

**BİÇİMBİLİMSEL YAKLAŞIM VE YARATICI OKUMA TEKNİĞİ İLE HAZIRLANAN
OYUNUN DEDE KORKUT HİKÂYELERİNİN KAVRANMASINA ETKİSİ**

**THE EFFECT OF THE GAME PREPARED BY USING TEXT MORPHOLOGICAL
ANALYSIS AND CREATIVE READING ON THE COMPREHENSION OF DEDE
KORKUT STORIES**



**ANTALYA
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

Begüm KOÇ^{1*}

Eda DEMİRKAYA¹

Sibel SELÇUK¹

¹Beşiktaş Bilim ve Sanat Merkezi, İstanbul, Türkiye

Beşiktaş Science and Art Center, İstanbul, Turkey

koc.begum@hotmail.com

edemirkaya23@my.uaa.k12.tr

kibelebulut@gmail.com

ORCID: 0000-0002-1315-5592

ORCID: 0000-0002-0422-1383

ORCID: 0000-0002-7233-0389

MAKALE BİLGİSİ / ARTICLE INFORMATION

Geliş Tarihi / Date Received

17.10.2020

Kabul Tarihi / Date Accepted

04.08.2021

Yayın Tarihi / Date Published

Temmuz / July 2020

Yayın Sezonu / Pub Date Season

Temmuz- Aralık / June - December

ATIF / CITE as

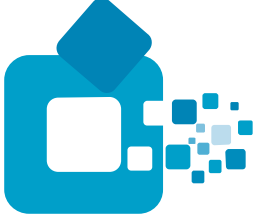
Koç, B., Demirkaya, E., Selçuk, S. (2021). " Biçimsel Yaklaşım ve Yaratıcı Okuma Tekniği ile Hazırlanan Oyunun Dede Korkut Hikâyelerinin Kavranmasına Etkisi" / "The Effect of The Game Prepared by Using Text Morphological Analysis and Creative Reading on the Comprehension of Dede Korkut Stories. bilar: Bilim Armonisi Dergisi, 4 (1): 17-31.

doi: 10.37215/bilar.827031

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/bilar>

Copyright © Published by Antalya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Since 2018, Antalya, 07100 Turkey. All rights reserved.





BİÇİMBİLİMSEL YAKLAŞIM VE YARATICI OKUMA TEKNİĞİ İLE HAZIRLANAN OYUNUN DEDE KORKUT HİKÂYELERİNİN KAVRANMASINA ETKİSİ

THE EFFECT OF THE GAME PREPARED BY USING TEXT MORPHOLOGICAL ANALYSIS AND CREATIVE READING ON THE COMPREHENSION OF DEDE KORKUT STORIES



ANTALYA
İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

ÖZET

Ülkemiz gençlerinin çeşitli sebeplerle yabancı veya ilgisiz kaldığı öz değerlerimizin en önemli eserlerinden olan ve UNESCO'nun Somut Olmayan Kültürel Miras Listesine kayıtlı Dede Korkut Hikâyeleri, MEB müfredatı ile 100 Temel Eser listesinde yer almasına ve literatürdeki çok sayıda çalışmaya rağmen lise öğrencileri tarafından yeterince okunup anlaşılammıştır. Dede Korkut Hikâyeleri'nin kültürel mirasımızın koruyucusu ve aktarıcısı gençler tarafından gerektiğince anlaşılıp içselleştirilmesi için ilgi çekici, etkili bir uygulamanın literatüre kazandırılmasına ihtiyaç vardır. Bu amaçla, literatür taramasının ardından uygulanan ön testle farklı liselerden 87 öğrencinin Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan yaklaşımları belirlenip ihtiyaç analizi yapılmıştır. Keşfedilen son hikâyeye sayısı 13'e çıkan Dede Korkut Hikâyeleri'ni gençlerin tüm zenginliğiyle, değerleriyle kavrayıp köklü geçmişle bağ kurarak özgüven kazanıp, milletiyle ortak bilince ulaşabilmesine katkı sağlamak amacıyla, gençlerin ilgi alanları ve düzeylerine uygun bir oyun tasarlanmıştır. Uygulamalı yaratıcı okuma yöntemi, eleştirel okuma ve metin biçimbilimsel çözümleme temel alınarak 13 hikâye incelenmiş; her hikâyenin iskeleti ve işlev sıralaması çıkarılmış, öğrencilerin kendilerinin de bu teknikle okuyabilmesini sağlayacak sorular ve etkinlikler oluşturulup oyuna eklenmiştir. Öğrencilerin metinleri çözümleme, irdeleme ve eserlerin temel değerlerine sadık kalarak yeniden kurgulama / üretme becerisini geliştirecek, okuma becerilerini ileri boyutlara taşıyacak nitelikte tasarlanan bu oyun, içeriğinin gücünü literatürdeki çalışmalardan, etki gücünü gençlerin ilgisini çeken oyun türlerinden almaktadır. Oyunun içerisinde, farklı yetenek ve ilgi alanlarına sahip her öğrencinin keyif alabileceği bölümler bulunmaktadır. Oyunun öğrencilerce birkaç kez oynanmasının ardından geribildirimler alınıp son düzenlemeler yapılmıştır. Toplamda 25 öğrenciye yaklaşık 20 saat oynatılmasının ardından son değerlendirme formu doldurtulup ön testle son test verileri SPSS ve Excel programlarında grafiklere dökülerek çalışma değerlendirilmiş, sonuçların hipotezleri doğruladığı görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Türk kültürü, Kültürel miras, Dede Korkut Hikâyeleri, Eleştirel okuma, Uygulamalı yaratıcı okuma, Liseli öğrencilerde oyunla öğrenme

ABSTRACT

Dede Korkut Stories, one of the most important works of our core values, which our country's youth are foreign or indifferent to for various reasons and registered in UNESCO's Intangible Cultural Heritage List, have not been adequately read and understood by high school students, despite being included in the 100 Essential Works list with the MEB curriculum and many studies in the literature. In order for the Dede Korkut Stories to be understood and internalized properly by young people who are the protectors and transmitters of our cultural heritage, an interesting and effective application needs to be brought to the literature. For this purpose, with the pre-test applied after the literature review, the approaches of 87 students from different high schools to Dede Korkut Stories were determined and a needs analysis was made. With the last story discovery the number of Dede Korkut Stories has increased to 13 and a game has been designed to help young people gain self-confidence and reach a common consciousness with their nation by understanding them with all their richness, values and deep-rooted history by using these stories. Based on the applied creative reading method, critical reading, and text morphological analysis, 13 stories were analyzed; the skeleton and functional order of each story has been extracted, questions and activities that will enable students to read them with this technique were created and added to the game. Designed to improve students' ability to analyze and reconstruct / produce texts by adhering to the basic values of the works, and to carry their reading skills to an advanced level, this game draws its content from the studies in the literature and its influence power from the game genres that attract young people. There are sections in the game that every student with different abilities and interests can enjoy. After the game was played by the students a few times, feedback was received and final arrangements were made. After a total of 25 students played for about 20 hours, the final evaluation form was filled out, the post-test data were graphed in SPSS and Excel programs, and the study was evaluated, and the results were found to confirm the hypotheses.

