça kullanmak hem öğretmen hem de öğrenci açısından yararlı olacaktır.

Yabancı dil öğretimde temel amaç, dilin asıl işlevi olan yabancı dilde iletişimin sağlanmasıdır. Bu nedenle eğitici oyunla ilgili daha geniş araştırma ve çalışmalar yapılmalı, temel seviye (A1-A2) dışında da dil becerilerine yönelik oyun örnekleri hazırlanmalıdır.

Yabancılara Türkçe öğretimde kullanılacak kitaplarda dil becerilerini geliştiren etkinlik ve eğitici oyunlara yer verilmelidir.

Bazı uzmanların eğitici oyun konusundaki bilgi ve becerileri eksiktir. Uzmanlara eğitici oyunlardan faydalanılması gerektiği uygulamalı olarak gösterilmelidir. Yabancılara Türkçe öğretecek uzmanlar eğitici oyunlar başta olmak üzere dil öğretiminde yeni yaklaşım, yöntem ve teknikler konusunda hizmet içi eğitim seminerleriyle bilgilendirilmelidir.

Uygulamalı olarak eğitici oyunla yabancılara Türkçe öğretme konusunda yeni çalışmalar yapılmalı, bu konuda çalışan araştırmacılar desteklenmelidir.

KAYNAKÇA

- Abacıoğlu, T. (2002). *Çocuklara Oyunla Yabancı Dil Öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Açıkgöz, Ü. K. (2008). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Biliş Yayınları.
- Adalı, O. (2003). *Anlamak ve Anlatmak*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Ağca, H. (1999). *Yazılı Anlatım*. Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Akandere, N. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Akdoğan, G. ve diğerleri (25-26 Ekim 2001). *Türkiye’de Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi ve Ankara Üniversitesi TÖMER*. Avrupa’da Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi Sempozyumunda sunuldu.
- Akyol, H. (2006). *Türkçe Öğretim Yöntemleri*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Atabay, S. (2002). *Avrupa Birliği Eğitim ve Gençlik Programları*. İstanbul: Özel Okullar Derneği Yayınları.
- Ataöver, S. (2005). *Teaching English Grammar Through Games To Adolescents*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Avrupa Konseyi (1997). *European Language Portfolio: Proposals for Development*, Strasbourg: Council of Europe.
- Avrupa Konseyi (2001). *European Language Portfolio: Proposals for Development*, Strasbourg: Council of Europe.
- Aydın, A. (2000). *Röportaj*. Uluslararası Dünyada Türkçe Öğretimi Sempozyumu. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Aygüneş, M. (2007). *Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretiminde Okuma Becerisini Geliştirme Yolları*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Barın, E. (1992). *Yabancılar Türkçenin Öğretiminde Bir Model Denemesi*, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 1992.
- Barın, E. (2010, 16-18 Aralık). *Yabancılar Türkçe Öğretiminde Metodoloji*. III. Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumunda sunuldu, İzmir.
- Başbakanlık Dış Ticaret Müsteşarlığı (2002). *Avrupa Birliği ve Türkiye*. Ankara: Avrupa Birliği Genel Müdürlüğü.

- Buzan, T. (1995). *Aklını En İyi Şekilde Kullan. (Çev. B. Ergüder)*. İstanbul: Arion Yayınları
- Callois, R. (1994). Oyunun Tanımı, (Çev. Turhan Ilgaz) *Sanat Dünyamız Dergisi*, 55.
- Calp, M. (2005). *Özel Öğretim Alanı Olarak Türkçe Öğretimi*. Konya: Eğitim Kitabevi.
- Cemaloğlu, N. (2000). *İlkokuma Yazma Öğretimi*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Covey, S. R. (2006). *Etkili İnsanların Yedi Alışkanlığı*. 29. Basım. (Çev. O. Deniztekin ve F. N. Deniztekin), İstanbul: Varlık Yayınları.
- Çelen, N. (1993). Ailenin Dil Gelişimine Etkisi. *İlköğretim Okullarında Türkçe Öğretimi ve Sorunları*. F. Oğuzkan (Editör). Ankara: Türk Eğitim Derneği Yayınları.
- Çongur, H. R. (1995). Söz Sanatı. *TÖMER Dil Dergisi*, 28.
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Danesi, M. (1987). *Puzzles and Games in Language Teaching*. Lincolnwood.
- Demircan, Ö. (1990). *Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri*. İstanbul: Ekin Yay.
- Demirel, Ö. (1993). *Yabancı Dil Öğretimi, İlkeler, Yöntemler, Teknikler*. Ankara: Usem Yayınları.
- Demirel, Ö. (1999). *İlköğretim Okullarında Türkçe Öğretimi*. İstanbul: MEB Yayınları.
- Demirel, Ö. (2003). *Türkçe Öğretimi*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2004). *Yabancı Dil Öğretimi, Dil Pasaportu, Dil Biyografisi, Dil Dosyası*, Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2005). Avrupa Konseyi Dil Projesi ve Türkiye Uygulaması. Ankara: *Milli Eğitim Dergisi*, 167. <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/167/index3-demirel.htm> internet adresinden 19.10.2011'de alınmıştır.
- Dervişoğulları, N. (2008). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Doğan, Y. (2007). *İlköğretim İkinci Kademedeki Dil Becerisi Olarak Dinlemeyi Geliştirme Çalışmaları*. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Ankara.
- Doğanay, G. (2002). *Tarih Öğretiminde Oyun*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, ABD.

