

## OYUNLARIN DİL BİLGİSİ ÖĞRETİMİNDE VE KELİME SERVETİ ETKİNLİKLERİNDEKİ YERİ (YENİLENEN İLKÖĞRETİM 5. SINIF DERS KİTAPLARI ÖRNEĞİ)

Mehtap SOLAK SAĞLAM\*

### Özet

Türkçe dersi ilköğretimin her kademesinde müfredatta yer alan bir derstir. Dil bilgisi öğretimi ve kelime serveti geliştirme çalışmaları ilköğretim aşamasında üzerinde en çok durulan kazanımlardır. İlköğretimin birinci kademesi 6–11, ikinci kademesi ise 11–15 yaş arasındaki öğrencileri kapsamaktadır. Oyun çağında başlayan ilköğretim eğitimi gelişme dönemine kadar devam etmektedir. Bu yaş grubundaki öğrenciler, oyunla öğrendiklerini çok daha kısa sürede belleklerine yerleştirmekte ve bu kazanımları çok daha uzun süre hafızalarında tutmaktadırlar. Bu amaçla ilköğretimde bazı etkinlikler bu yönde düzenlenmektedir. Bu etkinlikler öğrencilerin dikkatini çekmekte ve öğrencilerin ilgi düzeyi yüksek olduğu için de öğrenme süreci hızlanmakta, öğrenmeleri daha kalıcı olmaktadır. Günümüzde okullarda kullanılan Türkçe ders kitaplarında bulunan oyun örnekleri incelenip değerlendirildiğinde oyunların kısıtlı kaldığı görülmektedir. Yeni oyun örnekleri ile oyunların dil bilgisi öğretimi ve kelime serveti kazandırma açısından işlevselliği artırılmalıdır. Böylelikle kalıcılık ve öğrenme kolaylığı üst düzeye çıkacağından, öğrenme verimli ve kalıcı bir şekilde gerçekleşecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyunlar, kelime servetini zenginleştirme, dil bilgisi öğretimi.

### THE PLACE OF GAMES IN TEACHING GRAMMAR AND VOCABULARY ACTIVITIES (SAMPLE OF 5th GRADE TEXTBOOKS)

#### Abstract

Turkish Language lesson exists at all levels of elementary curriculum. Grammar education and vocabulary enhancement activities are the most common acquisitions at elementary level. The first part of elementary level is consisted of students aged between 6–11, second part of students between 11–15. Elementary education starting at the age when students are fond of playing games continue until adolescence. These students acquire what they learn through games more easily and keep them in their memories for long. Some activities are organized to this end, and these activities draw attention of students, in turn, the learning process is faster as the attention level of students is quite high. When we study the game samples in Turkish Language textbooks, we will see that they are not adequate. The function of games in teaching grammar and vocabulary enhancement activities should be increased by having new games, so learning will be more efficient and permanent.

**Keywords:** Games, vocabulary enhancement activities, grammar education.

---

\* Dr.; Millî Eğitim Bakanlığı, mehtapsolak@gmail.com.

### Ø. Giriş:

Dil, seslerden oluşan, insanlar arasında en etkin şekilde kullanılan sistemli bir iletişim aracıdır. Dil bu süreçte, düşünce aracı olarak da görev yapmakta, insanların duygu, düşünce ve isteklerini ifade etmelerini sağlamaktadır. Bu araç, toplumsal hayatın temelini oluşturmaktadır. Toplumlar kendi bireyleri arasındaki anlaşmayı dil olgusuyla gerçekleştirmektedir (Demirel, 2002: 3). Toplumların sağlıklı bir iletişim hâlinde yaşıyor olması, gündelik hayatı kolaylaştıracağı gibi eğitim düzeyini yükseltmek için de ilk adım olarak sayılabilir. Eğitim programlarının amacına ulaşması, iletişim sürecinin etkin olmasına bağlıdır. Eğitim öğretimin verildiği örgün kurumlar olan okullarda iletişim düzeyi iyi olmalı ve dilin etkin ve doğru bir şekilde kullanılması sağlanmalıdır.