Keywords: Turkish culture, Cultural heritage, Dede Korkut Stories, Critical reading, Applied creative reading, Learning with games in high school students

1. GİRİŞ

Kültürel miras, daha önceki kuşaklar tarafından oluşturulmuş ve evrensel değerlere sahip olduğuna inanılan eserlere verilen genel bir isimdir. Kuşaktan kuşağa aktarılan kültürel miras, toplulukların ve grupların çevreleriyle, doğayla ve tarihleriyle etkileşimlerine bağlı olarak, sürekli biçimde yeniden yaratılır ve bu millete kimlik ve devamlılık duygusu verir; böylece kültürel çeşitliliğe ve insan yaratıcılığına duyulan saygıya katkıda bulunur (Kültür ve Turizm Bakanlığı 2019). UNESCO (2020), “somut olmayan kültürel miras”ı; toplulukların, grupların ve kimi durumlarda bireylerin, kültürel miraslarının bir parçası olarak tanımladıkları uygulamalar, temsiller, anlatımlar, bilgiler, beceriler ve bunlara ilişkin araçlar, gereçler ve kültürel mekânlar biçiminde tanımlamaktadır. “Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi”nde Türkiye’nin 17 kültürel mirası da yer almaktadır. Türk mitolojisinin ve kültürel mirasın çok önemli ögesi Dede Korkut Hikâyeleri, MEB müfredatı ile 100 Temel Eser listesinde yer almasına ve literatürdeki çok sayıda çalışmaya rağmen lise öğrencileri tarafından yeterince okunup anlaşılammıştır. Söz konusu hikâyelerle ilgili, liseli gençlere hitap edecek, hikâyelerin farklı boyutlarda ele alınıp üzerine eleştirel ve yaratıcı düşünülmesini sağlayacak çalışmaların bulunmaması alanda büyük bir eksiklik. Gençlerin ister istemez popüler kültürle iç içe olmaları, yabancı medyada ön plana çıkmış kültürel öğelere daha çok yönelmesine sebep olmaktadır. Aydın (2009), “Türkiye’de mitoloji denildiğinde pek çok kişinin zihninde tanrılar ve onların hemen yanında yer alan tanrıçalar uyanır. Yani Yunan ve Roma mitolojisine dair unsurlar, resimler çağrışım yapmaktadır. Çünkü Avrupa ve Amerika’da mitoloji çalışmaları, Türkiye’dekinden çok uzun zaman önce başlamış sanatta da işlenerek bütün dünyaya tanıtılmıştır.” diyerek duruma dikkat çekmiştir. Türkiye’de Batı’ya göre çok geç başlayan mitoloji temalı çalışmalara karşın Batı, medyanın ve teknolojinin gücünü kullanarak tüm dünya gençlerinin ilgisini kendi mitolojilerine çekmiştir. Türk mitolojisi ile ilgili gençlere hitap eden çalışmaların yetersizliği, popüler kültür karşısında Türk mitolojisinin etki gücünü azaltmaktadır.

Atatürk’ün “Tarihini bilmeyen bir millet yok olmaya mahkûmdur.” sözünde dikkat çektiği gibi, Türk gençlerinin kültürel değerlerini özümsemesi çok önemlidir. Gücünü köklerinden alarak gelişmiş, öz kültürüne yabancılaşmamış sağlıklı bir nesil, bir milletin geleceğinin güvencesidir. Türk dili ve kültürünün vazgeçilmez bir eseri olan Dede Korkut Hikâyeleri’nin doğru ve derinlemesine anlaşılması bu

bağlamda üzerinde durulması gereken bir husustur. Dede Korkut Hikâyeleri, Türk milletinin müşterek sosyal zevkinin süzgecinden geçmiş, içeriği millet hayatı ve yüksek kahramanlıkları olan, Türk kültürünün zenginliklerini, renkli Türk folklorunun sayısız değerlerini, insanî değerlerini, duygularını, erdemlerini dile getirmektedir (Ergin 2003). Köprülü’nün (Aktaran: Ergin 2003), “Bütün Türk edebiyatını terazinin bir gözüne, Dede Korkut Destanı’nı öbür gözüne koysanız yine Dede Korkut ağır basar.” sözü bu eserin önemine dikkat çekmektedir. Dede Korkut Hikâyeleri’nde sıkça geçen; aile birliği, dürüstlük, sevgi, cesaret, kahramanlık, vatanseverlik, doğa sevgisi, dayanışma gibi değerler ayrıca evrensel değerlerdir ve süreklilik arz eder. 2020 yılının UNESCO tarafından “Dede Korkut Yılı” ilan edilmesi ve Dede Korkut kültürü, efsaneleri ve müziğinin UNESCO’nun “Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi”ne girmesi, hikâyelerin milli olduğu kadar evrensel değerlere de sahip olduğunu göstermektedir. Türkçenin en önemli yapıtlarından biri olan Dede Korkut Hikâyeleri, her Türk genci tarafından bilinmesi gereken değerli bir eserdir (Yeniasır vd. 2017). Çeşitli kahramanların yer aldığı hikâyeler öğrencilerin ilgilerini çekici, değerlere ilişkin tartışma ortamı için iyi birer kaynak oluşturmaktadır (Deveci vd. 2013). Dede Korkut; Türkçeyi öz bir biçimde kullanması, dil özelliklerinin güçlü olması ve içerisinde pek çok önemli milli özellik taşıması bakımından Türk edebiyatında bir kilometre taşı olup büyük önem taşımaktadır. İçerdiği Türklük unsuru, yiğitlik, iyilik gibi değerleri barındırması onu aynı zamanda eğitici kıldığından Türk gencinin Dede Korkut’u bilmesi, okuması ve özümsemesi bir hayli gereklidir. Gençlerin herhangi konuyu anlayıp özümsemesinde oyunun önemli bir rolü vardır. Bu çalışmada gençlerin Dede Korkut Hikâyeleri’ne olan önyargılı yaklaşımın kırılmasında oyunlaştırmadan yararlanılacaktır. Oyunlaştırma pek çok bilişsel, bedensel, davranışsal ve sosyal etkilere sahiptir. Oyunlar ve oyunsal düşünmenin, öğrenme ile yakından ilişkili olduğu söylenebilir (Sezgin 2016). Oyunlar, çocuğun eğlenerek öğrenmesinde ilk basamağı oluşturur. Oyunlar, çocukları pasif durumdan aktif duruma geçirmeleri nedeniyle diğer öğrenme tekniklerini göre daha etkilidir (Metiner 2018). Bu nedenle hikâyelerin oyun hâline getirilmesi gençlerin onları öğrenmesi ve benimsemesinde etkili bir yoldur. Okuma becerisinde, okunan bir metni zihinsel olarak kritiğe tâbi tutmanın önemli bir yeri vardır. Okuyanın yeni bilgiler ve aktarımlar karşısında okuduklarını açık ve örtülü olarak ayırt edebilmesi okuma becerisinin geliştirilmesi açısından

önemlidir (Aytan 2016). Bu nedenle bu çalışma kapsamında hazırlanan oyunun yaratıcı okuma teknikleriyle birleştirilmesi gençlerin Dede Korkut Hikâyeleri'ni anlaması ve özümsemesi bakımından önem taşımaktadır. Yaratıcılık; yeni, özgün ve beceriye dayalı bir ürün olarak ortaya çıkmış veya henüz ürüne dönüşmemiş, kendine özgü bir problem çözme sürecini içeren, kişinin zekâ unsurlarını da özgün ve üretime dönük kullandığı bir bilişsel yetenektir (TÜZYEV 2019). Uygulamalı yaratıcı okuma eğitimi okumanın etkin ve yaratıcı bir eylem olduğunu gösteren, en yüksek bilişsel süreci gerektiren, ancak maalesef en ihmal edilen okuma tarzıdır (Yarbrough 2011). Yaratıcı okuma, bir okuma ürününün (yazılı, görsel, işitsel vs.) yeniden oluşturulması ve ona farklı bir bakış açısıyla yaklaşılması veya hayal edilenlerin okunan üründe şekillenmesi olarak da ifade edilebilir (Aytan 2016). Yaratıcı okuma kadar önemli olan eleştirel okuma, okunan metnin art alanına inebilmeyi, metni eleştirel ve araştırmacı bir yaklaşımla değerlendirip özgür bir bilinçle sorgulamayı gerektirir (Özdemir 2018). Bu çalışmada temel alınan bir diğer yöntem Propp'un biçimbilimsel yaklaşımı, masalların yapısını belirlemeye odaklanır, tüm masalların en başta aynı iskeletler çerçevesinde oluşup sonra farklılaştığını kabul eder. Masalların oluşturucu bölümleri ile bu bölümlerin kendi aralarında ve bütünlü kurdukları bağıntılar açısından bir betimlemesini ortaya çıkarır. Bu durumda değişmez ve değişken değerler bulunur. Değişken değerler kişilerin adları ve özel nitelikleridir. Değişmeyen değerler ise kişilerin eylemleri yani işlevleridir. Kişilerin işlevleri masalların temel bölümlerini göstermektedir. Öncelikle ayırt etmemiz gereken de bu işlevlerdir. Propp bunun için öncelikle işlevleri tanımlar. Bu tanımlamada iki konu üzerinde düşünür: Birincisi tanımlamada hiçbir zaman gerçekleştirici kişi göz önünde bulundurulmamalıdır. Durumların büyük çoğunluğunda tanım, eylemi açıklayan bir adla belirtilir. İkinci olarak da eylem, anlatı akışındaki konumu dışında tanımlanmaz. Olay örgüsünün akışı içinde verilmiş bir işlevin taşıdığı anlam göz önünde bulundurulur (Bars 2014). Bu açıdan bir kurgu metnin dayandığı iskeleti belirlemek okuyucuya o metinde, anlamın ötesine geçip kavramsal ve yapısal algılamayı kazandırır. Bu çalışmada her bir Dede Korkut Hikâyesi bu bakış açısıyla analiz edilmiş, her bir hikâyeye kişilerden bağımsız olarak eylemleri olgu olarak tanımlanmış ve olay örgüsüne göre sıralanmıştır. Böylece her bir hikâyeye özgü iskelet ve işlev sıralaması ortaya çıkarılmıştır. Literatür taramasında elde edilen veriler, Dede Korkut Hikâyeleri üzerine yapılan çalışmalar ve bu araştırma kapsamında biçimbilimsel ve yaratıcı okuma teknikleriyle

