

ULUSLARARASI DERS KİTAPLARI VE EĞİTİM MATERYALLERİ  
DERGİSİ (IJOTEM)



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

**Metin Temelli İşlevsel Dil Bilgisi Öğretiminde Oyunların Rolü:  
Bir Eylem Araştırması\***

\* Bu çalışma, ikinci yazarın danışmanlığında hazırlanan birinci yazarın doktora tezinden üretilmiştir.

**Sevtap ARSLAN**<sup>1</sup>  
Millî Eğitim Bakanlığı  
Dr., Uzman Öğretmen  
sevtapcavus24@hotmail.com  
Orcid ID: 0000-0002-3470-7683

**Ali GÖÇER**<sup>2</sup>  
Erciyes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,  
Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı  
Prof. Dr.  
gocer@erciyes.edu.tr  
Orcid ID: 0000-0002-6880-2611

**Makale Türü:** Araştırma Makalesi  
Alınma Tarihi: 05.06.2024  
Kabul Edilme Tarihi: 27.10.2024  
Çevrimiçi Yayınlanma Tarihi: 27.10.2024

**Alıntı:** Arslan, S., & Göçer, A. (2024). Metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretiminde oyunların rolü: Bir eylem araştırması. *Uluslararası Ders Kitapları ve Eğitim Materyalleri Dergisi*, 7 (2). 127-155.

# Metin Temelli İşlevsel Dil Bilgisi Öğretiminde Oyunların Rolü: Bir Eylem Araştırması

Sevtap ARSLAN<sup>1</sup>

Millî Eğitim Bakanlığı

Ali GÖÇER<sup>2</sup>

Erciyes Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı

## ÖZ

## Araştırma Makalesi

Dil eğitimi, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeleri için kritik bir alandır. Özellikle Türkçe eğitiminde, dilin yapısal ve işlevsel özelliklerini öğrencilere etkili bir şekilde aktarabilmek önemlidir. Metin temelli dil bilgisi öğretimi, dilin gerçek yaşamdaki kullanımını vurgulayarak, dilin sadece kurallardan ibaret olmadığını, aynı zamanda bir iletişim aracı olduğunu belirtir. Bu yaklaşımla, öğrencilerin dili işlevsel bir şekilde kullanabilmelerini amaçlanır. Oyunlar, özellikle dil eğitiminde, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilecek etkili bir araç olarak kabul edilmektedir. Oyunlar, öğrencilere dilin gerçek yaşamdaki kullanımını deneyimleme fırsatı sunar, motivasyonlarını artırır ve dil öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkileşimli kılar. Bu çalışma, metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretiminde oyunların rolünü incelemeyi amaçlamaktadır. Eylem araştırması yöntemiyle metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretimi çalışmalarında oyunların; dil bilgisi öğretimi üzerindeki etkisi, öğrenci motivasyonu, öğrenme süreci ve dil becerilerinin gelişimine olan katkısı detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretiminde kullanılan oyunların, öğrencilerin motivasyonunu artırarak dili keşfetmelerini sağlarken kalıcı öğrenme ve üst düzey düşünme becerilerinin gelişimine katkı sunduğu gözlemlenmiştir. Bu yöntemin, dil bilgisi öğrenimini eğlenceli ve etkili hale getirerek öğrencilerin akademik başarısını ve bilgilerin uzun süre akılda kalmasını desteklemede önemli bir rol oynayabileceği görülmüştür.

Alınma

Tarihi:05.06.2024

Kabul Edilme Tarihi:

27.10.2024

Çevrimiçi Yayınlanma

Tarihi: 27.10.2024

**Anahtar Kelimeler:** Türkçe eğitimi, metin temelli dil bilgisi öğretimi, oyun, eylem araştırması

### Sorumlu yazar iletişim bilgileri:

<sup>1</sup> Dr., Uzman Öğretmen

sevtapcavus24@hotmail.com

Orcid ID: 0000-0002-3470-7683

<sup>2</sup> Prof. Dr.

gocerali@erciyes.edu.tr

Orcid ID: 0000-0002-6880-2611

## **The Role of Games in Text-Based Functional Grammar Education: An Action Research**

**Sevtap ARSLAN<sup>1</sup>**

*Ministry of Education*

**Ali GÖÇER<sup>2</sup>**

*Erciyes University, Faculty of Education, Department of Turkish Education*

---

### **Abstract**

Language education is a critical area for the development of students' language skills. In Turkish education, in particular, it is important to effectively convey the structural and functional features of the language to students. Text-based grammar instruction emphasizes the real-life use of language, indicating that language is not just a set of rules, but also a tool for communication. This approach aims to enable students to use language in a functional way. Games, especially in language education, are recognized as effective tools to help students enhance their language skills. Games offer students the opportunity to experience the real-life use of language, boost their motivation, and make the language learning process more enjoyable and interactive. This study aims to examine the role of games in text-based functional grammar instruction. Using action research methods, it has comprehensively addressed the impact of games on grammar teaching, student motivation, the learning process, and the contribution to the development of language skills within the context of text-based functional grammar education. It has been observed that games used in text-based functional grammar instruction enhance students' motivation and foster language exploration, while also contributing to lasting learning and the development of higher-order thinking skills. This approach appears to play a significant role in making grammar learning enjoyable and effective, supporting students' academic success and promoting long-term retention of information.

**Keywords:** Turkish education, text-based grammar teaching, games, action research

---

### **Research Article**

*Received: 05.06.2024*  
*Accepted: 27.10.2024*  
*Published online:*  
*27.10.2024*

---

<sup>1</sup> **Corresponding author:**

*Dr. Expert Teacher*

*sevtapcavus24@hotmail.com*

*Orcid ID: 0000-0002-3470-7683*

<sup>2</sup> *Prof. Dr.*

*gocerali@gmail.com*

*Orcid ID: 0000-0002-6880-2611*

## GİRİŞ

Dil, insanların birbiriyle bağ kurmasını sağlayan doğuştan gelen bir araçtır ve kendi içinde gelişen özgün kurallar bütününe sahiptir. Bu kurallarla sürekli bir değişim ve adaptasyon içinde olan dil, kökleri eski zamanlara dayanan ve tam olarak çözümlenemeyen derin bir iletişim ağına benzer. İnsan topluluklarının ortak seslerle oluşturduğu dil, kültürel anlamda zengin bir etkileşim ve anlaşma aracı olarak işlev görür ve toplumsal yapıların temel taşlarından birini oluşturur. Dil, insanlar arasındaki anlaşmayı mümkün kılan doğal bir araç olarak tanımlanmıştır. Kendine has yasaları ile şekillenen ve bu yasalar dahilinde evrilen canlı bir varlık olarak görülen dil; kökeni tam olarak bilinmeyen, adeta gizli bir anlaşmalar sistemi gibidir. Toplumsal bir kurum olarak seslerle dokunan dil, iletişimin ve kültürel etkileşimin temelini oluşturur (Ergin, 2013, s. 3). Dil, insanlar arasındaki iletişimde kritik bir rol oynar ve tarihin başlangıcından itibaren insanların sürekli olarak üzerinde düşündüğü ve onun gücünü anlamak için çeşitli araştırmalar yaptığı bir olgudur (Şenyüz, 2014, s. 9).

Dil bilgisi öğretimi, dilin doğru ve etkili kullanımı için vazgeçilmez bir role sahiptir. Bu öğretim süreci; dilin ses, yapı ve anlam katmanlarını keşfetmeyi ve kavramayı içerir. Böylece bireylerin hem düşüncelerini hem de duygularını açık ve etkili bir şekilde ifade etmelerine yardımcı olur. Dil bilgisi öğretimi; öğrencilere dilin seslerini, formlarını ve cümle yapılarını çeşitli yöntemlerle öğretme ve onların bu bilgiyi kullanarak dili etkili, doğru ve uygun bir şekilde kullanabilmelerini sağlama amacı taşıyan etkinliklerin gerçekleştirildiği bir süreç olarak tanımlanır (Dolunay, 2010, s. 277). Dil bilgisi öğretiminde, metinler üzerinden giderek ve dil bilimsel yapıların işlevlerini sezgisel olarak kavrayarak bu yapıların gerçek bağlamdaki rollerini vurgulayan işlevsel bir dil bilgisi öğrenimine odaklanılmalıdır (Göçer, 2015, s. 235). Öğrenciler, dil bilgisinin sadece teorik kurallar topluluğu olmadığını aynı zamanda dilin anlamını taşıyan ve iletişimi şekillendiren canlı bir unsur olduğunu bu şekilde daha iyi anlayabilirler.

Dil bilgisi öğretimi, öğrencilere dilin temel yapılarını ezberletmek yerine onların bu yapıları anlamalarını ve doğal dil kullanımı içinde fark etmelerini sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. Dilin gerçek işlevini öğrencilere göstererek onların dili amacına uygun kullanmalarını teşvik etmek önemlidir. Dil bilgisi öğretiminde etkili yöntem ve tekniklerin seçimi, öğrencilerin derslere daha aktif katılım göstermelerini sağlamak ve soyut dil bilgisi kavramlarını somut örneklerle pekiştirmek için hayati öneme sahiptir. Bu yaklaşım, dil becerilerinin daha derinlemesine gelişimine katkıda bulunur.

Dil bilgisi öğretiminde oyunların rolü, son yıllarda eğitim bilimleri literatüründe geniş yer bulan bir konudur. Oyunlar, öğrencilerin dil bilgisi kurallarını daha etkin ve keyifli bir şekilde öğrenmelerini sağlayarak geleneksel öğretim metodlarına canlılık ve etkileşim katar. Oyunlar, somut öğrenme deneyimleri sunarak öğrencilerin dil bilgisine olan ilgisini artırır ve bu bilgilerin uzun süreli hafızada kalıcılığını destekler. Oyun; çocukların dünyayı keşfetme, diğer insanlarla etkileşim kurma ve kendi duygu ve düşüncelerini ifade etme süreçlerinde merkezi bir rol oynar. Oyun oynarken dil ve bilişsel beceriler eş zamanlı olarak devreye girer; bu durum dil becerilerinin gelişimine katkıda bulunur ve çocukların iletişim yeteneklerinin güçlenmesine yardımcı olur (Güneş, 2015). Oyunların dil bilgisi öğretiminde kullanılmasının en önemli avantajlarından biri de öğrenci motivasyonunu sağlayarak öğrencinin derse aktif katılımını sağlamasıdır. Oyunlar, öğrencileri motive ederek onların ders materyalleri ile daha etkileşimli hale gelmelerini destekleyebilir. Öğrencilerin dikkatini çeken ve onları meraklandıran aktiviteler, öğrenme sürecinde daha yüksek katılım ve motivasyon sağlar. Ayrıca rekabetçi veya işbirlikçi oyunlar, öğrenciler arasındaki sosyal etkileşimi ve takım çalışmasını teşvik ederek dil öğrenme deneyimlerinin paylaşılmasına ve pekiştirilmesine imkân tanıyabilir.