- Durmuş A., Işılak H. ve Karatekin G. N. (2005). *Oyunlarla Okuma Yazma Okuma Yazma Öğretiminde Yararlanılabilecek 157 Oyun*. Ankara: Bilgitek A.Ş.
- Dursun, V. (2007). *Yabancı Dil (İngilizce) Öğretiminde İlköğretim Birinci Kademeye Devam Eden Öğrencilere Hedef Sözcüklerin Oyunla Öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kayseri.
- Ellis, M. J. (1973). *Why People Play?*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Engin, O. A., Seven, M.A. ve Turhan,V.N. (2004). Oyunların Öğrenmedeki Yeri ve Önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2.
- Ergin, A. (1998). *Öğretim Teknolojisi-İletişim*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Göçer, A. (2010). Türkçe Öğretiminde Yazma Eğitimi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 12.
- Güleryüz, H. (1998). *Programlanmış İlkokuma Yazma Öğretimi Kuram ve Uygulamaları*. Ankara: Önder Matbaacılık.
- Gürbüz, G. (2004), Fransızcadaki Seslerin Oyunlarla Öğretimi. Ankara: A.Ü. TÖMER Dil Dergisi, 124.
- Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011). *Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılarla Türkçe Öğretim Yöntemi*. In: 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics (FLTAL'11). Sarajevo. <http://eprints.ibu.edu.ba/29/> internet adresinden 12.08.2011'de alınmıştır.
- Güven, Z. (2007). *Öğrenme Stillerine Dayalı Etkinliklerin Öğrencilerin Dinleme Becerisi Erişileri, İngilizce Dersine Yönelik Tutumları ve Öğrenilenlerin Kalıcılığına Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Hadfield, J. (1999), *Beginners' Communication Games*, China, Longman.
- Hazar, M. (1997). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. (2.Basım). Ankara: Tubitay Yayınları.
- Hengirmen, M. (2006). *Turkish Grammar for Foreign Students*. Ankara: Engin Yayınları.
- <http://www.tdk.gov.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=e%c4%9fitici%20oyun> Erişim Tarihi: 06.04.2011
- <http://adp.meb.gov.tr/nedir.php> Erişim Tarihi: 15.05.2011
- <http://www.turkcede.org/turkce-ogretiminde-oyunlar/120-turkce-ogretiminde-oyun-ornekleri.html> Erişim Tarihi: 25.06.2011

<http://turkcede.org/turkce-ogretiminde-oyunlar/61-turkce-ogretiminde-oyunlar.html>

Erişim Tarihi: 25.06.2011

<http://www.americanimebesiktas.com/egitim-sistemi/egitim-standartlarimiz/egitim-icerigi/dil-duzeyi-gostergesi.html>

Erişim Tarihi: 29.06. 2011

İlter, B. G. (2007). Oluşturmacı Yaklaşımına Dayalı Yabancı Dil Öğretim Sınıflarında Yazma Becerisi Etkinliklerinin Öğrenci Başarısına Etkisi. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 2.

İzgören, Meltem Kutay (1999). *Oyunlarla Dil Öğretimi*. Ankara: Academyplus Yayınları.

Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılar Türkçe Öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırma Dergisi TÜBAR*. 27.

Kavcar, C. (1995). *Türkçe Öğretim*. Ankara: Rekmay Basımevi.

Kavcar, C., Oğuzkan F. ve Sever, S. (1998). *Türkçe Öğretimi Türkçe ve Sınıf Öğretmenleri için*. Ankara: Engin Yayınevi.

Keçik, İ. ve Uzun, L . (2004). *Türkçe Sözlü ve Yazılı Anlatım*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Köksal, K. (2001). *Okuma Yazmanın Öğretimi*. Ankara: PegemA Yayıncılık.