incelenen hikâyelerde ortaya çıkarılan iskelet ve işlev sıralamaları, gençlere yönelik hazırlanan oyunun temel malzemesini oluşturmuştur. Dede Korkut, Türk gencinin milli bilincine ve değerlerine sahip çıkması gerektiğini öğütler. Bu öğüdü hatırlatmak ve gerçekleştirmede bu çalışmanın büyük katkı sağlaması beklenmektedir.

Dede Korkut der ki:

“El olma,

Elin olma.

Elden olma,

Elden bulma.”

Kültürel mirasa sahip çıkmada ve nesilden nesile doğru aktarımın sağlanmasında gençlere düşen sorumluluklar bağlamında bu araştırmada şu problemlere cevap aranacaktır:

1. Liseli gençlerin, Dede Korkut Hikâyeleri hakkındaki bilgi ve farkındalık düzeyleri, duygu ve düşünceleri nasıldır?

2. “Uygulamalı yaratıcı okuma yöntemi” ve “biçimbilimsel yaklaşım” temel alınarak hazırlanacak, şimdye dek yapılmış çalışmalardan farklı yöntemler kullanarak lise düzeyine uyarlanmış, öğretici, eğitim odaklı bir oyun ile liseli gençlerin ilgisini Dede Korkut Hikâyeleri'ne ve Türk dili ve kültürüne çekmek mümkün müdür?

I. Hipotez: Tasarlanacak eğlenceli ve öğretici bir oyun vasıtasıyla Dede Korkut Hikâyeleri'nin liseli gençler tarafından daha iyi anlaşılması ve zengin bakış açısıyla kavranması sağlanabilir.

II. Hipotez: Dede Korkut Hikâyeleri'nde liseli gençlerce anlaşılmayan kelime, atasözü ve deyimlerin oyun içinde verilmesiyle gençlerin kolayca öğrenmesi ve kelime dağarcığının zenginleştirilmesi sağlanabilir.

III. Hipotez: Uygulamalı yaratıcı okuma teknikleriyle öğrencilerin okumayı sevme ve yaratıcı düşünme becerilerine katkı sağlamak mümkündür.

1.1. Amaç

Popüler kültürün etkisiyle ülkemiz gençlerinin yabancı ya da ilgisiz kaldıkları öz değer kaynaklarından biri olan Türk dili, mitolojisi ve değerlerini liseli gençlere tanıtmak, bu kapsamda Türk dili ve kültürünün en önemli eserlerinden olan ve UNESCO'nun “Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi”nde de yer alan Dede Korkut mirası: destan kültürü ve

halk masallarını, elimizde bulunan 13 hikâyeyi tüm zenginliğiyle ve değerleriyle anlamalarını sağlamak, kültürel mirasımız hakkında farkındalık düzeylerini artırmak, önceliğini kendi kültürünün değerlerine, kahramanlarına çevirmek, binlerce yıllık Türk duygu, düşünüş, yaşayış ve inançlarını genç kuşağa aktararak Türk gençlerinin köklü geçmişi ile bağ kurup özgüven sahibi ve milli değerlerine bağlı, milletiyle ortak bilince sahip bir neslin oluşmasına katkı sağlamak bu çalışmanın temel amaçlarıdır.

Milli kültürün korunup öğretilmesi, Milli Eğitim Bakanlığının amaçları arasında da yer almaktadır. Milli ahlak ve milli kültürün bozulup yozlaşmadan kendimize has şekli ile evrensel kültür içinde korunup geliştirilmesine ve öğretilmesine önem verilir (Milli Eğitim Temel Kanunu 1973). Dede Korkut Hikâyeleri ile ilgili pek çok akademik çalışma ve birkaç film projesi gerçekleştirilmiş olmasına ve bu hikâyeler MEB'in "100 Temel Eser" olarak belirlediği (2004) ilköğretim ve ortaöğretim okuma listesinde yer almasına rağmen Dede Korkut Hikâyeleri'nin liseli gençler tarafından layıkıyla tanınmasında yeterli olmamaktadır. Bu durum, liseli gençlerin ilgisini çekecek, seviyelerine uygun başka çalışmaların yapılmasını gerektirmektedir. Bu gereklilik ile başlanılan çalışmanın amaçlarına ulaşması için yararlanılacak "uygulamalı yaratıcı okuma tekniği"nin ve biçimbilimsel yaklaşımının liseli öğrenciler tarafından öğrenilip kavranması, öğrencilerin okuma alışkanlığına ve okuduğu metinleri çözümleme, irdeleme ve temel değerlerine sadık kalarak yeniden kurgulama / üretme becerisine katkı sağlayacak, gençlerin okuma deneyimlerine zengin bakış açısı kazandıracaktır. Kendi öz kültürüyle bağlarını sağlam kurmuş, bilinçli, özgüvenli gençlerin yetişmesiyle birlikte okuma becerilerini ileri boyutlara taşımış nesillerin oluşmasına katkı sağlayacak kalıcı bir çalışma ortaya koymak araştırmamızın hedeflerindedir.

2. MATERYAL ve METOT

2.1. Veri Toplama Süreci

Bu çalışmanın kapsamı belirlenmeden önce alanla ilgili geniş bir literatür taraması yapılmış, Dede Korkut Hikâyeleri hakkında yapılan yerli ve yabancı yayınlar, akademik çalışmalar incelenmiş, notlar alınmıştır. Literatür taramasıyla alanda fark edilen ihtiyaçlar doğrultusunda çalışmanın sınırları ve içeriği belirlenmiştir. Farklı yazarlar ve araştırmacılar tarafından düzenlenmiş Dede Korkut Hikâyeleri içinden Ergin'in (2003) "Dede Korkut Kitabı" oyun

hazırlanırken bu çalışmada esas alınmıştır. Kitap üzerinde eleştirel ve yaratıcı okuma teknikleri, Propp'un biçimbilimsel yaklaşımı ve metin analizi yöntemiyle çalışma yapılmış; kitap içerisindeki önemli hususlar, hazırlanacak oyunda kullanılmak üzere analiz edilmiştir. Liseli gençlerin, Dede Korkut Hikâyeleri hakkındaki bilgi ve farkındalık düzeylerine, duygu ve düşüncelerine dair bilgi edinmek amacıyla nitel araştırma yöntemiyle veri toplanmıştır. Uzman görüşü alınarak hazırlanan görüşme formu üzerinden öğrencilerle görüşmeler yapılmıştır. Süreç içerisinde Marmara Üniversitesi, Türk Halk Edebiyatı Anabilim Dalı Bölüm Başkanı Prof. Dr. Mehmet Aça'nın görüşleri alınmıştır. Toplanan verilerle hazırlanan oyun, çalışma kapsamındaki görüşmeye katılmış öğrencilerden rastgele seçilen 25 öğrenci ile dönüşümlü olarak günde 1-2 saat süresince toplamda 10 gün boyunca oynatılmıştır. Oynama süreci sonunda oyunun etkilerini değerlendirmek ve öğrencilerin oyun hakkındaki düşüncelerini öğrenmek için 5'li likert ölçeğine dayalı bir değerlendirme formu uygulanmış, oyunun öğrenciler üzerindeki etkisi değerlendirilmiştir.