Oyun esnasında çocuklar, kendi ilgi alanlarına düşen konular üzerine sohbet eder ve birbirlerinin söylediklerini dinlerler. Bu etkileşimler sırasında yeni kelimeler öğrenme ve sözlüğü genişletme şansını elde ederler. Kendi düşüncelerini sözlü olarak ifade etmenin yanı sıra vurgu, ton ve telaffuz gibi konuşma becerilerini de geliştirme imkânı bulurlar, bu da onların dil kullanımını daha etkili hale getirir (Genç Ersoy, 2021, s. 511). Dil bilgisi öğretiminde öğrenciler oyunlar aracılığı ile hata yapma korkusu olmadan pratik yapma imkânı da bulabilir. Öğrenciler oyun oynarken kendinilerini daha rahat hisseder ve böylece dil bilgisi kurallarını kullanırken yapabilecekleri hatalardan dolayı endişelenmeyebilirler. Bu da öğrencilerin dil bilgisi kurallarını daha rahat bir ortamda öğrenmelerine ve deneme yanılma yoluyla konuları kavramalarına olanak verebilir.

### **Araştırmanın Amacı ve Kapsamı**

Metin temelli dil bilgisi öğretiminde oyunların kullanımı, dilin yapısal öğelerini öğrencilere daha somut ve anlaşılır bir biçimde sunar. Öğrenciler, oyunlar vasıtasıyla metinlerdeki dil bilgisi kurallarını gerçek bağlamlarda görebilir ve bu kuralları uygulama şansı bulurlar. Örneğin bir dil bilgisi oyunu, öğrencilerin bir hikâye içindeki fiillerin zamanlarını değiştirmeyi deneyimlemelerini sağlayarak fiil çekimlerini daha iyi anlamalarına yardımcı

olabilir. Böylece, öğrenciler kuralları ezberlemekten ziyade dili kullanarak öğrenir ve dil bilgisi yapılarını doğal bir şekilde içselleştirirler. Türkçe eğitiminde oyunların rolü üzerine çeşitli çalışma yapılmıştır (Genç Ersoy, 2021; Aşçı, 2019; İnal ve Korkmaz 2019; Boz, 2018; Kara ve Akın, 2018; Arıcı, 2017; Gedik, 2017; Aydın, 2014; Kalfa, 2014; Gülsoy ve Uçkun, 2013; Solak Sağlam, 2013). Yapılan çalışmalarda genellikle oyunların Türkçe eğitimindeki rolü üzerinde durulmuştur. Çalışmalarda ayrıca oyunların; okuma, yazma, konuşma, dinleme ve kelime bilgisi gibi temel dil becerilerinin gelişimine sağladığı katkıların yanı sıra öğrencilerin akademik performansları, derslere karşı tutumları ve motivasyonları üzerindeki olumlu etkileri de ortaya koyulmuştur. Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı, dil becerilerinin gelişimini destekleyen ve öğrenme sürecini zenginleştiren bir araç olarak kabul edilir. Araştırmalar, eğitsel oyunların okuma, yazma, konuşma, dinleme ve söz varlığını geliştirme gibi temel dil becerilerinin ötesinde öğrencilerin akademik başarıları, tutumları ve motivasyonları üzerinde de olumlu etkiler oluşturabileceğini göstermektedir.

Bu çalışma, metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretiminde eğitsel oyunların etkisini derinlemesine incelemeyi hedeflemektedir. Eylem araştırması yöntemine dayanan bu çalışmada öğretim yöntemlerine yenilikçi bir boyut getiren oyunların; dil bilgisi öğretimine olan etkileri, öğrencilerin motivasyon seviyeleri ve katılımı, öğrenme süreçleri üzerindeki etkileri ve genel dil becerilerinin gelişimine ne gibi katkılarda bulunduğu ayrıntılı bir biçimde ele alınmaktadır. Araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü, görüşme, gözlem gibi çeşitli veri toplama araçları kullanılarak metin temelli dil bilgisi öğretiminde oyun temelli yaklaşımların pratikteki uygulanabilirliği ve etkinliği değerlendirilmekte ve analiz edilmektedir. Bununla birlikte, oyunların öğrenme motivasyonu üzerindeki pozitif etkileri ve ders materyallerinin öğrenci ilgisini çekme kapasitesi gibi unsurlar da dikkate alınmaktadır. Bu çalışma, metin temelli dil bilgisi öğretimi çalışmalarında oyunların öğrenenlerin dil becerilerini nasıl etkilediğini ve bu tür yaklaşımların dil öğretimi uygulamalarında nasıl kullanılabileceğini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

## **Yöntem**

### **Model**

Bu çalışma, nitel araştırma yaklaşımının bir uygulaması olarak eylem araştırması deseni kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Eylem araştırması, nitel araştırma yöntemlerinden biri olup özellikle eğitim alanında giderek daha fazla kullanılan bir araştırma yaklaşımıdır. Akkaş Baysal

ve Ocak'ın 2018 yılında belirttiği gibi, bu yöntem eğitim kalitesini artırma ve öğretmenlerin mesleki gelişimine katkıda bulunma potansiyeline sahiptir. Eylem araştırması, derinlemesine bilgi sağlayarak eğitim pratiğini iyileştirmeyi ve öğretmenlerin kendi uygulamalarını sistemli bir şekilde incelemelerini hedefler. Kuzu'nun 2009 yılındaki çalışmasına göre, akademisyenler ve araştırmacı öğretmenler bu yöntemi, eğitim alanındaki çeşitli meseleleri sistemli ve bilimsel bir şekilde ele almak ve uygulamaları geliştirmek için kullanmaktadırlar. Pratikte eylem araştırması; öğretim süreçlerinin değerlendirilmesi, öğrenme etkinliklerinin iyileştirilmesi ve öğretim stratejilerinin geliştirilmesi gibi alanlarda kullanılarak eğitimin sürekli olarak kendini yenilemesine olanak tanır. Bu yaklaşım, öğretmenlerin sınıf içi deneyimlerinden yola çıkarak eğitimde karşılaştıkları gerçek sorunlara çözüm bulmalarına yardımcı olur. Eylem araştırması bu nedenle hem teorik hem de pratik eğitim sorunlarına uygulamalı çözümler üretme konusunda önemli bir yöntem olarak kabul edilmektedir.

### **Evren ve Örneklem**

Araştırmanın çalışma grubunu, Kayseri merkezde yer alan bir ortaokulun 6. sınıfında eğitim gören 33 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma Kayseri Valiliği, İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından 12.02.2018 tarihinde, 94025929-605.02-E.2987162 sayılı izin belgesi alınarak yürütülmüştür. Araştırma, öğrencilere ve ilgili taraflara, amacı, kapsamı ve işleyişi hakkında detaylı bir şekilde açıklanarak, şeffaf bir süreç yönetimi sağlamıştır.

Okul, A ve B bloklarından oluşmakta olup geniş bir bahçe içinde konumlandırılmıştır. Araştırmanın yapıldığı A blok, zemin kat hariç 3 katlıdır. Araştırma yapılan sınıfta, 20 öğrenci masası ve sırası, birer öğretmen masası ve sandalyesi, bir sınıf dolabı, bir akıllı tahta ve iki sınıf panosu bulunmaktadır. Araştırma süresince öğrenciler her zaman kendi belirlenmiş yerlerinde oturmuş, bu sınıfta 6. sınıfa başladıklarından beri ders aldıkları için çevresel koşullardan kaynaklanabilecek olumsuz bir durum yaşanmadığı düşünülmektedir.

Eğitim sürecinde, öğrencilere araştırmacı tarafından hazırlanan öğretim materyalleri dağıtılmıştır. Bu materyaller arasında çalışma yaprakları, öğrenci günlükleri ve diğer etkinlik dokümanları yer almıştır. Öğrenciler, bu materyalleri doldurarak ve günlük tutarak, ders sürecine etkin bir şekilde katılım göstermişlerdir. Bu etkileşimli öğrenme ortamı, öğrencilerin ders materyallerine olan ilgisini ve ders içeriğine katılımını artırmayı hedeflemiştir. Araştırmacı, öğrencilerden toplanan bu materyalleri, veri kodlama teknikleri kullanarak düzenlemiş ve sistemli bir veri tabanı oluşturmuştur. Daha sonrasında, bu veriler detaylı bir

analize tabi tutularak, eğitim sürecindeki etkinliklerin ve uygulanan eylem planlarının etkilerini değerlendirmek için kullanılmıştır.