Kuradayıoğlu, M. (2003). Konuşma Eğitimi ve Konuşma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Etkinlikler. *Türklük Bilimi Araştırmaları, Türkçenin Öğretimi Özel Sayısı*, S.13.

Kuzu, T. (1999). *Yabancı Dil Öğretiminde Okuma Anlama Becerisinin Kazandırılması*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi, Eskişehir.

Lee, W.R. (1986). *Language Teaching Games and Contests*. China: Oxford University Press.

Marsland B., (1998). *Lessons from Nothing: Activities for Language Teaching with Limited Time and Resources*. United Kingdom: Cambridge University Press.

[Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı](#) (2009). *Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme - Öğretme – Değerlendirme*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Yayınları.

Moor, P. And Cunningham, S. (2001). *Cutting Edge Elementary Workbook*. Spain: Longman

Nichols, R. and Stevens, L.A. (1974). Dinleme Sanatı, *Bilim ve Teknik Dergisi*, 80.

Onay, C. (2007). *İlköğretim Okulları İçin 100 Eğitsel Oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.

- Özbay, M. (2006). *Türkçe Özel Öğretim Yöntemleri 2*. Ankara: Öncü Kitap.
- Özcan, T. (2001). *İlköğretim Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi ve Uygulamalar*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Özdemir, E. (1987). *Türkçe Öğretimi Kılavuzu*. (3. Basım). İstanbul: İnkılâp Kitapevi.
- Özdemir, A. (2006). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyun*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özdoğan, B. (1997). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Polat, T. (2001). Avrupalılık Bağlamında Kültür Boyutuyla Yabancı Dil, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, *Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi*. 13.
- Rinvoluceri, M. (2008). *Grammar Games: Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students*. Cambridge University Press.
- Rixon, S. (1988). *How to Use Games in Language Teaching*. London: Macmillan Publishers.
- Samur, İ. (1993). *Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar*. İstanbul.
- San, İ. (2003). *Drama ve Öğretim Bilgisi / V. Uluslararası Eğitimde Yaratıcı Drama Semineri Atölye ve Konferans Etkinlikleri*. Ankara: Naturel Yayıncılık.
- Sel, R. (1986). *Eğitsel Oyun*. (5. Basım). Ankara: Öğretmen Yayınları.
- Sever, S. (2000). *Türkçe Öğretimi ve Tam Öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sevil, N. (2004). Fransızca Öğretmenlerinin Yerleştirilmesinde Çağdaş Yaklaşımlar, *İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*.
- Şenergüç, G. (2007). *How Games Work On Adults In Teaching Vocabulary*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Şenol, M. (1999). *Okuma Yazma Öğretiminin Tasviri Bibliyografyası*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon.
- Taşer, S. (1992). *Konuşma Eğitimi*. 4. Baskı. İzmir: İleri Kitabevi.
- Taşer, S. (2000). *Örneklerle Konuşma Eğitimi*. İstanbul: Papirüs Yayınları.
- TDK (2005). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tazebay, A. (1993). *İlkokuma Yazma Öğretimi*. İstanbul: MEB Yayınları.

- Temur, T. (2001). *Dinleme Becerisi-Konu Alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu Türkçe 1-8*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Ungan, S. (2007). Yazma Becerisinin Geliştirilmesi ve Önemi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23.
- Ur, P. and Wright, A. (2007) *Five- Minute Activities: A Resource Book of Short Activities*. Cambridge University Press.
- Yangın, B. (2002). *Kuramdan Uygulamaya Türkçe Öğretimi*. İstanbul: Dersal Yayıncılık.
- Yalçın, A. (2002). *Türkçe Öğretim Yöntemleri Yeni Yaklaşımlar*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yaşlı, K. (2008). *Yabancı Dil Öğretiminde İletişimsel Yeti ve İletişimsel Yetinin Kazandırılmasına ve Geliştirilmesine Yönelik Uygulamalar*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yaylı, D., Arslan,D., Doğan, B., Deliveli, K., Kırmızı, F. Ve Akaya, N. (2008). *Etkinliklerle Türkçe Öğretimi*. İstanbul: Ekin Yayınevi.
- Yeni Hitit 1 Yabancılar İçin Türkçe Öğretmen Kitabı (2008). Engin Uzun (Editör), Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Weiss, D.H. (1993). *Bellek Güçlendirme Teknikleri*. İstanbul: Rota Yayınları.
- Wright, A., Bettridge, D. and Buckby, M. (2005). *Games for Language Learning*. New York: Cambridge University Press.