2.2. Veri Toplama Aracı

Görüşme formu, çoktan seçmeli ve açık uçlu sorular olmak üzere toplam 15 sorudan oluşmaktadır. Araştırmanın evrenini İstanbul'daki ortaöğretim öğrencileri; örneklemini Üsküdar ve Beşiktaş ilçelerindeki Anadolu lisesi, fen lisesi ve mesleki ve teknik (Anadolu) lisesinde 9, 10. ve 12. sınıflarda öğrenim gören 87 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Görüşmenin ilk bölümünde öğrencilerin yaş, cinsiyet, okul, aile eğitim düzeyleri hakkında; ikinci bölümde ise öğrencilerin okuma alışkanlığı, Türk dili ve kültürü ile Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan yaklaşımları, hikâyeler hakkındaki bilgi ve farkındalık düzeylerine dair bilgi toplanmıştır. Hazırlanan oyunun oynanmasından sonra oyunun etkilerini değerlendirmek ve öğrencilerin oyun hakkındaki düşüncelerini öğrenmek için 5'li likert ölçeğine dayalı bir değerlendirme formu kullanılmıştır.

2.3. Örneklem Grubuna Ait Bilgiler

87 katılımcının %51'i 9. sınıf öğrencisi, %31'i 10. sınıf öğrencisi, %18'i 12. sınıf öğrencisidir. Katılımcıların %54'ü kız, %46'sı erkek öğrencilerden oluşmakta; %74'ü Anadolu lisesinde, %14'ü mesleki ve teknik lisede, %11'i fen lisesinde %1'i imam hatip lisesinde eğitim görmektedir. Katılımcıların annelerinin %50'si üniversite, %26'sı yüksek lisans ve üzeri, %15'i ortaöğretim, %9'u ilköğretim mezunudur. Katılımcıların

babalarının %43'ü üniversite, %32'si yüksek lisans ve üzeri, %16'sı ilkokul, %9'u ortaöğretim mezunudur. Araştırma örneklemini oluşturan 87 lise öğrencisinin çoğunluğu 9. ve 10. sınıf öğrencileridir, katılımcı grubu cinsiyetlerine göre homojen dağılım göstermektedir. Katılımcıların büyük çoğunluğu sınav başarı puanı ile öğrenci alan Anadolu lisesi öğrencileridir, Anadolu lisesini, meslek lisesi ve fen lisesi takip etmektedir. Bu durum katılımcıların çoğunlukla eğitim hayatında başarılı öğrenciler olduğunu göstermektedir. Katılımcıların anne babalarının eğitim düzeyi yüksektir. Bu durum katılımcıların yüksek oranda eğitilmiş ailelerin çocukları olduğunu göstermektedir.

2.4. Verilerin Analizi

Görüşme sonuçlarının ilgili bölümleri ve oyun değerlendirme formu sonuçları SPSS ve Excel programı yardımıyla grafiklere dökülüp yorumlanmıştır.

2.5. Hazırlanan Oyun

Dede Korkut Hikâyeleri yaratıcı ve eleştirel okuma teknikleriyle ve Propp'un bıçimbilimsel yaklaşımıyla irdelenmiş, hikâyelerin iskelet ve işlev sıralamaları çıkarılmış, hikâyelerle ilgili uygulamalı yaratıcı okuma soruları hazırlanmıştır.¹ Araştırmanın başlangıcında öğrencilerden alınan görüşler, ortaya çıkan gereklilikler ve literatür taramasından elde edilen bilgilerin ışığında uygulamalı yaratıcı okuma kartları, içerik kartları, hikâye iskelet-işlev kartları, rol kartları, değer rozetleri, atasözü, deyim, kelime kartları ve genel kültür-bilgi kartlarından oluşan hem eğlenceli hem de öğretici bir Dede Korkut Hikâyeleri oyunu hazırlanmıştır. Oyun oynama alanında ve malzemelerinde özellikle Dede Korkut Hikâyeleri'nde geçen öğeler görsel olarak da kullanılarak dikkat çekilmiştir.

Tasarlanan oyun, amaca uygunluğu kontrol edilmek amacıyla öğrencilere oynatılmıştır, bu süreçte oyunda aksayan veya eksik kalan yönler not alınarak oyun yeniden düzenlenmiştir. Oyunda genel kurallarla birlikte grup yapısına (oyuncuların hazır bulunuşluğu, bilgi düzeyi vb. özellikler) göre uyarlanabilen özellikler ve esnek kurallar vardır. Oyun, takımlar hâlinde veya bireysel oynanabilir. Oyuncu sayısı mümkünse 4'ten fazla olmamalıdır. Yarışma havasında geçen oyunda sorulara verilen cevaplardan alınan puanlarla ilerlenirken, ayrıca toplanan ak akçelerle Türk değerlerine ait ödülleri de kazanılır. Böylece Dede Korkut

Hikâyeleri'nin dilini, içeriğini ve alt metinlerini fark ettirmeye yönelik uygulamalarla birlikte gençlerin Türk değerlerini tanınmasına, bunların değerli birer kazanım olduğuna dikkat çekilmiş olmaktadır.

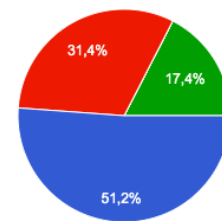
Oyunun formu ve içeriği tamamen Türk mitolojisi ve Türk kültüründen örneklerden oluşturulmuştur. Böylece oyuncu öğrencilerde farkında olmadan öğrenme ve uygulamalı öğrenme, oyunla öğrenme yolları bir arada kullanılarak tasarlanan oyunun araştırma amacına ulaşma gücü desteklenmiştir.

Oyun içeriği ve yöntemi tasarlanırken öğrencilerin Dede Korkut Hikâyelerini farklı açılardan düşünüp anlayıp merak etmesi, kahramanlarla empati kurması, sorular sorması, analiz etmesi, yaratıcı ve eleştirel okuma yapması, yorumlaması, kurgulaması, gerçek yaşantısı ile ve günümüz ile severek okuduğu başka metinlerle pek çok açıdan ilişkilendirmesi, farklı tekniklerle karşılaşması, tarihi ve kültürel temel bilgileri edinmesi ve farkındalık kazanması, ana dilinde ifade zenginliğini ve ifade imkanlarını kavraması gibi kazanımlara dikkat edilmiştir.

3. BULGULAR

Liseli gençlerin kitap okuma ve Dede Korkut Hikâyeleri hakkındaki farkındalık ve tutumlarını öğrenmek amacıyla 87 lise öğrenciyle yapılan görüşmelerde elde edilen verilerin oranını yüzdelik olarak gösteren grafikler aşağıda yer almaktadır. Veriler ışığında tasarlanan oyun, liseli öğrencilerce oynandıktan sonra oyunun etkilerini ve bu çalışmanın amacına ne kadar hizmet ettiğini değerlendirmek için son test niteliğinde ikinci bir değerlendirme formu uygulanmıştır. Veriler SPSS İstatistik programı ve Excel programı kullanılarak analiz edilip değerlendirilmiştir.