Çocuklar hayatının ilk yıllarından itibaren bilinçli bir şekilde eğitilmelidir. Çocuk bu yıllarda hayatının büyük bir bölümünü oyunla geçirir. Çocuğun ilk günlerinde ortaya çıkan oyun ihtiyacı, çocuk büyüdükçe değişiklik göstererek devam eder. Yetişkinliğe hazırlanmada bir araç olan oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma sebebidir. Çocuk deneyerek öğrenme fırsatını oyun esnasında bulabilir. Her oyun, çocuk için aslında doğal bir dramadır. Çağımızda çocuğun çevresi ve dünyası ile kurduğu iletişimde arada hep bir araç bulunmaktadır: Ya öğretmen ya ders kitabı ve yazarı ya da bir kitle iletişim aracı. Böylelikle öğrenme, yaşantısal olmanın gerisinde ve yalnızca bilişsel yoldan gerçekleşmektedir. Buna bağlı olarak da çocuk bilgilerini öznelletirmeye ve onları kendine yararlı hâle getirmeye çok az imkân bulabilmektedir. O hâlde, öğrenme süreçlerine duyuşsallığı ve yaşantıları mutlaka katmak gerekmektedir. Eğitici drama işte bu ihtiyaçtan doğmuştur (Şimşek ve Topal, 2006: 47).

Çocukluk yaşamının her döneminde oyun, en önemli uğraşlardan biridir. Oyun bir çocuk için hiçbir zaman boş zaman etkinliği değildir. Çocuk oyuna sadece mutlu olmak veya oyalanmak için gereksinim duymaz. Oyun kişilik rollerinin provasının yapıldığı, yaşamın tecrübe edildiği bir etkinlik olarak görülmelidir. Bunun yanında çocuk için doğal bir eğlenme ve öğrenme ortamıdır. Çocukların karmaşık olayları, durumları, soyut kavramları anlamalarında en önemli araç olan oyunlar, onların yaratıcı düşünme ve duyuşsal alan becerilerinde de önemli bir etkiye sahiptir. Diğer yandan bir çocuk ancak oyun yoluyla kendini geliştirme imkânı bulur ve ilk deneyimlerini kazanır (Varışoğlu, Şeref, Gedik ve Yılmaz, 2013: 1060).

Genel olarak bakıldığında oyun öğrencileri eğlendiren, dinlendiren ve neşelendiren bir eğitim metodudur. Oyunun yararları genel olarak şöyle sıralanabilir: Çocuğa hareket özgürlüğü sağlar ve toplumsal kurallara saygılı olmayı öğretir. İnsanlar arası etkileşimi arttırmakta oyunun ilginç, özel ve yapıcı bir gücü vardır. Oyun çocuğun zihinsel, psiko-sosyal gelişimini sağlar, kendi yönettiği, denetlediği bir hayal dünyası yaratmasına imkân tanır. Araştırma, merak,

serüven, oyunun dürtücü öğelerindedir, dil gelişiminin temeli, oyun sürecinde oluşur, ilgi ve dikkat toplama, oyunla gelişir. Oyun çocuğun doğayı gerçek yönleriyle tanımasına, araştırmasına olanak tanırken, öğrenmek için de en dinamik, canlı ortam ve yöntemleri meydana getirir. Çocuk karar verme, mantık yürütme yeteneğini oyunla geliştirir ve oyun aracılığıyla çocuklar için eğitsel öğretiler programlanabilir. Özetle oyunlar; çocukların bedensel, zihinsel ve psikolojik gelişimine olumlu katkı sağlayan, güven kazanma, uyum sağlama ve gözlem yapma yetisini geliştiren etkinliklerdir. Bu etkinlikler aynı zamanda bireylerin sosyalleşme eğitimi ile de yakından ilgilidir. Onların çevreye duyarlılığını geliştirmesinin yanında; dinlemeyi öğrenme, algılama ve hissetme duygusunu kullanırken kendi iç sesleriyle düşünme yönlerini de geliştirir (Kara, 2010: 407). Öğretimde, insanların doğal eğilimlerini dikkate almanın, öğretimi, öğrencilerin doğal eğilimlerine uygun olarak düzenlemenin gerekliliğine inanılmaktadır. Bu nedenle öğretme ve öğrenme sürecinde, oyunlara yer vermenin dersleri ilginç hâle getireceği ve öğrencileri güdüleyeceği düşünülmektedir (Açıkgöz, 2008: 145).

Öğretmen sınıf içinde oyunların planlanması ve uygulanması aşamasında aktif rol oynar. Sınıf içinde eğitsel oyunlardan başarılı bir şekilde yararlanmayı hedefleyen öğretmen çok dikkatli ve titiz bir hazırlık gerçekleştirmelidir. Oyunlar sınıfta ya da grupta bulunan bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin olarak katılımlarını sağlayabileceği şekilde olmalıdır. Eğitsel oyunlar özellikle öğrenmeye yönelik olmalı ve sınıf içinde bir amacı gerçekleştirmelidir (Dervişoğulları, 2008: 48). Oyun etkinlikleri ve diğer etkinlikler uygulanırken iyi bir şekilde planlanmalıdır. Öğretim sürecinin başarısı, önemli ölçüde öğretimin nitelikli bir şekilde planlanmasına bağlıdır. Planlama, öğretim sürecinde üç temel işleve sahiptir. Öğreticiye duygusal bir güven verir, öğeleri örgütlemeyi ve öğreticinin kendi öğretim etkinliklerini izlemesini, değerlendirmesini ve düzenlemesini sağlar (Senemoğlu, 2002: 400-401). Öğretmen tarafından planlanan oyun etkinliklerinde oturma düzeni iyi ayarlanmalı, öğrencilerin oyun etkinlikleri sırasında aktif olacakları düşünülmeli, onlara yeterli hareket alanı sağlanmalıdır. Sınıfta oturma düzeni, yapılacak olan etkinliğe bağlı olarak, gerekli görülen durumlarda değiştirilmelidir.

