



YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN OYUNLARIN ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME ÇALIŞMALARINA KATKISI

CONTRIBUTION OF GAMES USED IN TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS
TO THE ASSESSMENT AND EVALUATION STUDIES

Mesut GÜN

Prof. Dr., Mersin
Üniversitesi, Türkçe
Eğitimi
Türkçe Eğitimi,
Mersin/Türkiye.
Prof. Dr., Mersin
University, Turkish
Education
Turkish Education,
Mersin/Türkiye.
mesutgun07@gmail.com
ORCID ID: 0000-0001-
9663-1066

Lokman TANRIKULU

Doç. Dr., Nevşehir Hacı
Bektaş Veli Üniversitesi,
Alman Dili Eğitimi,
Alman Dili Eğitimi,
Nevşehir/Türkiye.
Assoc. Dr., Nevşehir Hacı
Bektaş Veli University,
German Language
Education, German
Language Education,
Nevşehir/Türkiye.
ltanrikulu@nevsehir.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-
1862-8176

Aslıhan TÜRK

Bilim Uzmanı, Nevşehir
Hacı Bektaş Veli
Üniversitesi, Türkçe
Eğitimi, Türkçe Eğitimi,
Nevşehir/Türkiye.
Science Specialist,
Nevşehir Hacı Bektaş
Veli University, Turkish
Education, Turkish
Education,
Nevşehir/Türkiye.
aslihan.turk42@gmail.com
ORCID ID: 0000-0003-
4709-457X

Makale bilgisi | Article Information

DOI: 10.47994/usbad.1390402

Makale Türü / Article Type: Araştırma Makalesi / Research Article

Geliş Tarihi / Date Received: 13.11.2023

Kabul Tarihi / Date Accepted: 20.12.2023

Yayın Tarihi / Date Published: 20.12.2023

Yayın Sezonu / Pub Date Season: Aralık / December

Bu Makaleye Atıf İçin / To Cite This Article: Gün, M., Tanrikulu, L., & Türk, A.
(2023). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Kullanılan Oyunların Ölçme ve Değerlendirme
Çalışmalarına Katkısı. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 5(13), 702-
725.

İntihal: Bu makale intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

Plagiarism: This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism detected.



İletişim: Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbad>
mail: usbaddergi@gmail.com

Öz: Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi son yıllarda ülkemize pek çok yabancı uyruklu bireyin gelmesiyle araştırmalara daha fazla konu edilmiştir. Bu bireyler göç, eğitim, kariyer, iş, ticaret, zorunluluk halleri vb. sebeplerden ülkemize gelmiştir. Bu alanda materyal geliştirme, ders kitapları içeriği, dinleme, okuma, yazma, konuşma gibi dil becerileri çalışmaları, tutum ve motivasyon çalışmaları gibi pek çok betimsel ve deneysel çalışma mevcuttur. Bu çalışmada eskiden oynanan sokak oyunlarının dinleme ve yazma becerilerinde ölçme aracı olarak kullanımı, aynı zamanda kâğıt üzerinde oynanan kelime türetme çalışmalarının yazma becerisi ve ölçme araçlarına olan rolünü araştırmak amaç edinmiştir. Bu alandaki materyal geliştirme ve ölçme-değerlendirme uygulamalarına bir kaynak olduğu için önemli olduğu temenni edilmektedir. Ders içinde daha etkili, verimli, zevkli, eğlenceli ve aktif bir ortam sağlaması bu türden çalışmaların yapılmasına kapı aralamış ve dolayısıyla fikir vermiştir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olan tarama yöntemi kullanılmıştır. Yapılan çalışmada kullanılan eğitsel oyunlar iki kısımda incelenmiştir. İlk kısımda sokak oyunlarından olan kulaktan kulağa, sandalye kapmaca, eski minder, yağ satarım bal satarım oyunu bulunmaktadır. İkinci bölümde isim-şehir, son harften kelime bulamaca, son heceden kelime türetme, alfabe çorbası oyunları vardır. Bu oyunlardan ölçme ve değerlendirme aracı hazırlanarak bunların dinleme ve yazma becerilerine olabilecek etkileri üzerinde durulmuştur. Sonuç olarak; bu tür oyunların dinleme ve yazma becerisini olumlu yönde etkilediğine ulaşılmıştır. Ayrıca bu oyunların en temel seviyeden en üst seviyeye kadar her yaşta insanın zevkle oynadığı ve dil eğitimi açısından etkili bir yöntem olduğu tespit edilmiştir. Yapılan bu çalışmadan hareketle bu alanla ilgili pek çok materyal ve ölçme değerlendirme çalışmalarının da yapılması temenni edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Yabancılara Türkçe Öğretimi, Dinleme Becerisi, Yazma Becerisi, Ölçme ve Değerlendirme, Eğitsel Oyunlar