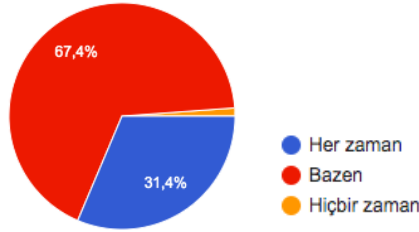
3.1. Araştırmanın Başlangıcında Öğrencilerle Yapılan Görüşme Sonuçlarıyla ilgili Veriler



Şekil 1. Katılımcıların "Kitap okumayı sever misiniz?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdelik Dağılımı

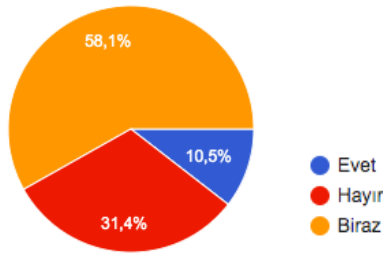
¹Bu çalışma kapsamında hazırlanan oyun, patent sürecinde olduğu için oyunun tamamı burada verilememiştir ancak örnekleri Ek-3 ve Ek-4'te görülebilir.

Şekil-1'de görüldüğü gibi katılımcıların %44,2'si kitap okumayı çok sevmekte, %34,9'u kitap okumayı orta sevmekte, %12,8'i kitap okumayı az sevmekte, %8,1'i kitap okumayı hiç sevmemektedir.



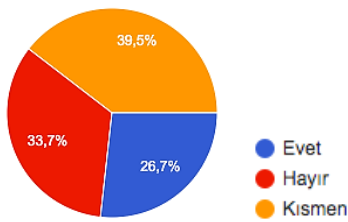
Şekil 2. Katılımcıların "Okuduklarıyla ilgili araştırma yapar mısınız?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdeleri Dağılımı

Şekil-2'de görüldüğü gibi katılımcıların %67,4'ü okudukları yazılar ilgili bazen araştırma yapmakta, %31,4'ü okudukları ile ilgili her zaman araştırma yapmakta, %1,2'si okuduklarıyla ilgili hiçbir zaman araştırma yapmaktadır.



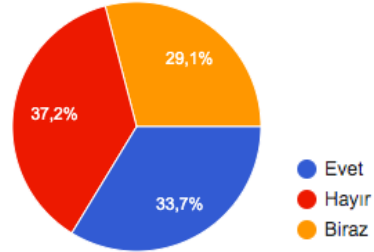
Şekil 3. Katılımcıların "Türk dili ve kültürü ile ilgili araştırma yapar mısınız?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdeleri Dağılımı

Şekil-3'te görüldüğü gibi katılımcıların %58,1'i Türk dili ve kültürü ile ilgili biraz araştırma yapmakta, %31,4'ü Türk dili ve kültürü ile ilgili hiç araştırma yapmaktadır. Katılımcıların yalnızca %10,5'i Türk dili ve kültürü ile ilgili araştırma yapmaktadır.



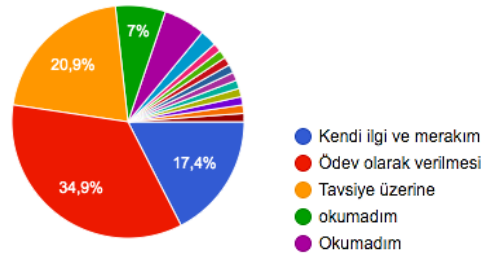
Şekil 4. Katılımcıların "Dede Korkut Hikâyeleri'ni okudunuz mu?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdeleri Dağılımı

Şekil-4'te görüldüğü gibi katılımcıların %39,5'i Dede Korkut Hikâyeleri'ni kısmen okumuş, %33,7'si okumamıştır. Katılımcıların yalnızca %26,7'si Dede Korkut hikâyelerini okumuştur.



Şekil 5. Katılımcıların "Okuduğunuz Dede Korkut Hikâyeleri'ni sevdiniz mi?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdeleri Dağılımı

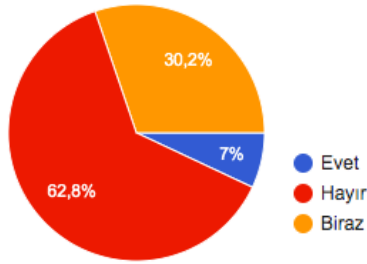
Şekil-5'te görüldüğü gibi katılımcıların %37,2'si okudukları Dede Korkut Hikâyeleri'ni sevmemiş, %33,7'si okudukları Dede Korkut Hikâyeleri'ni sevmiş, %29,1'i ise okudukları Dede Korkut Hikâyeleri'ni biraz sevmiştir.



Şekil 6. Katılımcıların "Dede Korkut Hikâyeleri'ni Okumanızı Sağlayan Sebep Nedir?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdeleri Dağılımı

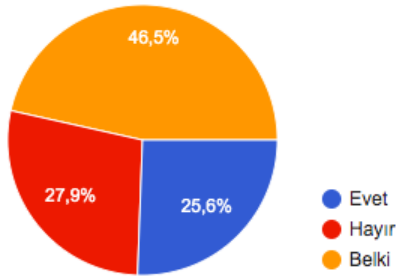
Şekil-6'da görüldüğü gibi katılımcıların %34,9'unun Dede Korkut Hikâyeleri'ni okuma sebebi ödev olarak verilmesi, %20,9'unun Dede Korkut Hikâyeleri'ni okuma sebebi tavsiye edilmesi üzerine, sadece %17,4'ünün Dede Korkut Hikâyeleri'ni okuma sebebi kendi ilgi ve merakıdır. Katılımcıların ankette "okumadım" diye belirtirken bu kelimeyi farklı şekillerde yazmış olmaları, SPSS programında "okumadım" ifadesinin farklı cevaplar olarak algılanıp grafikte farklı değerler olarak görülmesine sebep olmuştur. Bu teknik durum değerlendirmeye alındığında Dede Korkut Hikâyeleri'ni "okumadım" diyen katılımcıların oranı %25

civarı görülmektedir. Katılımcıların %4 kadarı ise Dede Korkut Hikâyeleri'ni okuma sebebi olarak "rastlantı", "babam anlattı", "dedem ödev verdi" "internetten karşıma çıktı" gibi ifadelerde bulunmuşlardır.



Şekil 7. Katılımcıların "Dede Korkut Hikâyeleri'ni anlamakta zorlandınız mı?" Sorusuna Verdikleri Yanıtların Yüzdelik Dağılımı

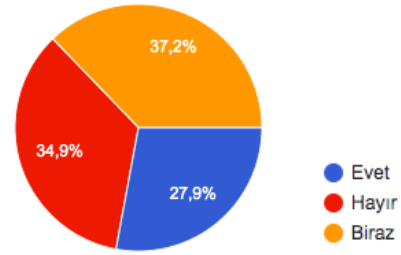
Şekil-7'de görüldüğü gibi katılımcıların %62,8'i ise Dede Korkut Hikâyeleri'ni okurken zorlanmamış, %30,2'si ise Dede Korkut Hikâyeleri'ni okurken biraz zorlanmış, %7'si ise Dede Korkut Hikâyeleri'ni okurken zorlanmıştı.



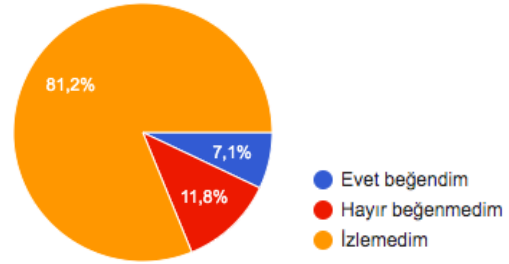
Şekil 8. Katılımcıların Dede Korkut Hikâyelerinde Anlatılanların Olgusal Olarak Ele Alındığında Günümüzdekilere Benzeme Durumuna Dair Görüşlerinin Yüzdelik Dağılımı

Şekil-8'de "Dede Korkut Hikâyeleri'nde anlatılan olayları olgusal olarak düşündüğümüzde günümüzde yaşanan olay ve durumlara benzemektedir." yargısını ankete katılan öğrencilerin onaylama oranları görülmektedir. Katılımcıların %46,5'i Dede Korkut Hikâyeleri'nde anlatılan olayların olgusal olarak günümüzde yaşanan olay ve durumlara belki benzeyebileceğini, %25,6'sı da benzediğini düşünmektedir. Katılımcıların %27,9'u ise bu görüşe katılmamaktadır.