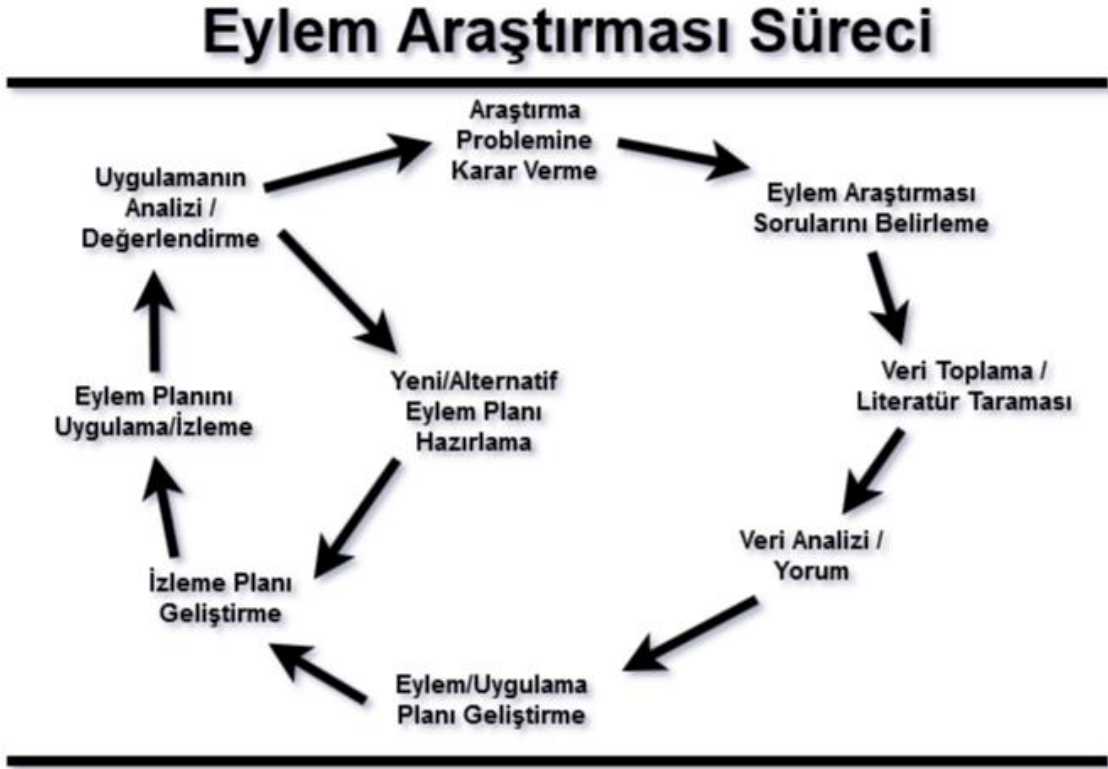
### **Veri Toplama Araçları**

Eylem araştırmasında Johnson (2015) tarafından vurgulandığı üzere toplanan verilerin çeşitlilik arz etmesi ve farklı yollarla elde edilmesi önemlidir. Veri toplama sürecindeki çeşitliliğin, çalışmanın güvenilirliğini ve geçerliliğini artırdığı bilinmektedir. Araştırmacılar, veri toplama yöntemlerini seçerken her bir yöntemin avantajlarını, dezavantajlarını ve uygulanabilirlik durumlarını dikkate almalıdır. Yıldırım ve Şimşek (2011) tarafından önerildiği gibi, 'veri çeşitlendirme' stratejisi benimsenerek birden fazla veri toplama yönteminin kullanılması araştırmanın kapsamını genişletebilir. Araştırmada kullanılan veri toplama araçları araştırmacı günlüğü, dokümanlar, görüşme, gözlem ve öğrenci günlüğüdür. Öğrencilerden alınan veriler, eylem planının bir parçası olarak ve tamamen gönüllü katılımlarıyla ders sürecinde toplanmıştır. Toplanan bu veriler, içerik analiz teknikleri kullanılarak derinlemesine incelenmiş ve yorumlanmıştır. Bu çeşitli veri toplama yöntemleri sayesinde, araştırmanın kapsamı genişletilmiş ve elde edilen bulguların zenginliği artırılmıştır. Analizler, araştırmacıya eylem planının etkinliğini değerlendirmede ve öğrencilerin ders sürecindeki deneyimlerini anlamada önemli bilgiler sağlamıştır.

### **Eylem Araştırması ve Uygulama Süreci**

Eylem araştırması, geleneksel deneylerden farklı olarak pratik bir problemi çözmeye ve süreçleri iyileştirmeye yönelik bir yaklaşımdır. Johnson (2015) tarafından belirtildiği üzere eylem araştırmasının amacı; bir durumun nasıl gerçekleştiğini anlamak, problemleri çözmek ve uygulamaları değerlendirmektir. Bu süreçte araştırmacı; planlamadan gözleme, yansıtmaya ve tekrar planlamaya kadar çeşitli aşamalardan geçer. Yıldırım ve Şimşek'in (2011) belirlediği eylem araştırması basamakları, bu sürecin yapılandırılmasında kullanılan sistematik bir yaklaşım sunar. Bu çalışmada Yıldırım ve Şimşek'in (2011) eylem araştırması basamakları takip edilmiştir. Eylem araştırması süreci Şekil 1'de sunulmaktadır.





**Şekil 1.** *Eylem Araştırması Süreci (Yıldırım ve Şimşek, 2011, S. 298)/*

Araştırmacı, dil bilgisi öğretiminde metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretimini uygulayarak mevcut durumu iyileştirmeye karar vermiştir. Bu yaklaşımda, dil bilgisi öğretimini geliştirecek uygun sınıf seviyesini belirlemek için kapsamlı bir ön çalışma yapılmıştır. Araştırmacı, kendi mesleki tecrübeleri, literatür taraması ve uzman görüşleri ışığında, 6. sınıf seviyesinin, dil bilgisi kazanımlarının yoğunluğu ve öğrencilerin bilişsel gelişim özellikleri açısından bu çalışma için uygun olduğuna karar vermiştir. Belirlenen bu sınıf seviyesinde, öğrencilerin okuma becerileri ve söz varlığını geliştirecek dil bilgisi konuları üzerinde durulmuştur. Örneğin, çekim ekleri, isim ve sıfat kullanımları, edatlar, bağlaçlar, ünlemler ve zamirler gibi konuların metin anlamına katkısını açıklayabilecek kazanımlar üzerine odaklanılmıştır.

Araştırmacı, Türkçe Dersi Öğretim Programı'nı dikkatlice inceleyerek, 6. sınıf düzeyindeki dil bilgisi kazanımları ve konuları hakkında derinlemesine bir anlayışa sahip olmuştur. Bu kazanımların öğretimini destekleyecek temaları ve metinleri belirlerken programdaki uzman görüşleri temel almıştır. Büyüköztürk, Çakmak, Akgün ve diğerlerine (2015, s. 265) göre, eylem araştırmalarında araştırmacı yanlılığının karışma olasılığı oldukça yüksektir. Bu nedenle araştırmanın planlanması, yürütülmesi, verilerin toplanması, çalışma grubunun belirlenmesi, deneysel işlemlerin uygulanması ve verilerin çözümlenmesi gibi tüm

aşamalarda uzman görüşü almak, araştırmanın tutarlılığına ve amacına uygun bir şekilde ilerlemesine katkı sağlamaktadır. Bu çalışmada iki uzman görev almış ve araştırmacı, süreç boyunca düzenli aralıklarla danışman hocanın dönütleri doğrultusunda ders planına son şeklini vermek amacıyla toplantılara katılmıştır. Böylece araştırmacı, uzman desteğine ulaşmada herhangi bir sorun yaşamamıştır.

Araştırmaya katılan uzmanlardan ilki, Türkçe eğitimi alanında profesör unvanına sahip olan Uzman A'dır. Kendisi, Türkçe eğitimi alanında uzun yıllardır araştırmalar yapmakta, Türkçe öğretmenliği deneyimine sahiptir. Türkçe eğitimi alanında sayısız makale, bildiri, kitap ve kitap bölümleri bulunan Uzman A, dil bilgisi öğretimi üzerine çeşitli akademik çalışmalar gerçekleştirmiş üretken bir akademisyendir. Araştırmacıya, araştırmanın her aşamasında rehberlik etmiştir.

Uzman B ise Türkçe eğitimi alanında doktora çalışmalarını sürdüren bir öğretmendir ve Türkçe eğitimi alanında makale ve bildiriler yayımlamıştır. Araştırma öncesinde, sürecinde ve sonrasında düzenlenen toplantılarda, araştırmacı hazırladığı ders planlarını sunmuş ve alınan geri bildirimler doğrultusunda bu planlara son şeklini vermiştir.

Araştırmacı; belirlediği kazanımlar, temalar ve konulara dayanarak 8 haftalık detaylı bir eylem planı geliştirmiştir. Bu planlamada, ortaokul 6. sınıf Türkçe dersinin haftalık 6 saatlik ders süresini dikkate alarak, ders saatleri içinde etkin bir şekilde işlenebilecek dil bilgisel konuların öğretimine yönelik stratejileri tasarlamıştır.

Bu süreçte araştırmacı, teorik ve pratik bilgileri birleştirerek, öğrencilerin dil bilgisi becerilerini geliştirmeye yönelik etkili bir öğretim modeli oluşturmayı hedeflemiştir. Bu model hem dil bilgisi kazanımlarını kapsayacak hem de öğrencilerin mevcut bilişsel gelişim seviyelerine uygun olacak şekilde tasarlanmıştır.

### **Verilerin Analizi**

Eylem araştırmalarında veri toplama ve analiz süreçleri genellikle eş zamanlı bir yapıda ilerler. Bu durum, araştırmacılara, sürecin herhangi bir aşamasında elde edilen bulguları değerlendirme ve gerektiğinde araştırma yöntemlerini yeniden şekillendirme fırsatı sunar. Yıldırım ve Şimşek'in (2011) ifade ettiği gibi analiz süreci, toplanacak olan ek verilere rehberlik etmekte ve uygulamanın daha iyi anlaşılmasını sağlamaktadır. Bu çalışmada, sekiz farklı eylem planı işlevsel dil bilgisi öğretiminin metin temelli yaklaşımını desteklemek amacıyla geliştirilmiş ve sekiz haftalık bir süreçte uygulanmıştır. Uygulama sırasında toplanan veriler, analiz edilmiş ve elde edilen bulgular raporun ilgili bölümünde sunulmuştur.

Öğrencilerin metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretimine yönelik bakış açılarını anlamak için, ikinci ve sekizinci eylem planlarının sonunda, yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Bu görüşmeler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiş, belirli kodlar ve temalar saptanmış ve sonuçlar bulgular bölümünde ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Araştırma süresince araştırmacının tuttuğu günlükler, uygulamanın detaylı bir izlenimini sağlamak için değerlendirilmiştir. Özellikle önemli bulunan kısımlar doğrudan alıntılanarak bulgular bölümünde kullanılmıştır. Her bir ders uygulamasından sonra öğrencilere verilen günlük formları doldurmuşlar ve bu günlükler, araştırmanın bulgular kısmında dikkate alınmıştır. Öğrenci günlüklerindeki öne çıkan ifadeler, doğrudan alıntılarla raporda yer almıştır.

Eylem planları kapsamında geliştirilen çalışma yapıları ve öğrencilere verilen bütünleyici görevler de ders sürecinde ve sonrasında incelenmiş; bu dokümanlardan elde edilen veriler, bulgular bölümünde grafik ve tablolarla ifade edilmiştir. Bu dokümanlardan seçilmiş örnekler de aynı bölümde sunulmuştur. Araştırmacı tarafından yapılan gözlemler, derslerde uygulanan eylem planları sırasında gerçekleştirilmiş, kayda değer bulunan önemli olaylar not alınmıştır. Bu gözlem notları, içerik analizi ile kodlanmış ve temalar oluşturulmuş ve sonuçlar bulgular bölümünde detaylandırılmıştır.

### **Geçerlik ve Güvenirlik**

Bu çalışmada geçerlik ve güvenilirlik sağlama süreci, kapsamlı bir literatür taraması ile başlamıştır. Araştırma güvenilirliğini artırmak için uzun süreli etkileşim, veri kaynaklarının çeşitlendirilmesi, uzman incelemesi, ayrıntılı betimleme ve kapsamlı raporlama gibi çeşitli stratejiler uygulanmıştır. Araştırmacı, sekiz haftalık bir süre boyunca her hafta öğrencilerle bir araya gelmiş ve ders saatleri boyunca onlarla sürekli iletişim halinde olmuştur.