Abstract: Teaching Turkish as a foreign language has been the subject of more researches in recent years with the arrival of many foreign nationals to our country. These individuals are related to immigration, education, career, job, trade, necessity etc. He came to our country for many reasons. There are many descriptive and experimental studies in this field such as material development, textbook content, language skills studies such as listening, reading, writing, speaking, attitude and motivation studies. In this study, it was aimed to investigate the use of street games played in the past as a measurement tool in listening and writing skills, as well as the role of word generation studies played on paper on writing skills and measurement tools. It is hoped that it is important because it is a source for material development and measurement-evaluation practices in this field. Providing a more effective, productive, enjoyable, fun and active environment in the classroom has opened the door to such studies and therefore gave ideas. In the study, the scanning method, which is one of the qualitative research methods, was used. The educational games used in the study were examined in two parts. In the first part, there is the game of ear to ear, chair snatching, old mattresses, I sell oil, I sell honey, which is one of the street games. In the second part, there are noun-city, word puzzle from the last letter, word derivation from the last syllable, alphabet soup games. Measurement and evaluation tool was prepared from these games and their possible effects on listening and writing skills were emphasized. In conclusion; It has been found that such games have a positive effect on listening and writing skills. In addition, it has been determined that these games are played with pleasure by people of all ages, from the most basic level to the highest level, and are an effective method in terms of language education. Based on this

study, it is hoped that many materials and assessment and evaluation studies related to this field will be carried out.

Key Words: Teaching Turkish to Foreigners, Listening Skill, Writing Skill, Assessment and Evaluation, Educational Games

GİRİŞ

Dil, insanlar arasında sağlıklı iletişim kurabilmek ve aynı zamanda duygu ve düşüncelerini ifade edebilmek gibi çok çeşitli sebeplerle ihtiyaç duyulan en önemli araçlardan biridir (Yavuz, 2021). Dil doğan ve gelişen bir yapıya sahip olduğu için insanlar birbirleriyle iletişim kurmak ve anlaşmak ihtiyacı hissetmektedir. Yabancı dil olarak Türkçe Öğretimi son yıllarda ciddi bir şekilde artış göstermiştir. Türkçeyi öğrenmek isteyen her yaşta yabancı uyruklu birey her geçen gün artarak Türkçe öğreniminin ihtiyaç haline geldiğini göstermektedir. Buna örnek olarak Yunus Emre Enstitülerinin yaptığı çalışmalar, Türk Kültür Merkezleri, yaşam boyu öğrenmeyi destekleyen Halk Eğitim Merkezleri, yurt dışında yapılan çalışmalar, üniversite destekli TÖMER çalışmaları bu alanın önemini ortaya koymaktadır. Bu alanda verilen eğitimler ve kurumların artması birden fazla öğretim yöntem ve tekniklerini de beraberinde getirmiştir ve bu sayede çağdaş yaklaşımlarla dil eğitimi verilmeye başlanmıştır.

Özellikle yabancı dil öğretiminde öğrenci merkezli yöntem ve tekniklerin kullanılması öğrencilerin daha kolay, verimli, aktif bir şekilde sürece katılmalarını desteklemekte; böylelikle duygu ve düşünceler daha rahat ifade edilmektedir. Dil öğretiminde kullanılan çağdaş yöntemlerden olan eğitici oyunlar ve etkinlikler önem kazanmıştır. Demirel'e göre (2004: 77) eğitici oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan eğitici etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. Eğitici oyunlar özellikle öğrenme amacı taşımaları ve bunun için sınıfta uygulanmalıdır. Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi/öğrenimi sürecinde eğitsel oyunların kullanımı, öğrenci merkezli ve aktif bir öğretim metodu olmasından dolayı sınıf içi ve dışı etkinliklerde gittikçe yaygınlaşmaktadır (Kara, 2010: 409). Özellikle yabancı dil öğrenme sürecinde en önemli sorunlardan biri olan "yöntem ve teknik" sorununda tekdüzeliği ortadan kaldırması ve zengin öğrenme ortamları sunması bakımından oyunların ilgi çekici bir öğretim aracı olarak kullanılmaktadır (Erdem ve Aycan, 2017).