Türkçe dersi ilköğretim eğitiminin her aşamasında yer alan temel derslerden biridir. İlköğretim kademesinde öğrenciler okuma yazma eğitiminin yanı sıra Türkçenin dil bilgisi kurallarını da öğrenmeye başlar. Kuralların öğrenilmesi açısından değerlendirildiğinde öğrenciler seviyelerine uygun etkinliklerle desteklenmektedir. Oyun çağında bulunan 5. sınıf öğrencilerinin, öğrenme açısından, oyunlara dâhil edilmiş kuralları daha kolay öğrendikleri görülmektedir. Yalnızca klasik öğrenme yöntemleriyle anlatılan konularla karşılaştırıldığında oyunlar, konuların kavranmasına ve kalıcılığının artırılmasına katkı sağlamaktadır. Türkçe

derslerinde örnek parçaların okunup işlenmesine paralel olarak, etkinlik kitaplarındaki etkinlikler, öğrenciler tarafından yapılmaktadır. Bu etkinlikler, öğrencilerin konuyu algılaması ve konuyla ilgili örnek çözmesi için planlanmaktadır.

Oyunlaştırmanın dil bilgisi öğretiminde kullanılması, öğrencilerin bilgiye ulaşmasını, örnekleri tanımasını kolaylaştırır. Sınıf içerisinde tahtadaki bilgilerin canlandırılması bilgilerin kalıcılığı açısından da önemlidir ( Kara, 2010: 140). Türkçe dersi çok yönlü bir ders olduğu için bu dersle ilgili çalışmalar esnasında birden çok yöntemin kullanılması gereklidir. Aynı zamanda seçilen yöntemin öğrenciye göre olması ve çocuğun kapasitesinin de dikkate alınması gerekir. Yöntemin bir amaç değil araç olduğu unutulmamalı; uygun yöntem, uygun zaman ve konuda kullanılmalıdır (Ünalın, 2001: 68). Ana dili eğitimi ve öğretiminde her beceri yeri geldiğinde tek tek en doğal eğitim ortamı oluşturularak, en uygun yöntemle kazandırılmalıdır (Demir ve Yapıcı, 2007: 180). Türkçe dersinin çok yönlülüğü dikkate alındığında, bu dersle ilgili çalışmalar sırasında birden çok farklı yöntemle başvurulması hem doğal hem de zorunludur (Kavcar, 1998: 16).

## 1. Araştırmanın Yöntemi

Seçilen iki kitaptan biri MEB tarafından 2012-2013 eğitim öğretim yılında Afyonkarahisar il merkezinde Türkçe dersi etkinlik kitabı olarak kullanılmış, diğeri 2013-2014 eğitim öğretim yılında kullanılmak üzere okullara gönderilmiştir. Yeni program doğrultusunda hazırlanan Türkçe dersi etkinlik kitaplarında bulunan etkinliklerin seçiminde, oyun etkinliklerine yeterince yer verilip verilmediğinin tespiti amacıyla Ada Yayınları ve MEB Yayın Komisyonu tarafından hazırlanan iki 5. sınıf etkinlik kitabı incelenmiştir. Kitaptaki etkinlikler oyunlar açısından tek tek incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

### 1.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada betimsel araştırma yöntemlerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Genel tarama modeli evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla, çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek veya örneklem üzerinde yapılan tarama ve düzenlemeler olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2005: 79). Bu çalışmada Türkçe derslerinde son iki yılda kullanılan etkinlik kitapları oyunların yaş gruplarına uygun olarak yeterli ölçüde kullanımı yönünden incelenmeye çalışılmıştır.

### 1.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışmada ilköğretim 5. sınıf Türkçe dersi etkinlik kitaplarındaki etkinlikler, oyunların eğitimde kullanımı açısından değerlendirilmiştir. Çalışmanın evrenini ilköğretim 5. sınıf Türkçe dersi etkinlik kitapları oluşturmaktadır.