Veri toplama süreci; araştırma günlüğü, çeşitli dokümanlar, yarı-yapılandırılmış görüşmeler, gözlemler ve öğrenci günlükleri gibi birden çok veri kaynağı kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bu çeşitlilik, araştırmanın çok boyutlu bir taban üzerinde inşa edilmesini sağlamış ve böylece güvenilirliğini artırmıştır. Araştırma sürecinin her adımı, uzman geri bildirimleriyle şekillendirilmiş, eylem planları ve görüşme soruları taslakları bir veya daha fazla uzmana sunularak değerlendirilmiştir. Uzman önerileri doğrultusunda bu materyaller revize edilerek uygulama aşamasına geçilmiştir. Kodlama sürecinde de uzman görüşlerinden yararlanılmış, böylece oluşturulan kodlamaların güvenilirliği teyit edilmiştir. Veri analizi sonrası, bulgular ayrıntılı ve açık bir şekilde betimlenerek raporlaştırılmıştır.

## **Etik Kurul Kararı**

Araştırmanın çalışma grubunu, Kayseri merkezde yer alan bir ortaokulun 6. sınıfında eğitim gören 33 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma Kayseri Valiliği, İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından 12.02.2018 tarihinde, 94025929-605.02-E.2987162 sayılı izin belgesi alınarak yürütülmüştür. Araştırma, öğrencilere ve ilgili taraflara, amacı, kapsamı ve işleyişi hakkında detaylı bir şekilde açıklanarak, şeffaf bir süreç yönetimi sağlamıştır.

## **Bulgular**

Bu bölümde, araştırma sürecinde elde edilen verilere dayalı olarak elde edilen sonuçlar ve bu sonuçlar hakkındaki yorumlar sunulmaktadır. Dil bilgisi öğrenme alanının yeri, işlevi ve öğretimine odaklanan eylem planlarının, gözlem, görüşmeler, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlükleri ve çalışma yaprakları yoluyla elde edilen bulgular, bu bölümde ayrı ayrı sunulmuştur.

## **Dil Bilgisi Unsuru Olarak İsimlerin İşlevsel Öğretimi ve Etkili Kullanımı ile İlgili Yapılan Uygulamalarda Oyunların Rolüne Yönelik Bulgular ve Yorumlar**

Dersin başlangıcında öğrencilerin ilgisini çekmek ve hazır bulunuşluklarını değerlendirmek amacıyla öğrencilere daha önce "isim, şehir, eşya oyunu"nu oynayıp oynamadıkları sorulmuştur. Öğrencilerin tamamı bu oyunu daha önce oynadıklarını belirtmiş ve bunun üzerine oyunun nasıl oynandığı öğrencilere sorulmuştur. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun parmak kaldırarak oyunun kurallarını anlatmak istediği gözlemlenmiştir.

Öğrencilerden gelen geri bildirimlerin ardından bu oyunun özellikleri hakkında bilgi verilmiştir. Öğrencilerin derse hazır bulunuşluklarını artırmak amacıyla tahtaya iki öğrenci çağırılarak bu oyunu oynamaları istenmiştir. Bu oyunla ilgili gözlem formu Tablo 1'de sunulmuştur.

## **Tablo 1**

*“İsimlerin Metnin Anlamına Olan Katkısını Açıklar” Kazanımına Yönelik Gözlem Bölümü I*

Tarih: 12.02.2018 Saat: 09.35- 09.40	Kodlayarak Temalandırma	
	Kod Listesi	Üst Kategori (Tema)
Ö <sub>1</sub> ve Ö <sub>22</sub> tahtaya çıktı [ <sup>1</sup> ]. Ö <sub>18</sub> içinden harfleri saydı ve oyuna hangi harfle başlanacağı belirlenmeye çalışıldı [ <sup>2</sup> ]. Ö <sub>13</sub>		

kodlu öğrencinin dur dediği harf “ğ” idi. [3].  
Bu durum öğrencilerin gülmesine yol açtı [4].  
Bunun üzerine Ö18: “Bu oyunda birbirine yakın harflerden biri seçilebilir. Mesela ğ yerine g, ı yerine i, c yerine ç. harfi olabilir.” açıklamasında bulundu ve g harfi ile oyuna başlandı [5].

Oyun oynama

Derse hazırbuluşluk

Bu oyunla öğrencilerin derse hazır bulunuşluğunun sağlandığına kanaat getirilerek öğrencilere oynadıkları oyunlardaki isimlerin hangi özelliklere sahip olduğu sorulmuştur. Öğrencilerden gelen olumlu geri bildirimlerin ardından “Çanakkale” adlı şiir sınıfa dağıtılmıştır. Öğrencilerin derse karşı büyük bir ilgi gösterdikleri ve yüksek bir motivasyona sahip oldukları gözlenmiştir. Bu olumlu etkide, derse hazır bulunuş seviyesini artırmak için başlangıçta oynanan "isim, şehir oyunu"nun rolü olduğu düşünülmüştür. Araştırmacı günlüğüne bu durum şu şekilde yansımıştır:

“Öğrenciler bu oyunu oynama konusunda gayet istekliydi. Derse motive etmek için gerçekleştirilen bu etkinliğin ardından öğrencilere tahtada oynadıkları oyunla ilgili yazmış oldukları isimlerin ne gibi özelliklere sahip olduğunu sordum. Öğrenciler bu kelimelerin insan veya yer ismi olduğunu bazısının ise bir bitkiye, eşyaya ve hayvana ait isimler olduğunu belirttiler.” (Araştırmacı Günlüğü, 12.02.2018)

Öğrencilerden, az önce oynadıkları oyundan hareketle “Çanakkale” şiirinde varlık veya kavramları temsil eden kelimeleri bulmaları istenmiştir. “İsimlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar” kazanımına yönelik olarak öğrencilerle dağıtılan “Çanakkale” isimli şiirden hareketle konuyu kavratmaya yönelik uygulamalar yapılmıştır. Ölçme ve değerlendirme amacıyla çalışma yaprakları öğrencilere dağıtılarak öğrencilerin etkinliği yapmasına fırsat verilmiştir.

Çalışma yaprakları tamamlandıktan sonra “Kim Olduğunu Bil” etkinliğine geçilmiştir ve öğrencilere gerekli açıklamalar yapılmıştır. Tahtaya, dokuz gönüllü öğrenci çağrılarak hazırlanan yaka kartları öğrencilere dağıtılmıştır ve bu kartları yakalarına takmaları istenmiştir. Kartlarda yer alan metinler, isimlerle ilgili doğru ve yanlış bilgiler içermektedir. Daha sonra geriye kalan yirmi bir öğrenci, yedişerli üç gruba ayrılmıştır. Bu gruplar sırayla arkadaşlarının yaka kartlarında yanlış bilgi olup olmadığını bulmaya çalışmış ve yanlış kartlar öğrenciler tarafından not alınmıştır. Çözümleme işlemi tamamlandığında herkes yerine oturmuş ve etkinlik sonunda tüm yaka kartları değerlendirilerek doğru ve yanlış cümlelerin nedenleri ortaya konulup konuşulmuştur. Yanlış yazılan kartları en çok bulan gruba verilen ödül, öğrencileri oldukça mutlu etmiştir. Oyunla ilgili öğrenci izlenimleri araştırmacı günlüğüne şu şekilde yansımıştır:

“Sıra öğrencilerin sabırsızlıkla beklediği Kim Olduğunu Bil oyununa gelmişti. Öğrenciler oyun oynayacakları için oldukça sabırsızdı.” (Araştırmacı Günlüğü, 12.02.2018)

Öğrencilerin, özellikle oyunun sonunda bir ödül olduğunu duymaları, oyuna daha fazla katılım sağlamıştır. Oyun sırasında zaman kaybı yaşanmıştır, bu durumun daha önceki derslerde oyun oynanmamış olması ve öğrencilerin organizasyon konusundaki deneyimsizliklerinden kaynaklandığı düşünülmüştür.

**Tablo 2**

*“İsimlerin Metnin Anlamına Olan Katkısını Açıklar” KazanımınaYönelik Gözlem Bölümü II*

Tarih: 12.02.2018 Saat:11.10-11.30	Kodlayarak Temalandırma	
	Kod Listesi	Üst Kategori (Tema)
Öğrenciler bir oyun oynayacaklarını ve oyunun sonunda ödül olduğunu duyunca çok heyecanlandılar [1]. Ö15 “Ödül ne olacak?” diye sordu [2]. Ö14 “Önemli olan hediyeye almak değil, bir şeyler öğrenmek.” diye yanıt verdi [3]. Zaman kaybetmeme konusunda öğrenciler uyarılarak oyunun nasıl oynandığı hatırlatıldı [4]. Oyun esnasında biraz zaman kaybı yaşandı [5]. Yaşanan aksaklıklara rağmen öğrenciler oyunu başarılı şekilde tamamladı [6].	Oyun	Motivasyon
	Ödül	

Derse hazırlık aşamasında ve ölçme değerlendirme amacıyla oynanan oyunların öğrencilerin derse aktif katılımını sağladığı ve öğrencileri motive ettiği görülmüştür. Bu durum öğrenci günlüklerine şu şekilde yansımıştır:

“Dersin sonlarına doğru bir yarışma yaptık. Yaptığımız yarışmada tahtaya dokuz kişi çıktı. Yakalarına kart taktık. Orada yazan cümle ile ilgili doğru mu yanlış mı onu yazdık. A, B, C olarak gruplara ayrıldık. Hepimiz berabere kaldık. Bugünkü ders çok eğlenceli geçti. Ben dersi çok iyi anladım.” (Ö1, Öğrenci Günlüğü, 12.02.2018)

“Ben bu derste daha çok eğlendim ve öğrendim. Soyut, somut, özel isim, cins isim, tekil isim, topluluk isimlerini öğrendik. Hem oyun oynadık hem de eğlenerek öğrendik bu ders öbür derslerden daha eğlenceli ve daha iyi ve güzel geçti. Hem de sınıfta derse katıldık. Bu sayede tüm sınıfla hem ders işledik hem de eğlendik.” (Ö33, Öğrenci Günlüğü, 12.02.2018)

“Ben bugün dersi çok sevdim hem oyun oynadık hem ders yaptık bence böyle konular daha da iyi anlaşılıyor. Bence artık derslerimizi böyle işlemeliyiz. Çünkü böyle herkes daha gayret gösteriyor ve bence birileriyle yarışarak bir şeyler öğrenmek daha iyi ve güzel.” (Ö4, Öğrenci Günlüğü, 12.02.2018)

“Bugün çok sevmiştim Türkçe dersini. Oyunlar, etkinlikler çok eğlenceli geçti. Ders konusunda ne sorarsanız bilirdim. Her etkinlikten sonra başka bir etkinliğe geçerken çok heyecanlanıyordum. Oyunlar derse, dersler ise oyuna karıştı. Bugün benim için çok eğlenceli geçmişti.” (Ö18, Öğrenci Günlüğü, 12.02.2018)

Birinci eylem planında oyunlarla ilgili yapılan uygulamalar sonucunda diğer eylem planlarının hazırlanmasında da oyunun öğrencileri derse motive etmek, öğrenme sürecini şekillendirmek ve ölçme değerlendirme amaçları için kullanılabilmesi gözlemlenmiştir.