Eğlenceli ve öğretici olması, uygulanabilir ve ekonomik özelliklerinin bulunması, bireysel ve grup çalışmalarına uygun yapıya sahip olması, öğrenciyi teşvik edecek ödül vb. nitelikleri oyunların faydaları arasındadır. Oyunlar her ne kadar çocuksu görünse de özellikle temel seviyede bulunan bireylerin dil öğretimine katkısı göz ardı edilmemelidir. Oyunların öğrenmeyi kolaylaştıran ve zevkli hale getiren özelliği dile karşı olan tutumu da olumlu yönde etkilemektedir. Dolayısıyla pek çok yerde ve her yaş grubunda ilgi gören ve sınıf içinde öğrenciyi aktif hale getiren uygulamalar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi konusunda oyunları teknik olarak kullanabilmek için öncelikle dil öğrenen bu bireylerin Avrupa Dil Gelişim

Portfolyosuna göre hangi seviyede olduğuna karar verilmelidir. Bu portfolyoya bakıldığında sürecin ilerlemesinde bireyin aktif çaba göstermesi gerektiği ile karşılaşmaktayız. Avrupa Dil Gelişim Portfolyosunun temelini oluşturan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metninde oyunun dil öğretmek amaçlı kullanımı incelenmeye çalışılmıştır. Böylece dil öğretiminde yanlış yöntem ve tekniklerle ezberletmek yerine etkileşimli ve aktif bir şekilde oyunlar yardımıyla dil öğretimi önem kazanmıştır.

Bu çalışmada kullanılan oyunlar öğrencilerin dinleme ve yazma becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanmıştır. İsim-şehir kelime oyunu, son harften kelime bulma, alfabe çorbası, son heceden kelime türetme yazma becerisinde incelenirken; kulaktan kulağa, sandalye kapmaca, eski minder, yağ satarım bal satarım oyunları dinleme becerileri içerisinde bulunmaktadır. Daha önce bu konuyla ilgili çalışmalarda genellikle teknolojik oyunlar bulunmaktadır ama eski sokak oyunlarımız olan yukarıda ismi geçen oyunlara yönelik çalışmalar asgari düzeyde kalmaktadır. Yapılan bu çalışmanın bundan sonra yapılacak pek çok çalışmaya rehber olması, bu alandaki araştırmacılara fikir vermesi temenni edilmektedir.

ÇALIŞMANIN AMACI

Bu çalışmanın amacı yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sınıf içinde kullanılan oyunlarının dinleme ve yazma becerileri üzerindeki rolünü ölçme ve değerlendirme etkinlikleri ile incelemektir. Bu bahsedilen oyunlarla birlikte kolay, hızlı ve zevkli bir şekilde dil öğrenimine hizmet etmesi çalışmanın bu alanda kullanılması gereken bir materyal olduğunu desteklemektedir. Eğitsel olarak kullanılan bu oyunların öğrencinin akademik başarısına, dile olan algısına ve ekonomik olarak kullanımına fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Kısacası yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde yeni geliştirilen materyallerin sınıf ortamında kullanımı, dil becerilerine katkısı ve öğrenciler üzerindeki etkisinin oyunlar yoluyla araştırılması amaçlanmıştır.

ÇALIŞMANIN ÖNEMİ

Dil, insanlar arasında anlaşmayı sağlayan doğal bir araç, kendisine özgü kuralları olan ve ancak bu kurallar içerisinde gelişen canlı bir varlık, temeli tarihin bilinmeyen dönemlerinde atılmış bir gizli anlaşmalar düzeni, seslerden örülmüş toplumsal bir kurumdur (Ergin, 2008). Türkiye’de son yıllarda en çok tartışma konularından birisi de dil öğretimidir. Özellikle son dönemlerde Türkiye’ye olan göçlerle beraber Türkçeye olan ilgi artmıştır. Türkçeye olan ilginin artması öğretim yöntem ve tekniklerini de etkilemiş ve bireysel farklılıklardan dolayı bu çalışmalar hız kazanmıştır. Çalışmanın da ana konusunu oluşturan oyunlar yardımıyla derslerin daha eğlenceli aynı zamanda eğitici olması, güdülenmeyi ve aktif katılımı sağlaması dil öğretiminde iletişim merkezli teknik ve yöntemlere kapı aralamış, çalışmanın bu alandaki önemini ortaya koymuştur.