Bu çalışmanın örneklemini Talim Terbiye Kurulu'nun 02.09.2010 tarih ve 112 sayılı kararıyla 2011-2012 öğretim yılından itibaren 5 yıl süreyle ders kitabı olarak kullanılmasına izin verilen Ada Yayınları'nın hazırladığı *5. Sınıf Türkçe Etkinlik Kitabı* ve Talim Terbiye Kurulu'nun 18.12.2009 tarih ve 295 sayılı kararı ile 2013-2014 öğretim yılında kullanılması uygun görülen *MEB Devlet Kitapları 5. Sınıf Türkçe Dersi Etkinlik Kitabı* oluşturmaktadır.

### 1.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada verilerin tamamı ilköğretim 5. sınıf etkinlik kitaplarında bulunan etkinliklerin incelenerek, eğitim öğretimde oyunların kullanımı açısından değerlendirilmesiyle elde edilmiştir.

### 1.4. Verilerin Çözümlemesi

Gözlem ve doküman inceleme tekniği ile elde edilen veriler hazırlanan tablolara özet olarak aktarılmıştır. Veriler tablolara aktarıldıktan sonra değerlendirilmiştir.

## 2. Bulgular ve Yorum

Bu bölümde incelenen ders kitaplarında bulunan etkinlikler oyunlar açısından değerlendirilmiştir. 2012-2013 eğitim öğretim yılında kullanılan *5. Sınıf Türkçe Dersi Etkinlik Kitabı* 'nda bulunan oyuna dayalı etkinliklerin konu ve temalara göre dağılımı şu şekildedir:

TEMA ADI	KONU ADI	ETKİNLİK ADI	İÇERİK
I. TEMA BİREY VE TOPLUM	Para Cüzdanı	-	-
	Aslında Hepimiz Zekiyiz	Ne Görüyorum	Resimlerin çağrıştırdıklarını bulmaya dayalı bir oyundur.
	Aile Fotoğrafı	Duygularımız	Drama Etkinliği
		Bulmaca	Duygu Kelimeleri
	Arkadaşım	--	--
TEMA SONU	Toplumdaki Rolüm	Drama Çalışması	
II. TEMA ATATÜRK	Dağdelenoğlu	Hikâye Canlandırma	Eş Anımlı Kelimelerin Kullanımı
	Atatürkçü Düşünce Sistemi	--	--
	Atatürk'ün Öğrencilere Mektubu	--	--
	Samsun'a Yolculuk	Sorularımı Cevapla	Sınıftaki iki grup arasındaki soru ve cevaplardan oluşur.
	TEMA SONU	Kodlama Oyunu	Her harfin bir sayıyla kodlanmasıyla bilinmeyen kelimeler kodlanır.
III. TEMA GÜZEL ÜLKEM TÜRKİYE	Güzel Atlar Ülkesi	--	--
	Anadolumuz	Bu Hangi Hayvan?	Hayvan görselleri ve isimlerinin eşleştirilmesi ile oluşturulur.
	Gaziantep'ten İstanbul'a Yolculuk	--	--
	Türkiye Destanı	Ben Hangi Bitkiyim?	Özgün Drama Çalışması
	TEMA SONU	--	--
		Bulmaca	Teknoloji Kelimeleri