### **Dil Bilgisi Unsuru Olarak Çekim Eklerinin İşlevsel Öğretimi ve Etkili Kullanımı ile İlgili Yapılan Uygulamalarda Oyunların Rolüne Yönelik Bulgular ve Yorumlar**

Önceki eylem planının bulgu ve sonuçları dikkate alınarak “Çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder.” kazanımına yönelik eylem planı gözden geçirilip yeniden düzenlenmiştir. Özellikle önceki eylem planda bulunan oyunların öğrencileri motive ederek derse aktif katılım sağladığı gözlemlenmiş ve bu nedenle 2. eylem planına ölçme değerlendirme amacıyla bir oyun eklenmiştir. Hazırlanan 2. eylem planı, “Çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder. İsim çekim ekleri (çoğul eki, hâl ekleri, iyelik ekleri ve soru eki) üzerinde durulur.” kazanımına yönelik olarak hâl ekleri ile ilgili bilgi ve kuralları kavrama ve uygulama çalışmalarını gerçekleştirmek amacıyla uygulanmıştır. Ölçme ve değerlendirme amacıyla hazırlanan çalışma yaprakları tamamlandıktan sonra "Karikatür Kartları Oyunu"na geçilmiştir. Öğrencilere oyunu oynayacakları söylendiğinde öğrencilerin büyük bir heyecanla tepki verdikleri ve oyunun kurallarını dikkatle dinledikleri gözlemlenmiştir. Bu etkinlik, karikatür kartları içeren ve karşılıklı diyalogları olan bir oyunu içeriyordu. Her kartın arkasında, diyalogdaki kırmızı kelimenin hangi hâl ekini aldığı yazılıydı. Etkinlik gruplar halinde oynandığı için gruplar oluşturularak grup başkanları seçilmiştir. Öğrencilerin kolayca organize olarak grup başkanlarını seçtikleri görülmüştür. Önceki eylem planında oyun sırasında yaşanan zaman kaybının aksine bu etkinlikte öğrencilerin oyuna hızla adapte oldukları ve oyunu sorunsuz bir şekilde oynadıkları gözlemlenmiştir. Grup başkanları, grup üyelerine sırayla kartları göstererek diyalogdaki kırmızı kelimenin hangi hâl eki aldığını sormuştur. Doğru cevap veren grup üyelerine kartlar verilmiş ve tüm kartlar bitince en çok kartı toplayan öğrenci en yüksek puanı almıştır.

Dört grupta da birinci olan öğrenciler, arkadaşları tarafından alkışlanmış ve ek olarak da küçük ödüller kazanmışlardır. Bu durum, öğrencilerin büyük bir memnuniyetle karşıladıkları bir gelişmedir. Ayrıca öğrencilerin başarının ödüllendirildiğini görmeleri derslere olan motivasyonlarını artırdığı düşünülmektedir.

Öğrenci günlükleri incelendiğinde, neredeyse tüm öğrencilerin “hâl ekleri” konusunu öğrendiklerinden bahsettiği görülmüştür. Önceki uygulamalarda yazılan günlüklerde öğrenciler; “isim, şehir, eşya oyunu” adlı oyunu oynadıklarından ve dersin başında bu oyunu

değerlendirdiklerinden bahsetmişlerdir. Derse hazırlık ve değerlendirme sürecinde kullanılan oyunlar, öğrencilerin derslere daha aktif katılım göstermelerini ve motivasyonlarının artmasını sağlamıştır. Bu etkileşim, araştırmacının ve öğrencilerin günlüklerine net bir şekilde yansımıştır:

“Öğrenciler oyun oynamayı çok sevdiği için bugünkü dersimin başında bana hemen oyun oynayacak mıyız, diye sormuşlardı. Benden olumlu yanıt alan öğrenciler çok sevinmişti.” (Araştırmacı Günlüğü, 19.02.2018)

“Bugün derste çok eğlendim. Öğretmen bir şiir verdi ve bunu okuduk. Şiirin adı da Evin Hâlleri idi. Hâl eklerinden bahsediyordu. Bu ders çok eğlenceli geçti. Her pazartesi günü bu şekilde yapmak, öğrencileri Türkçe dersine ısıtır bence. Bugün en sevdiğim günlerden biri oldu. Dersi çok iyi anladım. Artık hâl eklerini karıştırmıyorum.” (Ö1, Öğrenci Günlüğü, 19.02.2018)

“Bugün her pazartesi olduğu gibi okulda oyunlarla ve öğretici şeylerle ismin hâl eklerini işledik.” (Ö5, Öğrenci Günlüğü, 19.02.2018)

“Pazartesi günü Türkçe dersi çok eğlenceli geçti. Hâl eklerini biraz karıştırdım ama oyun oynadığımız için artık çok fazla karıştırmıyorum ve çok mutluyum.” (Ö10, Öğrenci Günlüğü, 19.02.2018)

### **Dil Bilgisi Unsuru Olarak Sıfatların İşlevsel Öğretimi ve Etkili Kullanımı ile İlgili Yapılan Uygulamalarda Oyunların Rolüne Yönelik Bulgular ve Yorumlar**

Eylem planının üçüncü aşamasında, “İsim ve sıfatların metnin anlamına olan katkısını açıklar.” kazanımına yönelik olarak sıfatlarla ilgili bilgi ve kuralların anlaşılması ve uygulanması hedeflenmiştir. Bu çerçevede hazırlanan eylem planı, 29 öğrenciyle yürütülmüş ve dört ders saatinde tamamlanmıştır.

Sıfatlarla ilgili ders anlatımı 3 ders saati olarak planlanmış ancak konunun tam olarak anlaşılması ve pekiştirilmesi için bu sürenin yeterli olmadığı anlaşılmıştır. Bu nedenle eğitim süresi 4 ders saatine çıkarılmıştır. Uygulama, ilk gün 2 ders saati ve ertesi gün yapılan ders ile birlikte toplamda 4 ders saatine yayılmıştır. Bu değişiklik eylem planının daha etkili bir şekilde uygulanması hedeflenmiştir. 27 Şubat 2018 tarihinde 3. eylem planının bir parçası olarak 2 ders saatlik bir ders daha yapılmıştır. Dersin başlangıcında, öğrencilere “Sıfat Küpü” adında bir oyun oynatılmıştır. Bu oyunda, öğrencilere bir yüzünde resimlerin, diğer yüzünde ise sıfatları bulmaları için soruların yer aldığı iki adet zar verilmiştir. Öğrenciler sırayla zarları yuvarlayarak üstte beliren resimlere ve sorulara uygun sıfatlarla cevap vermeye çalışmışlardır. Bu etkinlikle öğrenciler hem eğlenmiş hem de sıfatları öğrenme fırsatı bulmuşlardır. Oyun esnasında öğrencilerin sıfatlar konusunda iyi örnekler sundukları gözlemlenmiş, bazı öğrenciler zorlanmış ancak sorulara yanlış cevap veren öğrenci olmamıştır. “Sıfat Küpü” oyununun örneği Şekil 2’de gösterilmiştir





**Şekil 2.** “Sıfat Küpü” Oyunu Örneği

### **Dil Bilgisi Unsuru Olarak Ünlemlerin İşlevsel Öğretimi ve Etkili Kullanımı ile İlgili Yapılan Uygulamalarda Oyunların Rolüne Yönelik Bulgular ve Yorumlar**

Hazırlanan altıncı eylem planında, “Edat, bağlaç ve ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.” kazanımı çerçevesinde, ünlemlerin anlamı ve kullanım kuralları üzerinde durulmuştur. Sınıftaki tüm öğrencilerin (32 öğrenci) hazır bulunduğu bir ders yapılmıştır. Ders başlarken öğrencilerin dikkatini toplamak ve ders atmosferine alıştırmak amacıyla her birine çeşitli duyguları simgeleyen yüz ifadeleri bulunan kartlar dağıtılmıştır. Öğrencilerden bu ifadeleri incelemeleri ve ne anlattıklarını tartışmaları istenmiş, ardından bu ifadeleri yansıtan duyguları içeren cümleler kurlmaları talep edilmiştir. Öğrencilerin, yüz ifadelerinin taşıdığı anlamları cümlelere dökme konusunda oldukça başarılı oldukları gözlenmiştir. Bu etkinlikten sonra öğrencilerden gönüllü olarak tahtaya çıkmak isteyen öğrenci olup olmadığı sorulmuştur. “Ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.” kazanımına yönelik gözlem bölümü Tablo 3’de sunulmaktadır:

**Tablo 3**

#### *Ünlemlerin Metnin Anlamına Olan Katkısını Açıklar” Kazanımına Yönelik Gözlem Bölümü*

Tarih: 19.03.2018 Saat: 09.25-09.35	Kodlayarak Temalandırma	
	Kod Listesi	Üst Kategori (Tema)
Sınıfın büyük bir çoğunluğu tahtaya çıkma konusunda gönüllü oldu [1]. Bu nedenle öğrenciler tahtaya çıkınca üç gruba ayrıldı [2]. Tahtaya çıkan öğrencilere his simgeleri olan maskeler verildi ve öğrencilerin bu simgeleri ifade ettiği duyguları yansıtacak şekilde küçük bir oyun sergilemeleri istendi [3]. Öğrencilere ayrıca duygularını ifade ederken beden dilinden de yararlanabilecekleri hatırlatıldı [4]. Öğrenciler tahtada doğaçlama olarak oyunlarını başarıyla	İsteklilik	
	Oyun	Etkileşimli dil bilgisi öğretimi
	Duygu	

sergiledi ve sınıftaki arkadaşları da tahtadaki öğrencilerin oyunlarını beğenerek onları alkışladı [5].