PROBLEM DURUMU

Bu çalışmanın ana problem cümlesi: 'Yabancılara Türkçe Öğretiminde kullanılan oyunların ölçme ve değerlendirme çalışmalarına katkısı nasıldır?' şeklindedir. Çalışmanın alt problem cümleleri ise şu şekildedir:

- Yabancılara Türkçe Öğretiminde dinleme becerisini geliştiren oyunların ölçme ve değerlendirme araçlarındaki rolü nedir?
- Yabancılara Türkçe Öğretiminde yazma becerisini geliştiren oyunların ölçme ve değerlendirme araçlarındaki rolü nedir?

YÖNTEM

Araştırmada betimsel tarama yöntemi kullanılmıştır. Karasar'a (2013) göre betimsel tarama, geçmişte ya da hâlihazırdaki durumu, olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Betimsel tarama yöntemi nitel araştırmalar sınıfına girmektedir. Çalışmaya konu edilen bireyler ya da nesnelere bulunduğu koşullar içinde olduğu gibi ifade edilmeye çalışılır. Herhangi bir değişiklik ya da etkileme çabasına girilmez.

Bu çalışma pek çok bildiri, makale, yüksek lisans ve doktora tezleri, kitap ve kitap bölümleri incelenerek araştırılmıştır. Ayrıca çalışmanın temelini oluşturan Avrupa Ortak Diller Çerçeve Metni ile Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme (Tamamlayıcı Cilt) incelenmiş ve oyunların etkisi ile dil öğretimi arasındaki bağlantı araştırmaya dâhil edilmiştir. Bu metinde yer alan dil öğretimi alanlarından hangi seviye ve becerilere olan etkisi üzerinde deliller sunulmuştur.

VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmada yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan eğitici ve kelime öğretimine yardımcı oyunlar araştırılmıştır. Bu oyunlar dinleme ve yazma becerilerine uygun bir şekilde sınıflandırılmıştır. Daha sonra bu oyunların dinleme ve yazma becerilerine etkisi bulgular kısmında tek tek incelenerek Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni ile Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme kaynakları referans alınarak ilişkilendirilmiş, bulgular kısmında elde edilen veriler analiz edilmiştir.

Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metni incelendiğinde dil öğretimi oyunlar üzerinde şu kazanımlar ile karşılaşılmıştır:

- B2 seviyesinde bulunan; 'Bireylerin standart dilde ve aşına olduğu bir ağızda sunulan belgesellerin, canlı röportajların, sohbet programlarının, oyunların ve filmlerin çoğunu anlayabilir.' Kazanımında oyunların bir materyal olduğu, konuşma ve dinleme becerisini geliştirdiği görülmektedir (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 57).
- C1 düzeyinde bulunan bir bireyin; 'Bireylerin standart dilde ve aşına olduğu bir ağızda konuşulması koşuluyla çoğu film, oyun ve TV programlarındaki ince ayrımları ve ima edilen anlamları anlayabilir.' Oyunların konuşma

becerisini geliştirdiği ve örtük anlamları anlama düzeyine hizmet ettiği görülmektedir (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 57).