IV. TEMA HAYAL GÜCÜ	Düşler ve Teknoloji	Robot Tasarlıyorum	Hareketlerin ve konuşmaların canlandırılmasıyla oluşur.
	Gökyüzünde Beliren Tuhaflik	Sessiz Sinema	Verilen kelimelerin beden diliyle canlandırılmasıyla yapılır.
	Dünyayı Dolaşsam	Dünya Çocukları ve Ben	Günlük yaşam farklılıklarına dikkat çekilir.
	Bilim Kurgu Dünyası	Uzaylılar ve Dünyalılar	Özgün Drama Çalışması
	TEMA SONU	Olmayan Pencere	Özgün Drama Çalışması
Gökkuşağı Yapıyoruz		Gökkuşağının oluşumuna ve renklere dikkat çekilir.	
V. TEMA YENİLİKLER VE GELİŞMELER	Tükenmeyen Kalemler	Resimli Bulmaca Hazırlıyorum	Konu kelimelerini kelime serveti kazandırılır.
		Bulmaca	Yazının gelişimiyle ilgili kelime serveti içerir.
		Dolma Kalemimi Dolduruyorum	Dolma kalem kullanma ve doldurma şekli anlatılır.
	Konuttaki Gelişim	Evcilik Oynuyoruz	Ev yapma etkinliğidir.
	Bankamatik Kursu Açan Yok mu?	Sözsüz Oyun	4 grup arasındaki sessiz sinema oyunudur.
	Musluklu Su Bidonu	Bulmaca Hazırlama	Konuyla ilgili kelime serveti içerir.
	TEMA SONU	--	--
VI. TEMA DÜNYAMIZ VE UZAY	Uzayın Keşfi	Astronotum	Ay yüzeyinde yürümek, farklı gezegenlere yapılan seyahatlerle ilgili drama çalışması içerir.
	Rüzgârın Öyküsü	Ne Konuşuyorlar?	Görsele göre nezaket kelimeleri kullanarak yapılan diyaloga dayanır.
	Güzel Bulut	Hangi Renk?	Renk adlarına dair kelime servetinin geliştirilmesi esastır.
		Yağmur Olsam Nereye Yağardım?	Gezip görülmesi istenen yerlerle ilgili drama çalışması esastır.
	Gökyüzü	--	--
	TEMA SONU	Pandomim	Deyim ve atasözleri pandomimle anlatılır.
VII. TEMA DEĞERLERİMİZ	Çocukluğumdaki Bayramlar	Evimizdeki Bayramlaşmalar	Drama Çalışması
	Türküler Dolusu	Halk Oyunları	Belirli figürler ve anlamları öğrenilir.
	Ateşte Açan Çiçekler	Bulmaca Hazırlama	Yeni öğrenilen kültür kelimeleri kullanılır.
	Mevlana	--	--
	TEMA SONU	Tekerlemelerle Dil Alıştırması	Tekerlemelerdeki ünlü ve ünsüz sayıları bulunur.
Kahramanlar Geçiyor		Tarihimizde yer etmiş kahramanlarla ilgili drama çalışmasıdır.	
VIII. TEMA SAĞLIK VE ÇEVRE	Babamdan Öğrendiklerim	Karikatür Sergisi	Doğa Karikatürleri
		Ağacız Biz	Ağaçların şekli ve özellikleriyle ilgili drama çalışmasıdır.
	Zararlı Maddeler ve Sağlığımız	--	--

	Söğüt, Dere, Serçe	Sessiz Film	Doğa kelimelerinin anlatımı esastır.
	Kalbimizin Sesi	Drama	Akciğer, mide, kalp ve beyin arasında geçen drama çalışmasıdır.
	TEMA SONU	Deniz Kaplumbağasının Sırtındayım...	Drama çalışması

2013-2014 yılında kullanılacak olan 5. Sınıf Türkçe Dersi Etkinlik Kitabı'nda bulunan oyuna dayalı etkinliklerin konu ve temalara göre dağılımı ise şu şekildedir:

TEMA ADI	KONU ADI	ETKİNLİK ADI	İÇERİK
I. TEMA BİREY VE TOPLUM	Uçurtma	Bulmaca	Konu kelimeleri
	Pireyi Deve Yapmak	Bulmaca	Deyimler
	Öğretmenim	--	--
	Arkadaşım Sarmaşık	Drama	Atasözü öyküsü öğrenip canlandırmaya dayalı drama çalışması
II. TEMA ATATÜRK	Merhaba Asker	--	--
	Atatürk'ün Çalışmaları	--	--
	Atatürk'le Doğu	--	--
	Basın ve Atatürk	--	--
III. TEMA SAĞLIK VE ÇEVRE	Çöp Ev	Drama	Geri dönüşüm konulu drama
	Tırtıldan Kelebeğe	Drama	Doğada kelebeğin rolünün özgün olarak canlandırılması
	Orman Konuşuyor	--	--
	Yaşlı Kadın ve Meşe Ağacı	Bu Kimin Tahmini?	Metin başlığına bakarak yapılan tahminlerin, arkadaşlar arasında değiştirilmesiyle uygulanır.
		Bulmaca	Konu kelimeleri
IV. TEMA DEĞERLERİMİZ	Dilim Dilim Güzel Dilim	Drama	Türkçeyi doğru kullanamayan birinin dramalize edilmesine dayanır.
	Hacı Bektaş Veli	--	--
	Türkiye	Bulmaca	Konu kelimeleri
	Konuğa İkrâm	Drama	Konukseverlik konulu drama çalışması
V. TEMA DÜNYAMIZ VE UZAY	Küçük Kar Tanesi	--	--
	Uzayda Yaşam	Drama	Beş astronot arasında geçen diyalogun esas alındığı çalışmadır.
	Ay'da Küçük Bir Serçe	--	--
	Yıldızlara Uzanan Asansör	Bulmaca	Konu kelimeleri
VI. TEMA GÜZEL ÜLKEM TÜRKİYE	Burada Dur	Bulmaca	Konu kelimeleri
		Drama	Şehir efsaneleri canlandırma
	Dört Mevsimde Dört Güzellik: Abant	Şehir Bulma Oyunu	Haritada milli parkların bulunmasına dayanır.
	Güzel Yurdum Türkiye	--	--
	Isparta ve Güller	Bulmaca	Konu kelimeleri
VII. TEMA YENİLİKLER VE GELİŞMELER	Her Şey Bir Uçurtmayla Başladı	El Becerisi	Kâğıttan uçak maketi yapma etkinliğidir.
	Bir Tıkla Elektronik Posta	--	--
	Bilgi Çağı	--	--
	Kuyruklu A (@) İşaretinin	--	--