Şekil 9. Dede Korkut Hikâyeleri'ndeki Değerlerin Katılımcılara Göre Kendi Değer Yargıları ile Örtüşme Oranlarının Yüzdelik Dağılımı



Şekil-9'da görüldüğü gibi katılımcıların %37,2'si Dede Korkut Hikâyeleri'nde öne çıkan değerlerin kendi değer yargılarıyla biraz örtüşmekte olduğunu, %27,9'u ise Dede Korkut Hikâyeleri'nde ön plana çıkan değerlerin kendi değer yargılarıyla örtüşmediğini belirtmiştir. %34,9'u ise Dede Korkut Hikâyeleri'nde öne çıkan değerlerin kendi değer yargılarıyla örtüşmediğini düşünmektedir.

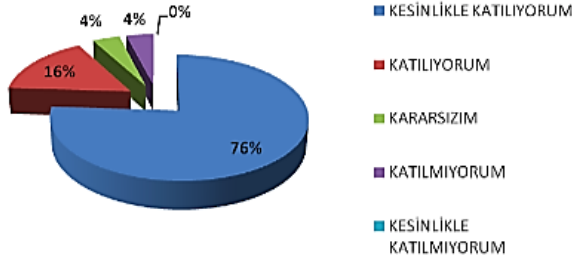


Şekil 10. Katılımcıların Dede Korkut Hikâyeleri ile İlgili TV ve Sinema Yapıtlarını İzleme ve Beğenme Oranları

Şekil-10'da görüldüğü gibi katılımcıların %81,2'si Dede Korkut Hikâyeleri ile ilgili TV ve sinema yapıtlarını izlememiştir. Katılımcıların %11,8'i Dede Korkut Hikâyeleri ile ilgili TV ve sinema yapıtlarını izlemiş ama beğenmemiş, %7,1'i ise Dede Korkut Hikâyeleri ile ilgili TV ve sinema yapıtlarını izlemiş ve beğenmiştir.

3.2. Tasarlanan Oyun Öğrencilerce Oynandıktan Sonra Yapılan Değerlendirmeler

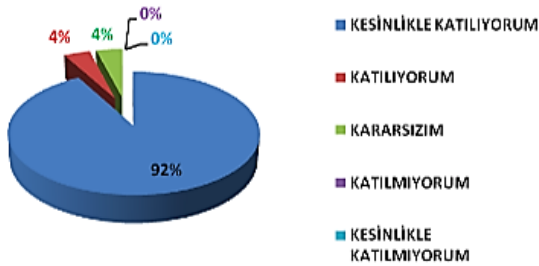
"Oyun içeriği hoşuma gitti"



Şekil 11. Katılımcıların Oyun İçeriğini Beğenme Oranı

Şekil-11'de görüldüğü gibi katılımcıların %76'sı oyun içeriğini kesinlikle beğenmiş, %16'sı oyun içeriğini beğenmiştir. Katılımcıların %4'ü oyun içeriğini beğendiği konusunda kararsızdır, %4'ü ise oyun içeriğini beğenmemiştir.

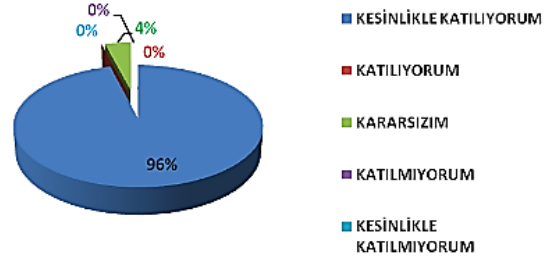
"Oyun sayesinde Dede Korkut Hikâyelerinde daha önce dikkat etmediğim ayrıntıları fark ettim."



Şekil 12. Oyun Sayesinde Dede Korkut Hikâyeleri'nde Dikkat Etmedikleri Ayrıntıları Fark Etme Oranları

Şekil-12'de görüldüğü gibi, katılımcıların %92'si oyun sayesinde Dede Korkut hikâyelerinde daha önce dikkat etmedikleri ayrıntıları fark ettiklerine kesinlikle katılmaktadır, %4'ü oyun sayesinde Dede Korkut Hikâyeleri'nde daha önce dikkat etmedikleri ayrıntıları fark ettiği görüşüne katılmaktadır. Katılımcıların %4'ü oyun sayesinde Dede Korkut Hikâyeleri'nde daha önce dikkat etmedikleri ayrıntıları fark ettikleri konusunda kararsızdır.

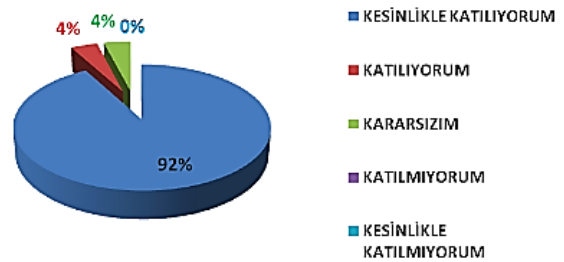
Oyun sayesinde, Türkçede bilmediğim kelime ve deyimler öğrendim.



Şekil 13. Katılımcıların Oyunla Yeni Kelime ve Deyimler Öğrenme Oranı

Şekil-13'te görüldüğü gibi, katılımcıların %96'sı oyun sayesinde bilmediği kelime ve deyim öğrendiği görüşüne kesinlikle katılmaktadır, %4'ü ise bilmediği kelime ve deyim öğrendiği konusunda kararsızdır.

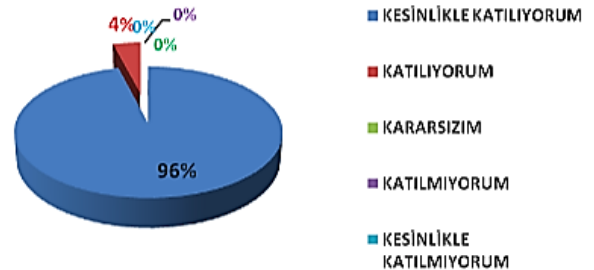
"Oyun, Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan ilgimi artırdı."



Şekil 14. Katılımcıların Oyunla Dede Korkut Hikâyeleri'ne Olan İlginin Artma Oranı

Şekil-14'te görüldüğü gibi, katılımcıların %92'si oyunun Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan ilgisini artırdığını kesinlikle düşünmekte, %4'ü de oyunun Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan ilgisini artırdığını düşünmektedir. Katılımcıların yine %4'ü oyunun Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan ilgisini artırdığı konusunda kararsız kalmıştır.

"Oyunun düşünme, okuma ve yazma becerilerime katkı sağladığını düşünüyorum."



Şekil 15. Oyunun Katılımcıların Düşünme, Okuma ve Yazma Becerilerine Katkı Sağladığına Dair Kendi Görüşleri

Şekil-15'te görüldüğü gibi, katılımcıların %96'sı oyunun düşünme, okuma ve yazma becerilerine katkı sağladığına kesinlikle katılmaktadır, %4'ü ise oyunun düşünme, okuma ve yazma becerilerine katkı sağladığına katılmaktadır.

4. SONUÇ ve TARTIŞMA

4.1. Araştırmanın Başlangıcında Öğrencilerle Yapılan Görüşmelerde Elde Edilen Sonuçlar

Katılımcı grubunun aldığı eğitim düşünüldüğünde kendi ana diline ve kültürüne olan ilgi ve merakının beklenenin altında olduğu söylenebilir.