- A2 seviyesindeki bir kişinin; 'İlgi duyulan ürün ve hizmetlerle ilgili (örneğin CD'ler, video oyunları, seyahat) çok kısa reklamlardaki en önemli bilgileri anlayabilir.' Kazanımında oyunların teknolojik ortamda dili geliştirmede önemli bir materyal olduğu görülmektedir. Bu kazanımda bireylerin dinleme becerilerine yönelik oyunlardan yararlandığı görülmektedir (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 56).
- A2 seviyesindeki bireyler için; 'Nerelerde iyi olduğunu ve iyi olmadığı yerleri ifade edebilir. (Örneğin spor, oyunlar, beceriler, konular.)' kazanımında konuşma becerisine katkı sağladığını ifade eden kazanım bulunmaktadır (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 67).
- Yaratıcı yazma konusunda B2 seviyesinde bulunan kişiler için 'Bir film, kitap, oyun hakkında eleştiri yapabilir.' Kazanımı bulunmaktadır. Burada bireylerin konuşma, dinleme ve yazma becerilerini geliştirmede oyunların öneminden bahsedilmiştir (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 71).
- C1 düzeyinde yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesi için 'Kültürel olaylar (Örneğin oyunlar, filmler, konserler) veya edebi eserler hakkında ayrıntılı bir eleştirel değerlendirme yapabilir.' Kazanımı mevcuttur. Bu kazanımda yazma, dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesi için oyunlardan faydalandığı belirtilmektedir (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 71).
- B2 seviyesindeki bireyler için; 'Bir öykü, roman, film veya oyundaki olay örgüsünün gelişimine, karakterlere ve temalara yönelik kişisel yorumunu ortaya koyabilir.' Kazanımı ile konuşma ve dinleme becerisinin geliştirilmesinde oyunların kullanıldığı görülmektedir (D-AOBM Tamamlayıcı Cilt, 2001: 111).

BULGULAR

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dinleme Becerisini Geliştiren Oyunlar

Dil öğretiminde dil becerileri oldukça önemlidir ve kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirmek amacıyla bir bütün halinde verilmelidir. Öğrencilerin dil öğrenme sürecinde başarılı ve etkili bir şekilde dili kullanmaları için kendilerinin de uzun süre çaba göstermeleri gerekmektedir. Bu konuda eğitsel oyunlar öğrencileri güdüleyen, onları harekete geçiren, motive eden, onlara yoğun ve anlamlı öğrenme ortamları sunarak dil öğretimi konusunda yardımcı olan etkinlikler olarak değerlendirilmektedir (Wright vd., 2006: 2; Lee, 1995: 35). Bu şekilde öğrencileri sıkıcı konulardan ve olumsuz duygulardan uzaklaştıran oyunlar aynı zamanda sınıfta da oluşacak monoton havayı dağıtmaya yardımcı olmakta ve dili de eğlenerek öğrenmeyi sağlamaktadır. Bu nedenlerden herhangi biri olmasa dahi öğrencilerin eğlenceli ve verimli bir eğitim görmeleri açısından oyunların kullanılması gerekmektedir (Uberman, 1998: 21; Simpson, 2015).

Dinleme becerisi bireyin dili öğrenmek için sıklıkla ihtiyaç duyduğu dil becerileri arasındadır. Yeni bir dili öğrenmek için o dile maruz kalmak ve kelimelerin söylenme şeklini duymak ve dikkat ederek dinlemek gerekir. Özellikle film izleme etkinlikleri, o dilde yazılmış basit metinlerin sesletimi, günlük hayatta maruz kalma, çizgi film ve animasyonlar, oyun ve etkinlikler yoluyla dil öğretimi yapılmaktadır. Bu çalışmada eskiden oynanan bazı sokak oyunlarının dinleme ve dikkat becerileri üzerine olan etkisi ölçme ve değerlendirme yoluyla araştırılmaya çalışılmıştır. Öğrenciler bu şekilde hem eğlenceli vakit geçirmekte hem de birincil yaşantılar yoluyla dili öğrenmektedirler.



Şekil 1: Kulaktan Kulağa Oyunu (Yabancılar İçin Türkçe, 2013: 7)

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-1

Oyunun oynanışı: İlk sırada bulunan oyuncu bir kelime ya da kısa bir cümle bulmalıdır. Bu kelime günlük yaşamda kullanılan bir sözcük olabilir. Cümle seçilmişse atasözü, deyim ya da tekerleme olabilir. Seçilen bu kelime ya da cümle 2. Sıradaki oyuncunun kulağına sessizce, diğer oyuncuların duymayacağı şekilde söylenmelidir. Bu kural oyun için çok önemlidir. Kelimeyi ya da cümleyi duyan ikinci kişi aynı şekilde yanındakine söyler. Bu şekilde bu oyun en son sırada bulunan kişiye kadar ilerler. Sıra en sondaki kişiye geldiğinde duyduğu kelime ya da cümleyi yüksek sesle söylemelidir. Genel olarak sıra ilk oyuncudan en son kişiye gelene kadar duyulan kelime ya da cümle farklı bir şeye dönüşür. Oyunu zorlaştırmak için ilerleyen dil seviyelerinde daha uzun kelime ya da cümle seçilebilir. Oyun bu şekilde devam eder.