	Öyküsü		
VIII. TEMA GÜZEL SANATLAR	Çocuk Doğru Söyledi	--	--
	Şu Heykellere Bak	Heykel Yapıyoruz	Özgün heykel tasarımı
	Sinemaya Gitme Günü	--	--
	Ebru Sanatı	--	--

Kullanılan etkinlik kitaplarındaki etkinliklerin dağılımında daha çok yazıya dayalı etkinliklerin yoğunlukta olduğu görülmektedir. Oyuna dayalı etkinliklerin sayısı ise oldukça azdır. Bulunan oyun etkinlikleri içinde de daha çok drama ve bulmaca etkinliklerinin olduğu görülmektedir. Etkinlik kitaplarında bakıldığında oyun etkinliklerinin daha çok bulmaca ve drama şeklinde konuların içinde yer aldığı görülmektedir. Kitaplarda verilen proje ve performans örneklerinde oyun etkinliklerine yer verilmemiştir. Etkinlik kitaplarında bulunan oyun etkinliklerinin daha çok bireysel olarak ve daha az hareketle yapılacak etkinlikler olduğu görülmektedir. Oyunların öğrenciler üzerinde zekâyı geliştirme etkisinin yanı sıra bedensel gelişimi destekleme ve sosyalleşme sürecini olumlu yönde geliştirme işlevleri de dikkate alınmalıdır. Öğrencilerin örgün eğitim kurumlarında içinde buldukları sosyal olanaklar iyi değerlendirilmeli, öğrenci sayısına uygun olarak, sınıfta bulunan tüm öğrencileri aktif hâle getirecek oyunlar ders kitaplarında yer almalıdır. Bu oyunlar tema sonlarında yer alabileceği gibi, konu etkinlikleri arasında da yer alabilir. Öğrenciler beraber oynayacakları oyunlar sayesinde kalıcı öğrenmeler gerçekleştirebilirler. Çünkü öğrenciler oyun esnasında algı düzeylerini daha uzun süre yüksek tutabilmektedirler. Bu da konunun öğrenilmesini kolaylaştırır. Dolayısıyla konuların hem kolay öğrenilmesini hem de kalıcı olmasını sağlayan oyun etkinlikleri ders kitaplarında daha çok yer almalıdır.

### 3. Sonuç Tartışma ve Öneriler

Öğrencilerin gerek kelime servetini zenginleştirmesi gerekse konuştuğu dilin kurallarını öğrenmesi açısından oyunların yararlı olacağı açıktır. Bu amaca yönelik olarak geliştirdiğimiz birkaç oyun örneğini şu şekilde verebiliriz:

#### *Tekerlerim:*

Çocuklar için öğrendikleri her kelime yeni bir ufuk demektir. Günlük yaşamlarında çocuklar, gündelik konuşmaların ötesinde dilin imkânlarını zorlamaya çalışırlar. Öğrendikleri dili iletişim kurmanın yanı sıra kolayca birer oyun ve eğlence aracı olarak kullanabilirler (Önal, 2002: 2). Tekerlemeler öğrencilerin dil becerilerini olumlu yönde geliştirir. Bu oyunda öğrencilerin ezberledikleri tekerlemelerle yarışmaları istenir. Yarışma kuralları öğrencilere önceden açıklanarak, ezberleyebildikleri kadar çok tekerleme ezberlemeleri söylenir. Yarışma esnasında en çok tekerlemeyi, en doğru şekilde söyleyen üç öğrenci finale kalır. Bu üç öğrenciden finalde, daha önce ezberlediklerinin dışında bir tekerlemeyi doğru bir şekilde



söylemeleri istenir. Bu öğrencilerden ilk hatayı yapan önce elenir. Bu şekilde birinci, ikinci ve üçüncü olan öğrenci belirlenerek ödüllendirilir. Bu oyunun sürekliliği ders dışında öğrenciler arasında da sağlanabilir. Öğrencilerden özgün tekerlemeler oluşturmaları istenebilir. Üretilen tekerlemelerin anlamlı olmasının gerekliliğine özellikle dikkat çekilmelidir. Bu etkinlik öğrenciye hem dil becerisi hem de cümle bilgisi açısından pratiklik kazandırması dolayısıyla oldukça kullanışlıdır.