---

Doğaçlama

Öğrencileri zihinsel olarak anlatılacak konuya hazırlayan bu etkinlikten sonra örnek metin “Hacivat ile Karagöz” öğrencilere dağıtılarak konunun kavratılmasına yönelik uygulamalar yapılmıştır. “Ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar” kazanımına yönelik hazırlanan altıncı eylem planı, 3 ders saatlik bir zaman diliminde planlandığı şekilde uygulanmış ve tamamlanmıştır. Gerçekleştirilen ders sırasında ve sonrasında alınan geri bildirimler, öğrencilerin konuyu anladığını ve dersin amaçlarına ulaşıldığını göstermiştir. Ders hazırlık aşamasında dağıtılan ve çeşitli duyguları temsil eden his kartları, öğrencilerin dikkatini çekmiş ve onların ders içeriğine aktif katılımını teşvik etmiştir. 6. eylem planı ile ilgili öğrenci görüşleri öğrenci günlüklerine şu şekilde yansımıştır:

“Bugün ünlem konusunu işledik. Dersin başında öğretmenimiz bize emoji resimleri verdi ve bu yüz ifadeleri ile ilgili cümle kurmamızı söyledi. Bana bir fikri beğenmiş ve onaylamış emoji geldiği için ben öğretmenlerin kurul toplantısında aldığı karar çok hoşuma gitti dedim. Arkadaşlarımın hepsi çok güzel cümleler kurdu. Sonra 5 kişi tahtaya çıkıp doğaçlama yaptı. İçinde ben de vardım!” (Ö1, 19.03.2018)

“Sevgili günlük yine etkinlik yaptık ama en güzel etkinlik. Bugün ünlemlerle ilgili etkinlik yaptık. Emojiler her şey vardı. İlk etkinliğimizde emoji resimli kâğıtlar vardı. Emojilerle ilgili cümleler kurduk. Hocamız herkesi kaldırıp cümle kurdurdu. Gerçekten çok eğlenceliydi.” (Ö9, 19.03.2018)

“Arkadaşlarımızı tahtaya çıkarıp emojilerden bir oyun canlandırmalarını istedi. Canlandırdılar ve güzel bir oyun olmuştu.” (Ö15, 19.03.2018)

### **Katılımcılarla Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Bulgular ve Yorumlar**

Bu bölümde, öğrencilerle yapılan ön görüşmeler ve son görüşmeler sırasında elde edilen bulgular ve yorumlar ele alınmıştır. Her bir görüşme sorusu için ayrı bir tablo oluşturularak, öğrenci görüşleri bu tablolar vasıtasıyla sunulmuş ve analiz edilmiştir. “İsimler” ve “hâl ekleri” konusunun işlenme şekli hakkındaki görüşler Tablo 4’te sunulmaktadır.

**Tablo 4**

*“İsimler” ve “Hâl Ekleri” Konusunun İşlenme Şekli Hakkındaki Görüşler*

A1: “İsimler” ve “Hâl Ekleri” konusunu daha önceki dil bilgisi konularından farklı bir biçimde işlediniz. Dil bilgisi konularının bu şekilde işlenmesi hakkında ne düşünüyorsunuz?	Kodlayarak Temalandırma	
	Kod Listesi	Üst Kategori (Tema)
Tarih: 20.02.2018/23.02.2018		
Saat: Her görüşme ± 30’ar dakika		
Ö <sub>1,7,13,19,27,29,30,33</sub> : Benim için eğlenceli geçiyor. Kendimi dil bilgisinin eğlenceli ve farklı dünyasına dalmışım gibi hissediyorum [1].	Eğlenceli olma Dil bilgisi	Dil bilgisinin keşfi
Ö <sub>2,4,5,8,11,14,16,18,20,21,23,25,26</sub> : Çok güzel bir uygulama çalışması olmuş. Önceden dil bilgisini pek anlamıyordum ama hocamızla etkinlik yapınca konuyu çok iyi anladım [2].	Uygulama Kavrama Etkinlik	
Ö <sub>12,17,22,28,31,32</sub> : Önceden konuyu işleyip geçiyorduk. Fakat şimdi metinle işlediğimiz için akılda kalıyor. Hem konuyu öğreniyoruz hem oyun oynuyoruz [3].	Kalıcı öğrenme Oyun Metin	İşlevsel dil bilgisi

Tablo 4’te metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretimine yönelik hazırlanan "isimler" ve "hâl ekleri" konularının işleniş şekli öğrenciler tarafından değerlendirilmiştir. Öğrencilerin tamamı, konuların işleniş biçiminden memnuniyetlerini ifade etmişlerdir. Bazı öğrenciler, dil bilgisi öğretim aktiviteleri sırasında dersin keyifli olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilerin büyük bir bölümü, metin temelli öğretim yoluyla dil bilgisi konularını daha iyi anladıklarını, öğrendiklerinin kalıcı olduğunu ve yapılan etkinliklerin öğrenme süreçlerini pekiştirmede önemli bir rol oynadığını dile getirmiştir. Öğrenciler ayrıca, dil bilgisi öğretimi sırasında oynanan oyunların dersi daha eğlenceli hale getirdiğini de ifade etmişlerdir.

**Tablo 5**

*Dil Bilgisi Konularının Metin Temelli İşlenmediği Derslerdeki Anlama ve Kavrama Durumuna*

*Yönelik Görüşler*

Tarih: 20.02.2018/23.02.2018	Kodlayarak Temalandırma	
	Kod Listesi	Üst Kategori (Tema)
Saat: Her görüşme ± 30’ar dakika		
Ö <sub>1,2,5,6,7,12,14,15,16,20,22,23,25,27,28,29,31,33</sub> : Metin verilip eğlenceli ve eğitici oyunlar oynandığı zaman çok daha güzel oluyor. Bence bu yaptığımız dil bilgisi daha öğretici ve daha iyi önceden dersi hiç anlayamıyordum [1].	Oyun oynama Öğrenme	Etkin dil bilgisi öğretimi

Ö<sub>4,9,10,11,19,21,26,30</sub>: Metinsiz çalışma olunca çok anlamıyordum. Biraz daha zor anlıyordum [2].

Kavrama durumu

Ö<sub>17,18</sub>: Her ikisi de aynı [3].

---

Tablo 5'te, öğrencilerin dil bilgisi konularının metin temelli işlenip işlenmediği derslerdeki anlama ve kavrama durumlarına ilişkin görüşlerini ortaya koyulmaktadır. Öğrencilerin %64'ü, metin kullanılarak ve eğlenceli eğitici oyunlar oynanarak yapılan derslerde konuları daha iyi anladıklarını ifade etmişlerdir. Bu tür derslerde, konuların daha öğretici ve anlaşılır olduğu belirtilmiştir. Öte yandan, öğrencilerin %7'si, dil bilgisi konularının metin temelli işlenip işlenmediğine bağlı olarak anlama ve kavrama durumlarında herhangi bir değişiklik olmadığını, yani durumun aynı kaldığını belirtmiştir. Bu veriler, çoğunlukla metin temelli ve etkileşimli yaklaşımların öğrenci anlamasını pozitif yönde etkilediğini göstermektedir.

### **Tartışma ve Sonuç**

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin hayal güçlerini geliştirme, kurallara uyma konusunda farkındalık kazanma, sosyal becerilerini güçlendirme ve okul ile toplumsal yaşama daha iyi uyum sağlama gibi alanlarda önemli katkılar sunar. Bu oyunlar, öğrencilere hayatları boyunca ihtiyaç duyacakları bilgi, beceri ve davranışları doğal bir öğrenme süreci içinde kazandırır. Türkçe derslerinde eğitim sürecine dahil edilen eğitsel oyunların; özellikle okuma, yazma, konuşma ve dinleme gibi temel dil becerilerinin geliştirilmesinde ve öğrenme sürecinin kolaylaştırılmasında önemli bir rol oynadığı vurgulanmaktadır. Alparslan (2019), Arıcı (2017), Aşcı (2019), Gedik (2017) ve Kara ile Akın (2018) gibi araştırmacıların çalışmaları bu tür oyunların, dil öğretiminde öğrencilerin becerilerini güçlendirmede ve onların dilsel yetkinliklerini artırmada kritik bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Bu çalışmaların gösterdiği üzere, eğitsel oyunlar Türkçe derslerinde öğrenci katılımını ve etkileşimini teşvik ederken aynı zamanda öğrencilerin akademik başarılarını ve derslerle ilgili tutumlarını olumlu yönde etkilemekte ve motivasyonlarını artırmaktadır. Dolayısıyla eğitsel oyunların dil öğretiminde kullanılması, öğrenci kazanımlarını maksimize eden etkili ve yenilikçi bir öğretim stratejisi olarak kabul edilebilir. Bu yaklaşım, öğrencilerin dil becerilerinin gelişimine yardımcı olmanın yanı sıra onların dili kullanma konusunda daha derin bir anlayış geliştirmelerine ve öğrenilenleri kalıcı hale getirmelerine olanak tanır.

Eğitsel oyunlar; öğrencilerin hayal güçlerini geliştirme, kurallara uyma konusunda farkındalık kazanma, sosyal becerilerini güçlendirme ve okul ile toplumsal yaşama daha iyi uyum sağlama gibi alanlarda önemli katkılar sunar. Bu oyunlar öğrencilere hayatları boyunca ihtiyaç duyacakları bilgi, beceri ve davranışları doğal bir öğrenme süreci içinde kazandırır. Nitekim Izgar (2020) eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisini incelediği çalışmasında eğitsel oyunların öğrencilerin bilişsel yapıları üzerinde olumlu etkiler oluşturduğunu, öğretmenlerin görüşlerine göre eğitsel oyunların müfredatla ilişkili olduğunu ve değerleri öğrenmede etkili olduğunu vurgulamıştır. Ayrıca öğrencilerin oyunlar sırasında eğlenerek öğrendiğini ve bu durumun oyunların oynanmasında herhangi bir zorluk yaşanmamasını sağladığını belirtmiştir.

Dil bilgisi unsuru olarak isimlerin işlevsel kullanımı ve öğretimi çalışmalarının başlangıcında yapılan bir ön değerlendirme sırasında, öğrencilerin derslere olan ilgisini artırmak ve önceki bilgilerini ölçmek amacıyla, popüler bir kelime oyunu olan "isim, şehir, eşya" oyununun öğrenciler tarafından tanınıp tanınmadığı sorgulanmıştır. Tüm öğrencilerin bu oyunu önceden deneyimlediklerini ifade etmeleri, onların mevcut dil bilgisi becerileri konusunda öğretmene önemli bir fikir vermiştir. Ayrıca, öğrencilerin oyunun kurallarını anlatma konusunda gösterdikleri isteklilik, sınıf içinde yüksek bir katılım ve etkileşim seviyesi olduğunu göstermiştir. Bu durum öğrencilerin dil bilgisi öğretiminde kullanılan etkinliklere olan hazır bulunuşluklarının ve katılımın, dersin başarısı üzerinde belirleyici bir rol oynayabileceğini düşündürmektedir. Öğrencilerin aktif katılımı, onların ders içeriğine olan ilgisini ve öğrenmeye yönelik motivasyonlarını pekiştirmekte, bu da dil öğrenimindeki başarıyı artırmada kilit bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu nedenle öğrencilerin önceden aşına oldukları ve keyif aldıkları etkinliklerin derslerin başında kullanılması, öğrenme sürecini canlandırmanın ve öğrencilerin dil becerilerini daha etkin bir şekilde geliştirmenin etkili bir yoludur.