SORU-1: Oynadığınız oyunda geçen meslekleri yazınız.

.....

SORU-2: Oynadığınız oyunda geçen zaman ifadelerini yazınız.

.....

SORU-3: Oynadığınız oyunda geçen yer adlarını yazınız.

.....

SORU-4: Oynadığınız oyunda geçen kişi adlarını yazınız.

Ölçme ve değerlendirme aracı 1'e göre oyun uygulama aşamasında dinleme becerisini cevaplama aşamasında da yazma becerisini geliştirmeye yöneliktir. Oyunda kullanılan kelimeler öğrencilerin cümle kurma becerisini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Cümle içinde geçen kişi, yer, zaman, meslek ifadeleri soru olarak sorulmuştur. A1 ve A2 seviyelerinde bulunan öğrenciler için uygun ve eğlenceli bir oyundur. İsmi söyleme, tanışma, mekân bilgisi, zaman, kısa cümleleri ifade etme gibi basit düzeyde kelimeler öğretmeye uygun bir oyundur. Hatırda tutmayı sağlamak ve sınıf içinde kalabalık gruplarla oynamaya uygundur. Bu eğitsel oyunda öğrencilerin dinleme ve telaffuz becerileri de geliştirilir (MEB Özel Tefvik Fikret Okulları, 2010). Aynı zamanda kelimeyi düzgün yazma yani dikte etme çalışmalarında da kullanılmaya uygun niteliktedir.



Şekil2: Sandalye Kapmaca Oyunu

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-2

Oyunun Oynanışı: Belli bir kişi sayısı yoktur. Özellikle kalabalık gruplarda daha eğlenceli olmaktadır. Sadece kişi sayısından bir eksik sayıda sandalyeye ihtiyaç vardır. Her yaşta insanın keyifle oynayacağı bir oyundur. Grup sayısından bir tane eksik sandalye çember şeklinde dizilir. Öğrenciler bu çemberin etrafına yeni bir çember oluştururlar. Müzik eşliğinde sandalyelerin etrafında dönülür. Müzik oyuncuların beklemediği bir anda kapatılır ve öğrencilerin sandalyelere oturması sağlanır. Sandalye bulamayan öğrenci boşta kaldığı için oyunun dışında kalır. Bu şekilde en sonda tek kişi kalana kadar oyun devam eder. En son sandalyeye oturan kişi kazanan olarak seçilir.

Seçilen Müzik: Bana bir masal anlat baba
İçinde bütün oyunlarım
Kurtla kuzu olsun şekerle bal
Baba bir masal anlat bana
İçinde denizle balıklar
Yağmurla kar olsun güneşle ay

Anlatırken tut elimi Uykuya dalıp gitsem bile Bırakıp gitme sakın beni Bana bir masal anlat baba İçinde tüm sevdiklerim İçinde İstanbul olsun
SORU-1: Oynadığınız oyunda geçen hayvan adlarını yazınız.
SORU-2: Oynadığınız oyunda geçen doğa olaylarını yazınız.
SORU-3: Oynadığınız oyunda geçen masal kelimesinin anlamını sözlükten bularak yazınız.
SORU-4: Oynadığınız oyunda geçen 'masal' kelimesini cümle içinde kullanınız.

Ölçme ve değerlendirme aracı 2'ye bakıldığında; oyunun uygulama aşamasında seçilen müziği dikkatli bir şekilde dinlemek gerekmektedir. Oyunun soru kısmında ise yine yazma becerisini geliştirmeye yönelik sorular sorulmuştur. Burada amaç hayvan adları, basit doğa olayları, kelimenin anlamı sözlük kullanarak öğrenme ve hayata geçirmek, unutmamak için cümle içinde kullanmaktır. A1 ve A2 temel seviyelerde bulunan bu temaların öğretimi için uygun ve eğlenceli bir oyundur. Ayrıca şarkı veya türkü seçimi konusunda dili kültürel olarak öğretmek için de oyun etkinliklerinden yararlanılabilir.



Şekil3: Eski Minder Oyunu

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-3

Oyunun Oynanışı: Öğrenciler halka şeklini alır ve bir kişi bu halkanın içinde kalır. Halkanın içinde kalan öğrenci gözlerini kapatır. Dışarıda kalanlar eski minder tekerlemesini söylerler. Eski minder yüzünü göster, Göstermezsen bir poz ver.