#### *Ben Bilirim:*

Kelimeler anlatmanın yanı sıra anlamaya da yararlar. Kelimelerin anlamı bilinmeden okunanların ya da söylenenlerin anlaşılması imkânsız gözükmektedir. Bir metinde okuyucunun anlamını bilmediği kelime sayısı ne kadar çoksa metnin anlamının kavranması da o kadar zorlaşır (Özbay, 2008: 35). Bu oyun öğrencilerin bilmedikleri kelimeleri görmelerini ve kelime servetlerine yeni öğrendikleri kelimeleri katmalarını hedeflemektedir. Bu oyun için öğrenci sayısı kadar kelime ve kelime anlam kartı hazırlanmalıdır. Bu kartlar karışık şekilde sınıftaki öğrencilere dağıtılmalı ve öğrencilerden bu kartları eşleştirmeleri beklenmelidir. Bir öğrenci elinde bulunan kelimeyi okuduğunda, elinde o kelimenin anlamını tutan diğer öğrenci kartı okuyarak eşleştirmeyi tamamlamalıdır. Eğer eşleştirme yanlış yapılırsa, bunun öğrenciler tarafından fark edilmesi beklenmelidir. Hatayı bulan öğrenci ayrıca puan kazanacaktır. Bu etkinlik esnasında sözlük kullanımı da aktif olarak yapılmalıdır.

#### *Atalarım Ne Derdi?:*

Atasözleri, insanoğlunun deneyimlerinden, bilgeliğinden ve benzetme gücünden kaynağını alır. Dünyanın her dilinde bulunan atasözleri, çoğunlukla bir cümle biçiminde bir yargıyı anlatan, kimi zaman uyak ve ölçüyle, söyleyiş açısından daha etkili olmaya yönelik sözlerdir (Aksan, 2000: 38). Bu oyunda atasözlerinin hangi durumlar üzerine söyleneceğinin kavratılması hedeflenmektedir. Öğrencilerden bir durumu sınıfta arkadaşlarına anlatmaları beklenir. Bu anlatım drama, resimleme yöntemiyle ya da öyküleme şeklinde olabilir. Öğrenci anlatım sonunda sorusunu sorar: “Atalarım ne derdi?” Atasözünü doğru tahmin eden ilk öğrenci, kendi öyküsünü anlatmaya başlar. Bu şekilde atasözleri uygun durumla eşleştirilerek öğrencilerin hafızasında yerini alır.

#### *Ağaca Asalım:*

Bu etkinlikte amaç noktalama işaretlerinin görevlerini kavratmaktır. Bir kutu içerisinde karışık olarak noktalama işaretlerinin görevleri yazılı kartlar bulunmaktadır. Ağaç şeklinde bir kartona ya da kartondan yapılmış bir ağacın dallarına noktalama işaretleri asılmalıdır. Öğrencilerden kutudan çecekleri kuralı ağaçta ait olduğu yere asmaları istenir. Bu şekilde

öğrencilerin kuralların ait olduğu işareti öğrenmeleri sağlanır. Oyun tekrarlandıkça kurallar her öğrenci tarafından kavranacaktır. Bu etkinlik farklı dil bilgisi kuralları için de uygulanabilir.

*Cevap Benim:*

Kelime serveti için geliştirilen bu oyunda öğrencilere numaralı ve kapalı zarflar verilmekte, zarfların içinde ise kelime kartları yer almaktadır. Her kart ön yüzde bir kelime, arka yüzde ise bir anlam olacak şekilde düzenlenmelidir. Kelime ve aynı kelimeye ait anlam aynı kartta bulunmamalıdır. İlk öğrenci kurayla ya da başka bir ölçütle belirlenebilir (Örneğin; sorulan bir soruya ilk doğru cevabı veren öğrenci olabilir). İlk öğrenci kelimesini okur, onun okuduğu kelimenin anlamını tüm öğrenciler kendi zarflarında ararlar. Kelimenin anlamını elinde tutan öğrenci cevap verir ve sıra ona geçer. Sonra o, kendi zarfındaki anlamı bilinmeyen kelimeyi okur ve o kelimenin anlamı sınıfta bulunur. Bu şekilde tüm kelimeler çıkana kadar oyun sürer. Oyun, sınıf mevcudu sayısınca yeni kelimenin öğrenciler tarafından öğrenilmesini sağlar.

*Türetelim:*

Öğrenciler, üzerlerinde yapım ve çekim eklerinin olduğu kartları sınıfa getirirler. Öğretmen, hazırladığı kök kartlarından birini rastgele seçer. Öğrenciler kendilerine ait olan eklerle yeni kelimeler türetirler. Her öğrenci bir ek panosunu elinde tutar. Öğrenciler yer değiştirerek, yani eklerin yeri değiştirilerek kelime çekimleri yapılır ve yeni kelimeler türetilir. Bu esnada kelimelerin yapısı hakkında da bilgi verilir. Kelimelerin basit ya da türemiş yapıları olduğuna bakılarak ekler sınıflandırılır. Öğrenciler bu şekilde sözcük yapısı ve ek çeşitleri hakkında bilgilerini pekiştirirler.