Yapılan çalışmalar oyunların, öğrencilerin dili kullanma ve pratik yapma fırsatları sunarken aynı zamanda eğlenceli bir ortamda öğrenme deneyimini teşvik ettiğini belirtir. Öğrencilerin derslere olan ilgisini artıran ve sınıf içi etkileşimi güçlendiren oyunlar, dil öğrenmenin daha etkili ve verimli olmasına yardımcı olur. Öğrencilerin motivasyonunu artıran eğitsel oyunlar, aynı zamanda onların derslere olan tutumlarını olumlu yönde değiştirebilir. Motivasyon ve olumlu tutum, öğrenmenin sürekliliği ve derinliği için temel unsurlardır ve bu, akademik başarıyla doğrudan ilişkilidir (Sarıkaya, 2019; Zaimovic, 2023). Oyun tabanlı öğrenme ortamları, öğrencileri derslere daha aktif katılmaya teşvik eder ve böylece öğrenilen

bilginin kalıcılığını artırır. Türkçe öğretimine yönelik yapılan bu tür çalışmalar; öğretmenlere, eğitimcilerin ve dilbilimcilerin görüşlerine dayanarak derslerini daha etkili ve öğrenci merkezli hale getirmek için eğitsel oyunları nasıl entegre edebilecekleri konusunda değerli içgörüler sunar. Bu çalışmalar, Türkçe eğitimi alanında oyun temelli yaklaşımların nasıl kullanılacağına dair önemli bilgiler sağlar ve bu yaklaşımların daha geniş bir uygulama ve araştırma yelpazesi için temel oluşturur.

Bilişsel gelişim açısından oyunlar, problem çözme becerilerini ve kritik düşünmeyi geliştirebilir. Öğrenciler oyun oynarken sıklıkla kuralları anlamak, stratejiler geliştirmek ve kararlar almak zorunda kalırlar. Bu süreçler, dil bilgisini anlama ve uygulama kapasitelerini doğrudan geliştirir. Oyunlar dil bilgisi öğretimini daha anlamlı ve bağlamsal hale getirir. Gerçekçi veya yarı-gerçekçi senaryolar içeren oyunlar, öğrencilere dil bilgisinin gerçek dünyadaki kullanımlarını gösterir ve öğrendikleri bilgilerin pratikte nasıl işlediğini anlamalarına yardımcı olur (İneç ve Akpınar, 2017; Kaya ve Elgün, 2015). Bu, öğrencilerin yeni bilgileri mevcut bilgi yapılarına entegre etmelerini ve yeni dil yapılarını kullanırken daha güvenli hissetmelerini sağlar. Kısacası, dil bilgisi öğretimi çalışmalarında oyunların kullanımı öğrencilere dilin yapı taşları olan dil bilgisi kurallarını eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde öğrenme fırsatı sunar. Bu, onların dil öğrenme sürecine daha derinden dahil olmalarını sağlar ve genel dil yeterliliklerinin gelişimine katkıda bulunur.

Eğitsel oyunlar, öğretim sürecinde çağdaş bir dönüşümü temsil ederler. Geleneksel, öğretmen merkezli ve öğrencinin pasif bir alıcı olduğu eğitim anlayışının aksine, eğitsel oyunlar öğrencilerin derslere aktif katılımını teşvik ederek onları bilgi oluşturucuları olarak konumlandırır. Bu interaktif yaklaşım, öğrencilerin bilişsel kapasitelerini genişletir, fiziksel aktiviteler aracılığıyla öğrenme deneyimlerini zenginleştirir, sosyal becerilerini geliştirir ve duygusal olarak daha bağlı hale gelmelerini sağlar.

Eğitsel oyunlar sayesinde, öğrencilerin öğrenme sürecinde daha aktif ve merkezi roller alması, öğretmenlerin de rehber ve kolaylaştırıcı olarak derslerini daha etkin bir şekilde yönlendirmeleri mümkün olmaktadır. Bu modern öğretim stratejisi, öğrenci katılımını artırmakla kalmayıp aynı zamanda öğrencilerin ders materyalleriyle kişisel ve anlamlı bağlar kurmalarına yardımcı olur. Oyunlar, teorik bilginin pratik ve somut deneyimlerle bütünleşmesine olanak tanıyarak, öğrenilen kavramların gerçek dünya bağlamlarında uygulanabilirliğini artırır ve böylece öğrencilere bilgilerini hayatın içinde kullanma becerisi kazandırır. Bu, öğrencilerin eğitim sürecine daha derinden dahil olmalarını ve öğrenme sürecini daha anlamlı ve zevkli bir macera olarak görmelerini sağlayan bir öğretim yöntemidir. Çalışkan

ve Biter (2019) Sosyal Bilgiler derslerinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi üzerine yapmış oldukları çalışmalarında eğitsel oyunların öğrencilerin sorumluluk, hoşgörü ve özgürlük gibi değerleri öğrenmelerinde etkili olduğunu belirtmektedirler. Ayrıca eğitim-öğretim süreçlerinde oyunların kullanımının, öğrencilerin değer kazanımlarını desteklediğini dile getirmektedirler.

Dil bilgisi öğretiminde oyunların pozitif etkisi kesinlikle inkâr edilemez. Bu çalışmada oyunlarla zenginleştirilen eylem planları, öğrencilerin derslere daha istekli katılmalarını sağlamış ve ilgilerini artırmıştır. İsimler, çekim ekleri, sıfatlar, ünlemler ve zamirler gibi dil bilgisi unsurlarının işlevsel kullanımı ve öğretimi konusundaki çalışmalarda; öğrencilerle yapılan ön görüşme ve son görüşmelerde oyunların öğrencileri derslere daha bağlı kıldığı, konuları daha hızlı ve etkili bir şekilde kavramalarına yardımcı olduğu ve derslerin daha eğlenceli geçtiği belirlenmiştir. Solak Sağlam'ın 2013 yılında yaptığı bir çalışmada, oyunların çocukların yaşamlarındaki kritik rolüne değinilmiş, oyunlar aracılığıyla soyut kavramların öğrenilmesinin öğrenmeyi kalıcı kıldığına vurgu yapılmıştır. Ayrıca, bu tür oyun tabanlı etkinliklerin eğitim süreçlerine katkıda bulunacağına dikkat çekilmiştir.

Çekim eklerinin işlevsel kullanımı ve öğretimi konusunda gerçekleştirilen uygulamalarda "Karikatür Kartları Oyunu" öğrenciler tarafından sevilerek oynanmıştır. Bu oyunda başarılı olan öğrencilere hem arkadaşlarından alkış almışlar hem de küçük ödüller kazanmışlardır. Bu tür ödüllendirmeler, öğrencilerin motivasyonunu artırmış ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmiştir. Öğrenci günlüklerinden alınan geri bildirimler, oyunun öğrencilere büyük fayda sağladığını göstermektedir. Örneğin, Ö10 kodlu öğrenci, hâl eklerini karıştırdığını ancak oyun sayesinde bu karışıklığın azaldığını belirtmiştir. Ö11 kodlu öğrenci ise hâl eklerini oyun sayesinde daha iyi anladığını ifade etmiştir. Oyunların dil bilgisi öğretimi çalışmalarında kullanılması, öğrencilerin derse olan ilgisini ve motivasyonunu artırarak öğrenme sürecini desteklemektedir. Oyunlar, metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretiminde de öğrencileri motive edebilir, öğrenme sürecini zenginleştirebilir ve ölçme-değerlendirme amaçları için de kullanılabilir.

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin sınıf içi etkileşimlerini artırarak ve öğrenme sürecine daha fazla dahil olmalarını sağlayarak bilgiyi keşfetme ve uygulama süreçlerini güçlendirir. Öğrenciler oyun oynarken doğal bir merak ve keşfetme duygusu içinde olurlar, bu durum da bilgiyi daha etkin bir şekilde işlemelerine ve hatırlamalarına yardımcı olur. Oyun tabanlı öğrenme, özellikle soyut kavramların anlaşılmasını kolaylaştırır ve öğrencilerin ders materyallerini kendi yaşam deneyimleriyle ilişkilendirmelerine olanak tanır.

“İsim ve sıfatların metnin anlamına olan katkısını açıklar.” kazanımına yönelik olarak sıfatlarla ilgili bilgi ve kuralların anlaşılması ve uygulanması çalışmalarında uygulanan “Sıfat Küpü” oyunu, dersin başında öğrencilere yönelik eğitici bir aktivite olarak başarıyla entegre edilmiştir. Oyunda, öğrencilere resimlerin ve sıfat sorularının bulunduğu iki zar verilmiştir. Öğrenciler, zarları sırayla yuvarlayıp, yukarıda çıkan resimlere ve sorulara uygun sıfatlarla cevap verme görevini üstlenmişlerdir. Bu etkinlik sırasında, öğrencilerin sıfatları tanıma ve kullanma becerilerini geliştirdikleri ve keyifli bir öğrenme deneyimi yaşadıkları gözlemlenmiştir. Oyunun getirdiği etkileşimli ve dinamik ortam; öğrencilerin dil bilgisi öğrenimlerine aktif olarak katılımını sağlamış, sıfatlar konusundaki anlayışlarının pekişmesine katkıda bulunmuştur. Hatta bazı öğrenciler zorlanmalarına rağmen, yanlış cevap vermeden sıfatlar konusunda etkileyici örnekler vermişler. Sonuç olarak, “Sıfat Küpü” oyunu, metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretiminde öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek için etkili bir araç olarak ortaya çıkmıştır. Bu tür interaktif oyunların, öğrencilerin dil bilgisi öğrenimine olan ilgisini artırma ve dil öğretimindeki işlevsel kullanımını güçlendirme potansiyeline sahip olduğu göstermiştir.

Metin temelli dil bilgisi öğretiminde oyunların kullanımı, dilin yapısal öğelerini öğrencilere daha somut ve anlaşılır bir biçimde sunar. Öğrenciler, oyunlar vasıtasıyla metinlerdeki dil bilgisi kurallarını gerçek bağlamlarda görebilir ve bu kuralları uygulama şansı bulurlar. Böylece, öğrenciler kuralları ezberlemekten ziyade, dili kullanarak öğrenir ve dil bilgisi yapılarını doğal bir şekilde içselleştirirler (Aşılıoğlu ve Özkan, 2013). “İsimlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar” kazanımına yönelik olarak ölçme değerlendirme amacıyla hazırlanan çalışma yapıklarının uygulanmasının ardından “Kim Olduğunu Bil” etkinliğine geçilmiştir. Bu etkinlik için dokuz gönüllü öğrenci ön plana çıkarılmış ve her birine, isimlerle ilgili doğru ve yanlış bilgiler barındıran yaka kartları verilmiştir. Geri kalan öğrenciler ise, kartlarda yer alan bilgileri inceleyerek hangi bilgilerin doğru hangilerinin yanlış olduğunu tespit etmeye çalışmışlardır. Gruplar, arkadaşlarının kartlarındaki yanlışları belirleme sürecinde aktif olarak rol almış ve bu süreçte değerli gözlemler yapmışlardır. Etkinlik sonunda, tüm öğrenciler yerlerine oturmuş ve yaka kartları üzerinden doğru ve yanlış bilgilerin nedenleri sınıfça tartışılarak analiz edilmiştir. Yanlış bilgileri en iyi şekilde tespit eden grubun ödüllendirilmesi, sınıf içindeki motivasyonu ve etkileşimi artıran bir faktör olmuştur. Bu etkinlik, öğrencilerin dil becerilerini değerlendirmenin yanı sıra dersin eğlenceli ve öğretici yönlerini de güçlendirmiştir. Öğrencilerin hem bireysel hem de grup olarak öğrenme süreçlerine aktif katılımları, dil öğretimindeki işlevsel kullanımının pekiştirilmesine katkıda bulunmuştur.