Güzellik mi, çirkinlik mi,

Havuz başında heykellik mi, mankenlik mi,

Hangisi?

Eski minder gözlerini açar ve birini tercih eder. Daha sonra tekrar gözlerini kapatır. Söylediği poz en güzel yapanı seçer ve seçilen kişi ortaya geçer. Oyun bu şekilde devam eder. Her öğrenci değişik pozlar verir.

SORU-1: Oynadığınız oyunda geçen zıt anlamlı kelimeleri yazınız.

.....

SORU-2: Oynadığınız oyunda geçen olumsuzluk eklerinin geçtiği kelimeleri yazınız.

.....

SORU-3: Oynadığınız oyunda geçen soru eklerini yazınız.

.....

SORU-4: Siz de bildiğiniz bir tekerlemeyi yazınız

.....

Ölçme ve değerlendirme aracı 3'e göre; öğrencilerin tekerlemeyi dikkatlice dinleme becerisini geliştirerek bir seçim yapmalarını sağlamaktadır. Yazma ve dil bilgisi becerilerinden de zıt anlamlı kelimeler, olumsuzluk ekleri, soru ekleri, soru sorma becerisini geliştirmeye yönelik hazırlanmış bir çalışma kağıdıdır. Temel

seviyenin dışında orta düzey yani B1 ve B2 seviyelerinde de özellikle dil bilgisi sezdirme konularında kullanılabilir. Sorular seviyeye uygun olacak şekilde değiştirilerek farklı kazanımlar öğretilebilir.



Şekil4: Yağ Satarım Bal Satarım Oyunu

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-4

Oyunun Oynanışı: En az 8 en fazla 10 kişi gerekir. İlk önce bütün öğrenciler çember şeklinde otururlar. Ebe olacak kişi bu çemberin dışında kalır. Ebe elinde bir mendille çemberin dışında dolaşır ve çemberdekiler oyunun şarkısını söylerler.

Yağ satarım, bal satarım

Ustam ölmüş ben satarım

Ustam kürkü sarıdır

Satsam 15 liradır

Zam bak zum bak

Dön arkana iyi iyi bak.

Ebe kimseye belli etmeden elindeki mendili birinin arkasına koyar ve o kişi bunu fark edince ebeyi kovalamaya başlar. Ebe eğer yakalanmadan o öğrencinin yerine oturursa yeni ebe kovalayan kişi olur. Oyun bu şekilde devam eder.

SORU-1: Oynadığınız oyunda geçen şarkıyı aşağıya yazınız.

.....

SORU-2: Kürk kelimesinin anlamını sözlükten bularak aşağıya yazınız.

.....

SORU-3: Anlamını bulduğunuz kelimeyi cümle içinde kullanınız.

.....

SORU-4: Dinlediğiniz şarkıda geçen renk adlarını yazınız.

.....

.....

Ölçme ve değerlendirme aracı 4 tablosuna göre; dikkat geliştirme, seçim yapma becerileri geliştirilmeye çalışılmıştır. Yazma becerisine de bağlamdan hareketle kelimenin anlamını tahmin etme, hatırdan tutma, sözlük kullanma, öğrendiği kelimeleri cümle içinde kullanma, basit renk adlarını öğrenme ve bildiği başka bir şarkıyı arkadaşlarıyla paylaşmaya yönelik soru kökleri içeren bir çalışma kağıdı şeklinde hazırlanmıştır. Temel seviyede bulunan öğrencilerde ders sonu etkinliklerinde kullanmaya uygundur.

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Yazma Becerisini Geliştiren Oyunlar

Yabancılara Türkçe öğretiminde temel amaçlardan biri de hedef dilde bulunan söz varlığı içerisinde dil becerilerini kullanılabilir hale getirmektir. Bu beceriler anlama ve anlatma becerileri olmak üzere bölümlere ayrılmış, yazma becerisi anlatma grubunda yer alır ve en zor aynı zamanda en son gelişen beceri olarak bilinmektedir. Bu sebepten dolayı da dil öğrenen öğrencilerin ya da bireylerin bir konuyu yazılı anlatım kurallarına uygun bir şekilde anlatmaları gerektiğinde; yazmaktan korkmakta ve kendilerini etkili ve doğru bir şekilde ifade edememekte (Hamaratlı, 2015), konuya dair fikir üretmemekte, taslak oluşturmada ve düzenlemede birtakım problemlerle karşılaşmakta (Cahyadi ve Muhammed, 2020: 149) motivasyon eksikliği yaşamaktadırlar (Hamaratlı, 2015).