Katılımcıların Dede Korkut Hikâyeleri'ni okuma oranı, grubun aldığı eğitim ve okumayı sevme oranları (Şekil-1) ile karşılaştırıldığında oldukça düşüktür; çoğunluk hikâyeleri ödev olarak verildiği için okumuştur. Bu durum evrensel boyuttaki kültürel mirasımız Dede Korkut Hikâyeleri'ne ilgide aile, okul veya kişisel merak gibi etkenlerin yeterli olmadığını düşündürmektedir. Katılımcıların anne ve babalarının eğitim düzeylerinin oldukça yüksek olsa da eğitilmiş ailelerin kültürel mirası çocuklarına etkili aktarmada, çocuklarında yeterli ilgiyi uyandırmada yetersiz kaldığı görülmektedir.

Katılımcıların yaklaşık %37'si Dede Korkut Hikâyeleri'ni sevmediğini belirtmiştir. Türk mitolojisinin çok önemli öğelerini içeren zengin anlatımlı bu hikâyelerin anlaşılup benimsenmesi için sadece okunmuş olmasının da yeterli olmadığı görülmektedir. Dede Korkut Hikâyeleri'ni sevmediğini belirten öğrenci oranı ile bu hikâyeleri ödev olarak verildiği için okuyan öğrenci oranlarının paralel olması, kendi isteği ile okumayan öğrencilerin hikâyeleri sevmeye yatkın olmadığını da gösterir.

Dede Korkut Hikâyeleri'ni anlamakta zorlandığını ifade etmiş öğrenci oranı oldukça düşük olmasına rağmen; hikâyeleri tamamen sevdiğini belirten öğrencilerin oranı, hikâyeleri kolayca anladığını ifade eden öğrencilerin yaklaşık 3'te biri kadardır. Bu durum; anladığını belirten öğrencilerin bile, hikâyelerin dil ve içerik zenginliğini, güzelliğini yeterince fark edememiş olduğunu düşündürmektedir. Katılımcı öğrencilerin anlayarak okuma, alt metinleri çözümleme, metinler arasındaki ilişkileri fark etme ve soyut düşünme becerisi gibi konularda destek eğitimlere ihtiyaçları olduğu görülmektedir.

Dede Korkut Hikâyeleri, öğrencilerin kendi öz kültürüne ait değerleri içermesine rağmen, kendi değerleriyle örtüştüğünü düşünen öğrencilerin oranının düşük olması söz konusu hikâyelerin öğrenciler tarafından yeterince anlaşılmadığını ortaya çıkarmaktadır. Dede Korkut Hikâyeleri'ni sevmeyen ve hikâyelerdeki değerleri kendi değer yargıları ile örtüştüremeyen öğrencilerin oranının paralel olması (Şekil-5 ve Şekil-9); hikâyelerdeki değerler ile kendi değer yargıları arasında ilişki kurabilmenin, öğrencilerin hikâyeleri sevmesinde etkili olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin uygulamalı yaratıcı okuma, eleştirel okuma ve bıçimbilimsel yaklaşımla metin okuyup çözümlemeyi öğrenerek üst düzey okuma becerisini kazanmalarının gerekliliğine dikkat çekmiştir. Aynı zamanda bu kazanımların sağlanması için öğrencilerin ilgisini çekecek, sevecekleri bir araç kullanılması gerektiği de ortaya çıkmıştır.

Katılımcıların büyük çoğunluğu Dede Korkut ile ilgili televizyon ve sinema yapıtlarını izlememiştir. Bu oran, zaten sınırlı sayıda olan bu yapıtların gençlere yeterince iyi tanıtılmadığını ve dikkatini çekemediğini göstermektedir. Yapıtları izleyen düşük orandaki katılımcı grubunun da bu yapıtları beğenmemiş olması, Dede Korkut ile ilgili bugüne dek yapılmış yapıtların izleyicilerde ilgi ve merak uyandırmadığı düşüncesini desteklemektedir.

4.2. Araştırma Kapsamında Hazırlanan Oyunun Etkisine Dair Elde Edilen Sonuçlar

Bu çalışma kapsamında tasarlanan oyunu; katılımcı öğrencilerin neredeyse tamamının beğendiği, çok büyük çoğunluğunun oyun sayesinde Dede Korkut Hikâyeleri'nde daha önce dikkat etmediği ayrıntıları fark ettiği, daha önce bilmediği kelime ve deyimler öğrendiği, Dede Korkut Hikâyeleri'ne olan ilgi ve merakının arttığı görülmüştür. Bu sonuç, araştırmanın I. ve II. hipotezlerini desteklemiş, araştırmanın hedefine büyük oranda ulaştığını göstermiştir.

Hikâyelerde geçen, ama günümüzde gençlerce bilinmeyen pek çok kelimeyi katılımcı öğrencilerin oyun esnasında kolayca öğrenmesi ve kelime haznesine katması, oyunun dil gelişimine etkisine dair literatürdeki bilgiyi (Metiner 2018) desteklemektedir. Oyun oynanırken yapılan gözlemler ve değerlendirme sonuçları, çeşitli kahramanların yer aldığı Dede Korkut Hikâyeleri'nin, öğrencilerin ilgilerini çekici özellikte, değerlerle ilgili tartışma ortamı yaratmak için iyi birer kaynak olduğuna dair literatürdeki bilgi (Deveci vd. 2013) ile örtüşmektedir.

Katılımcıların oyun oynama süreçlerinde ortaya koydukları performansları ve son değerlendirmelerindeki ifadeleri, oyunun düşünme, okuma, yazma becerilerine de katkı sağladığını göstermiştir. Literatürdeki yaratıcı okuma eğitimi, okumanın etkin ve yaratıcı bir eylem olduğunu göstermektedir (Yarbrough 2011) bilgisini bu çalışmanın sonuçları desteklemektedir. Bu bakımdan araştırmanın III. hipotezini de doğrulamaktadır. Öğrencilerin oyun esnasında özellikle hikâye iskelet ve işlev kartları ile rol kartları üzerinden ürettikleri sorular, yeni kurgular, kurdukları ilişkiler Gültekin'in (2015): "Bir edebî eserin, değişen koşullar içerisinde yeni anlamlar kazanması ve okur/dinleyici/ izleyici için yeni işlevler yüklenmesi, ona edebî olma özelliğini veren ve edebî esere süreklilik kazandıran yönüdür. Bunun en dikkate değer örneklerinden biri Türk kültürü ve edebiyatının önemli şaheserlerinden olan Dede Korkut Kitabı'dır." savının somut örneği olmuştur.

Bütün olarak değerlendirildiğinde, oyunu oynayan öğrencilerin hem yeni şeyler öğrendikleri hem eğlendikleri hem de Dede Korkut Hikâyeleri 'ne olan ilgilerinin arttığı görülmektedir. Türk dili ve edebiyatı dersine sınıfta gösterilmeyen ilginin, öğrencilerin kendi duygu ve düşüncelerini, hayallerini rahatça ifade etme imkânı bulabileceği, eğlenceli ve öğretici, öğrencinin potansiyelini zorlayıcı bir oyun ile sağlanması, Türk dili ve edebiyatı dersinin hedef ve amaçlarına ulaşmada etkili farklı yolları olduğuna örnektir. Oyun, literatürde öğrenme ve gelişim kaydetmede etkili yollardan biri olarak dikkat çekmektedir (Gürbüz vd. 2017) Öğrencilerin oyun oynarken kendilerini daha rahat ifade etme imkânı buldukları, takım çalışması ile birbirlerine bildiklerini öğrettikleri ve başarı ve öğrenme için birbirlerini motive ettikleri gözlemlenmiştir. Bu durum, literatürdeki oyunla öğrenmenin etkili bir yöntem olduğu bilgisi ile örtüşmektedir.