Ayrıca, öğrenciler arasında sağlıklı bir rekabet ortamı oluşturularak, öğrenmeye olan ilgileri ve motivasyonları artırılmıştır. Ödüllendirme sisteminin etkinliği, öğrencilerin başarılarını tanıma ve onları teşvik etme açısından etkili bir yöntem olarak ön plana çıkmıştır. Bu tür interaktif ve ödüllendirici etkinliklerin, öğrencilerin dil öğrenimindeki başarısını artırmada ve öğrenmeye olan ilgisini sürdürmede önemli bir rol oynadığı gözlemlenmiştir.

Hazırlanan altıncı eylem planında, “Edat, bağlaç ve ünlemlerin metnin anlamına olan katkısını açıklar.” kazanımı çerçevesinde, ünlemlerin anlamı ve kullanım kuralları üzerinde durulmuştur. Dersin başlangıcında öğrencilerin dikkatini çekmek ve onları derse adapte etmek için yürütülen etkinlikte, çeşitli duygusal ifadeler içeren yüz ifadeleri kartları kullanılmıştır. Bu kartlar sayesinde öğrencilere, görsel uyarıcılarla düşünme ve analiz yapma fırsatı verilmiştir. İfadeleri inceleyerek ve bunları tartışarak öğrencilerin duygusal zekalarını kullanmaları, yüz ifadelerinin arkasında yatan duyguları anlamlandırmaları ve bu duyguları yansıtan cümleler kurmaları istenmiştir. Gözlemlenen sonuçlar öğrencilerin, verilen görsel ipuçlarını metne dönüştürmede yüksek bir başarı gösterdikleri ve bu sürecin onların dil becerilerini geliştirmede etkili olduğunu ortaya koymuştur. Yüz ifadeleri kartlarını kullanarak yapılan bu etkinlikle öğrencilerin derse olan ilgisinin arttığı gözlemlenmiştir. Bu tür etkinliklerin dil derslerinde düzenli olarak uygulanması, öğrencilerin dil becerilerinin gelişimine ve derse olan ilgi ve katılımlarının artırılmasına katkıda bulunabilir.

Metin temelli işlevsel dil bilgisi öğretimi çalışmalarında oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu ve sınıf içi etkileşimlerini artırarak öğrenme sürecini canlandırır. Dil bilgisi oyunları; öğrencilere hatalarından öğrenme ve bunları düzeltme fırsatı sunar, böylece öğrenilenlerin kalıcılığı artar. Öğrenciler oyunlar yoluyla teşvik edilirken dil bilgisi kurallarını keşfetme ve uygulama yoluyla dili daha etkili kullanmayı öğrenirler. Bu, onların dil becerilerini geliştirmenin yanı sıra kritik düşünme ve problem çözme gibi üst düzey düşünme becerilerini de geliştirmelerine olanak tanır. Metin temelli dil bilgisi öğretiminde oyunlar, öğrencilerin akademik başarısını artırmakla kalmaz öğrenilen bilgilerin uzun vadede akılda kalmasını da destekler. Eğlenirken öğrenme prensibine dayanan bu metod, öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla ilgi göstermelerini ve daha yüksek bir motivasyonla katılmalarını sağlar. Görsel ve etkileşimli materyallerle desteklenen oyunlar, dikkat çekici ve unutulmaz öğrenme deneyimleri oluştururken aynı zamanda sınıf içindeki disiplin sorunlarını azaltarak öğretmenin sınıf yönetimini de kolaylaştırır.

## **Öneriler**

- Dil bilgisi öğretim materyallerine çeşitli oyunlar eklenerek, derslerin daha etkileşimli ve öğrencilerin ilgisini çeken hale getirilmesi sağlanabilir. Bu oyunlar, kelime bilgisi, dil yapısı ve okuma anlama gibi farklı dil bilgisi konularına yönelik olabilir.
- Dil bilgisi öğretimi çalışmalarında öğrencilere sunulan metinler, oynanacak oyunlarla doğrudan ilişkili olmalı ve oyunlar bu metinler üzerinden kurgulanmalıdır. Böylece öğrenciler, oyun oynarken metin içindeki dil bilgisi kurallarını pratik yapma imkânına sahip olabilirler.
- Oyunlar sadece öğretim amaçlı değil aynı zamanda değerlendirme aracı olarak da kullanılabilir. Öğrencilerin dil bilgisi bilgilerini oyunlar üzerinden değerlendirmek, onlara daha az stresli bir sınav ortamı sunabilir.
- Dil bilgisi öğretiminde rekabetçi oyunlar düzenlenerek öğrencilerin motivasyonları artırılabilir. Bu tür yarışmalar, öğrencilerin derslere olan ilgisini artırırken eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturabilir.
- Öğretmenler için eğitsel oyunlar konusunda atölye çalışmaları düzenlenerek, onların bu konudaki bilgi ve becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunulabilir.

## **Etik Kurul Kararı**

Araştırmanın çalışma grubunu, Kayseri merkezde yer alan bir ortaokulun 6. sınıfında eğitim gören 33 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma Kayseri Valiliği, İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından 12.02.2018 tarihinde, 94025929-605.02-E.2987162 sayılı izin belgesi alınarak yürütülmüştür. Araştırma, öğrencilere ve ilgili taraflara, amacı, kapsamı ve işleyişi hakkında detaylı bir şekilde açıklanarak, şeffaf bir süreç yönetimi sağlamıştır.

## KAYNAKÇA

- Akkaş Baysal, E. & Ocak, G. (2018). Öğrenme ortamında eylem araştırması kullanan öğretmenlerin eylem araştırması hakkındaki görüşleri, *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 47, 283-307. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.348296>
- Alparslan, B. (2019). Eğitsel oyunların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin noktalama işaretlerini kullanma becerilerine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Arıcı, B. (2017). Eğitsel oyunların Almanya’da yaşayan Türk çocuklarının Türkçe öğrenme başarılarına etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Aşcı, A. U. (2019) Eğitsel dijital oyunların 6. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersi akademik başarılarına etkisi. *Journal of International Social Research*, 12(62), 932-941. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3108>
- Aşlıoğlu, B. & Özkan, E. (2013). Ortaokul öğrencilerinin yazma kaygılarının bazı değişkenler açısından incelenmesi: Diyarbakır örneği. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 6(6), 83-111. <http://dx.doi.org/10.9761/JASSS1527>
- Aydın, T. (2014). Dil öğretimi ve oyun çoklu zekâ teorisi ışığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Boz, İ. (2018). İlkokul 4. sınıf Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin akademik başarıya etkisi. *Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 1(1), 61-75.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak Kılıç, E., Akgün, Ö. E. & diğerleri (2015). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (Geliştirilmiş 19. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Coşkun, H., Akarsu, B. & Kariper, İ. A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların Fen ve Teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 93-109.
- Çalışkan, H. & Biter, M. (2019). Sosyal Bilgiler derslerinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: Bir eylem araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 1(1), 1-28.
- Dolunay, S. K. (2010). Dil bilgisi öğretiminin amacı ve önemi. *TÜBAR*, XXVII, 275-284.
- Ergin, M. (2013). Türk dil bilgisi, İstanbul: Bayrak Basım/Yayım/Tanıtım.

- Gedik, M. (2017). Ortaokul 2. sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 58, 453-464.
- Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: Bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(2), 510-530. <https://doi.org/10.16916/aded.887902>
- Genç-Ersoy, B. (2020). İlkokul Türkçe eğitiminde eğitsel oyun kullanımı. M. Alkış Küçükaydın (Ed.), İlkokul eğitiminde eğitsel oyunlar ve güncel uygulamalar içinde (s. 53-71). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Göçer, A. (2015). Temel dil becerilerinin geliştirilmesinde dil bilgisi öğrenme alanının yeri, işlevi ve öğretimi: bütünlük ilkesi ve tümevarım yöntemi ekseninde tematik bir yaklaşım. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 233-242.
- Gülsoy, T. & Uçgun, D. (2013). 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi. *Turkish Studies*, 8(13), 943-952. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6102>
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies*, 10(11), 773-786. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8499>
- Izgar, G. (2020). Eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisi: Bir durum çalışması. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 18(40), 207-241. <https://doi.org/10.34234/ded.736639>
- İnal, M. & Korkmaz, Ö. (2019). Eğitsel oyunların öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmeye dönük tutumlarına ve konuşma becerilerine etkisi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 898-913. <https://doi.org/10.16916/aded.582203>
- İneç, Z. F. & Akpınar, E. (2017). Sosyal Bilgilerin otantik öğretiminde yeni yaklaşımlar. *International Journal of Social Science Research*, 6(2), 46-65.
- Johnson, A. P. (2015). Eylem araştırması el kitabı (2. baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kalfa, M. (2014). Yabancılara Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerilerinin geliştirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 20, 85-102.
- Kara S. & Akın E. (2018). Satranc-1 Urefa'nın eğitsel bir oyun olarak uyarlanması'nın 6. sınıf öğrencilerinin kelime öğretimine ve Türkçe dersi tutumlarına etkisinin incelenmesi (Siirt ili örneği). *Turkish Studies*, 13(27), 939-970. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.14390>
- Kaya, S. & Elgün, A. (2015) Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş Fen öğretiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.

- Kuzu, A. (2009). Öğretmen yetiştirme ve mesleki gelişimde eylem araştırması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 425-433.
- Sarıkaya, B. (2019). Eğitsel oyunların 8. sınıf öğrencilerinin türkçe dersine yönelik tutumlarına ve yazma kaygılarına etkisi. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 7(1), 82-100.
- Solak Sağlam, M. (2013). Oyunların dil bilgisi öğretiminde ve kelime serveti etkinliklerindeki yeri (Yenilenen ilköğretim 5. sınıf ders kitapları örneği). *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2(4), 274-285. <https://doi.org/10.7884/teke.218>
- Şenyüz, A. (2014). İlköğretim 6-8. sınıflar Türkçe dil bilgisi öğretiminde konu sıralaması ve konu tekrarı. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (8. tıpkı basım). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zaimovic, N. (2023). Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel aktivitelerin etkisi üzerine bir çalışma: İGÜN-TÖMER. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 6(1), 31-44.