Sonuç olarak; doğdukları andan itibaren oyunla iç içe olan çocuklar, okul süreci başladıktan sonra da oyunlardan kopmamaktadır. Oyun çocuğun hayatında uzun bir süre daha yerini korumaya devam eder. Öğrencinin soyut kavramları oyunla öğrenmesi, onun günlük hayatla kuvvetli bir bağ kurmasını sağladığı gibi öğrenmeyi de kalıcılaştırır. Bu yaştaki çocukların başka bir sorunu da ilgi düzeylerinin kısa sürede azalmasıdır. Oyun öğrencilerin ilgi düzeyini uzun süre yüksek tutacağından öğrenme sürecini kolaylaştırır. Dolayısıyla ilköğretim ikinci kademe ders kitaplarında bulunan bulmaca ve drama etkinlikleri çoğaltılmalı, verilen oyun örnekleri gibi farklı oyun etkinlikleri de kitaplara dâhil edilmelidir. Bu tür oyun etkinlikleri üretmek, öğrencilere proje ve performans görevi olarak da verilebilir. Bu etkinliklerin çoğaltılması öğretim süreçlerine olumlu yönde yarar sağlayacaktır.

### Kaynaklar

- AÇIKGÖZ, Ü. K. (2008). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Biliş Yayınları.
- AKSAN, D. (2000). *Her Yönüyle Dil Ana Çizgileriyle Dilbilim*. Ankara: TDK Yayınları.
- ALACALI, O. (2012). *İlköğretim Türkçe 5 Öğrenci Çalışma Kitabı*. Ankara: Ada Yayıncılık.
- BAĞCI, E. (2011). İlköğretim 1., 2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 2, 487-497.
- BAŞAR, S. ve ZEYBEK KÖKEN, S. (2013). *İlköğretim Türkçe 5 Öğrenci Çalışma Kitabı*. Ankara: MEB Devlet Kitapları, 4. Baskı, Saray Matbaacılık.
- DEMİR, C. ve YAPICI, M. (2007). Ana Dili Olarak Türkçenin Öğretimi ve Sorunları. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9, 2, 177 – 192.
- DEMİREL, Ö. (2002). *Türkçe ve Sınıf Öğretmenleri İçin Türkçe Öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- KARA, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 15, 407-415.
- KARA, Ö. T. (2010). *Dramayla Öykü Oluşturma Yönteminin İlköğretim İkinci Kademe Türkçe Öğretimine Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- KARASAR, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. 15. Baskı. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- KAVCAR, C., OĞUZKAN, F. ve SEVER, S. (1998). *Türkçe Öğretimi Türkçe ve Sınıf Öğretmenleri İçin*. Ankara: Engin Yayınları.
- ÖNAL, M. N. (2002). Türkçenin Eğitiminde ve Öğretiminde Oyun ve Tekerlemelerin Yeri ve Önemi. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 133-149.
- ÖZBAY, M. ve MELANLIOĞLU, D. (2008). Türkçe Eğitiminde Kelime Hazinesinin Önemi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5, 1, 30-45.
- ÖZER, K. (2002). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıflarda Türkçe Öğretiminde İşbirliğine Dayalı Öğrenme Metodunun Kullanımına Yönelik Bir Değerlendirme*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- POTUR, Ö. (2004). *Dördüncü ve Beşinci Sınıf Türkçe Öğretiminde Materyal Geliştirme*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale: Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- SENEMOĞLU, N. (2002). *Gelişim Öğrenme ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya*, Ankara: Gazi Kitabevi.
- ŞİMŞEK, T. ve TOPAL, Y. (2006). Türkçe Eğitiminde Drama ve Özgün Uygulama Örnekleri, *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7, 1, 276–297.
- ÜNALAN, Ş. (2001). *Türkçe Öğretimi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- VARIŞOĞLU, B., ŞEREF, İ., GEDİK, M. ve YILMAZ, İ. (2013). Türkçe Dersinde Uygulanan Eğitsel Oyunlara Yönelik Tutum Ölçeği: Geçerlilik ve Güvenilirlik Çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkçenin Eğitimi Öğretimi Özel Sayısı*, 6, 11, 1060–1081.
- YEŞİLYURT, E. (2011). *6. Sınıflarda Yapım Eklerinin Öğretimine Yaratıcı Drama Yönteminin Etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.