Oyun sürecinde öğrencilerin eleştirel düşünme, yaratıcı okuma ve metin analizini, metinler arası ilişki kurabilmeyi deneyimlemeleri, özellikle rol kartları vasıtasıyla hikâyelerdeki kahramanlarla empati kurabilmeleri; hikâyelerde geçen olayların alt metinlerini de fark ederek hikâyelerle kendi hayatları arasında, sevdiği, bildiği başka hikâyeler, yapıtlar arasında bağlantı kurabilmeleri için imkân verilmiştir. Böylelikle literatürde yer alan akademik çalışmalarda gibi doğrudan bilgi aktarımı yapılması yerine, bu çalışmada farklı olarak, öğrencilerin oyun atmosferinde kendilerinin keşfederek öğrenmesi sağlanmış, olaylara ve

olgulara farklı bakış açılarıyla bakmalarını teşvik eden bir öğrenme ortamı sunulmuştur.

Araştırma kapsamında tespit edilen ihtiyaçlar doğrultusunda ve bilimsel çalışmalar rehberliğinde tasarlanıp alınan geri dönütlerle düzenlenerek etkililiği ölçülmüş söz konusu Dede Korkut Hikâyeleri oyunu, literatürde ihtiyacı fark edilen bir eksiği tamamlamaya katkı sağlaması bakımından değerlendirilebilecek bir çalışma olmuştur.

4.3. Öneriler

Dede Korkut Hikâyeleri gibi pek çok değerli kültür miras eserlerinin çocuklar ve gençler tarafından layıkıyla anlaşılıp benimsenmesi için eleştirel ve yaratıcı okuma temelli yaklaşımla metinleri çözümlenmeye ve öğrencinin hem kendi hayatı hem günümüz ile ilişkilendirmesini sağlayacak oyunlar, uygulamalar yapılmasına ağırlık verilmelidir. Öğretmen merkezli ve ders kitabı ağırlıklı, öğrenme amaçlı değil de sınavlardan geçme amaçlı öğretim ortamında, kültürel zenginlik ve değerler gölgede kalmaktadır. Gençlere yönelik popüler kültür unsurlarıyla dolu programlar ve sosyal medya ortamları, milli değerlerin önüne geçebilmektedir. Bu mevcut durum göz önünde bulundurularak liseli gençlerin ilgi alanları ve beklentileri iyi tanınmalı, eksik yönler belirlenerek zenginleştirilmiş ve farklılaştırılmış uygulamalar geliştirilmelidir. Literatürde yer alan akademik çalışmalar ışığında liseli öğrencilerin düzeylerine indirgenmiş bilgilerle, gençlerin ilgi duyduğu oyun ve kodlama tabanlı çalışmalar yapılmasına ağırlık verilmelidir. Öz kültüre ait unsurlar, gençlerin halihazırdaki yaşantısı ile ilişkilendirilerek, teknolojinin imkânları ve sanatçıların katkılarıyla etkili şekilde hedef kitleye ulaşacak uluslararası düzeyde yapımlar için girişimlerde bulunulmalıdır. Maddi ve manevi büyük katkılar sağlayacak çalışmalar için bu çalışma kapsamında ortaya konmuş deneysel ürünler, örnekleme genişletilerek sınanmalı, alanındaki uzmanlar ile geliştirilip yaygınlaştırılmalıdır. Böylece ulusal ve uluslararası alanda, Türk kültürüne olan olumsuz ön yargıların kırılmasına ve Türk dilinin, kültürünün güzelliklerinin anlaşılmasına hizmet edebilecek etkili ve farklı çalışmaların devamının gelmesi kültürel değerlerin sürdürülebilmesine katkı sağlayacaktır.

Teşekkür

Çalışmamızda, tüm yoğunluğuna rağmen bizden desteğini esirgemeyerek bize yol gösteren saygıdeğer Prof. Dr. Mehmet AÇA'ya çok teşekkür ederiz.

KAYNAKLAR

- Aytan, N. (2016). "Eğitimde Yaratıcı Okuma". Yayınlanmamış Doktora Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi/Eğitim Fakültesi. Isparta.
- Aydın, E. (2009). "Sürelî Yayınlardaki Türk Mitolojisi Üzerine Yapılan Çalışmaların Halkbilimi Açısından Değerlendirilmesi". Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
- Bars, M. E. (2014). "Vladimir Propp'un Bıçimbilimsel Yaklaşımı Çerçevesinde "Basat Depegözi Öldürdüğü Boy" Üzerine Bir İnceleme". Turkish Studies International Academic Journals, 9(3), 257-269. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/publication/314909663_Vladimir_Propp'un_Bicimbilimsel_Yaklasimi_Cercevesinde_Basat_Depegözi_Oldurdugü_Boy_Uzerine_Bir_In Son Erişim Tarihi: 09.12.2019.
- Deveci, H., Belet, D. ve Türe, H. (2013). "Dede Korkut Hikâyelerinde Görülen Değerler". Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 12(46), 294-321. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/esosder/issue/6160/82817> Son Erişim Tarihi: 08.12.2019.
- Ergin, M. (2017). Dede Korkut Kitabı: Milli Eğitim Basımevi. İstanbul-Türkiye.
- Ergin, M. (2003). Dede Korkut Kitabı. Retrieved from <https://docplayer.biz.tr/>
- Gültekin, M. (2015). "Dede Korkut Kitabı'nda Kahramanların Problem Çözme Yöntemleri ve Dede Korkut Kitabı'nın Eğitimde Kullanılması". Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi, 15(2). Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/407006> Son Erişim Tarihi: 03.12.2019.
- Gürbüz, F., Ezelnur, Ç. ve Töman, U. (2017). "Eğitsel Şarkı Ve Oyun Tekniklerinin Öğrencilerin Akademik Başarıları ve Kalıcılığı Üzerine Etkileri". Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(24), 593-612. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/befdergi/issue/33599/349832> Son Erişim Tarihi: 02.12.2019.
- Metiner, E. (2018). "Çocuk ve Oyun". Atatürk Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi. Erişim adresi: https://www.ataaof.com/upload/files/2018/09/PqIEHA8tHjckNNE2LB5l_29_e3b2d8bdf7a23bd98a67a5411cf0aba8_file.pdf Son Erişim Tarihi: 09.12.2019.
- Özdemir, E. (2018). Eleştirel Okuma: Bilgi Yayınevi. İstanbul-Türkiye.
- Özdemir, H. (2003). "Dede Korkut'un Kişiliği ile İlgili Efsaneler". Ankara Üniversitesi/Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi, Ankara.
- Sezgin, S. (2016). "Öğrenme ve öğretimin oyunlaştırılması: Çalışma ve Eğitim İçin Oyun Tabanlı Yöntem ve Stratejiler". Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi, 2(1), 187-197. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/401408> Son Erişim Tarihi: 02.12.2019.
- Yarbrough, N. (2011). Uygulamalı Yaratıcı Okuma Eğitimi, Coe College University.
- Yeniasır, M., Gökbulut, B., & Yaraşır, Ö. (2017). "Türk Dili ve Edebiyatı İle Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dede Korkut Hikâyeleri Hakkındaki Bilgi ve Görüşleri". Journal of History Culture and Art Research, 6(4), 815-830. Doi Erişim adresi: <http://kutaksam.karabuk.edu.tr/index.php/ilk/article/view/1074> Son Erişim Tarihi: 28.12.2019.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı. Somut Olmayan Kültürel Miras. Erişim adresi: <https://aregem.ktb.gov.tr>, Son Erişim Tarihi: 16.09.2019.
- Milli Eğitim Temel Kanunu. (2017). Erişim adresi: http://oygm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_11/08144011_KANUN.pdf Son Erişim Tarihi: 21.10.2019.
- Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/> Son Erişim Tarihi: 29.11.2019.
- Türkiye Üstün Zekalılar Yüksel Eğitim Vakfı. Torrance (Yaratıcılık Testi). Erişim Adresi: <https://www.tuzyev.org/torrance-yaraticilik-testi> Son Erişim Tarihi: 09.12.2019
- UNESCO Türkiye Milli Komisyonu. UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi. Erişim adresi: UNESCO Türkiye Millî Komisyonu Son Erişim Tarihi: 10.12.2019