Sayfa | 713

Alanyazın taramasına bakıldığında özellikle yabancılara Türkçe öğretiminde yazma becerisinde karşılaşılan sorunlara, olumsuz tutumlara çözüm üretilmesi beklenmektedir. Bu şekilde zor gelişen bir beceriyi daha kolay ve zevkli hale getirmek için ders içi ya da ders dışı farklı etkinliklerin varlığı dil öğretimi açısından önem arz etmektedir. Bu beceriyi geliştirmek için bol bol yazma çalışmaları, dikte alıştırmaları yaptırılmalıdır.

Avrupa Dilleri Ortak Başvuru Metni'nde (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009: 68) yazılı üretim (yazma) faaliyetlerinde, dil kullanıcısı yazar olarak bir ya da daha fazla okuyucu tarafından okunmak üzere kabul edilen bir yazılı metin üretir. Bu konuda dinlediğini daha sonra yazdırmak, bir anı yazmalarını istemek, bulmaca çözdürmek, not tutma, okuduğu bir hikaye, roman vb. edebi eserin özetini çıkarma, kendini tanıtıcı formlar doldurma, mektup yazma, görüşlerini yazılı olarak sunma gibi etkinlikler oyunlar yoluyla yapılabilir.

İSİM	ŞEHİR	BİTKİ	HAYVAN	EŞYA	ÜLKE
Meryem	Manisa	Muz	Maymun	Masa	Macaristan
10	5	10	10	5	10
Anil	Ankara	Armut	An	Ayna	Almanya
10	10	10	5	10	10
Derya	Diyarbakır	Dereotu	Doğan	Dolap	Danimarka
10	5	5	10	5	5

Şekil5: İsim-Şehir Oyunu

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-5

Oyunun Oynanışı: Oyunculardan biri bir harf söyler. Herkes o harf ile ilgili isim, şehir, bitki, hayvan, eşya adları yazarlar ve belli bir süre tutulur. Süre bittikten sonra yazma aşaması tamamlanmıştır. Daha sonra sırasıyla herkes yazdıklarını söyler. Aynı kelimeyi yazanlar aynı puanı farklı kelimeyi yazanlar diğerlerinden daha yüksek bir puan alırlar. Oyun birkaç sefer bu şekilde döner. En son bütün puanlar toplanarak kazanan ilan edilir.

SORU-1: Oynadığınız oyunda geçen ülke adlarını ve nerede olduğunu yazınız.

.....

SORU-2: Oynadığınız oyunda geçen bitki adlarını ve nerede yetiştiklerini yazınız.

.....

SORU-3: Oynadığınız oyunda geçen kişi adlarını yazınız.

.....

SORU-4: Oynadığınız oyunda geçen eşya adlarını ve günlük hayatta ne işe yaradığını yazınız.

.....

Ölçme ve değerlendirme aracı 5'e göre; harf hakimiyeti, kelime bilgisi, yer bilgisi, isim bilgisine yönelik sorular sorulmuştur. Temel seviyenin üstünde bulunan orta ve ileri düzeylerde de kelime öğretimine uygun bir oyundur. Her yaşta insanın düşünme becerisine hizmet etmektedir. Özellikle işleve yönelik sorulara da rastlanmaktadır.

Son Harften Kelime Bulma Oyunu

En az 2 kişi ile oynanan bir oyundur. İlk sıradaki öğrenci bir kelime söyler. Söylenen kelimenin son harfi ile sıradaki öğrencinin yeni ve farklı bir kelime türetmesi beklenir. Daha önce söylenen bir kelimeyi söyleyen öğrenci oyundan elenir. Bu şekilde kazanan öğrenci tespit edilir. Kalabalık gruplarda daha eğlenceli ve öğretici bir özelliğe sahiptir. Kelime bilgisi, hızlı düşünme, hatırd tutma, harf

hakimiyeti vb. özelliklerin öğrencilerde gelişmesine yardımcı olur. Öğrenciler tahtaya çıkarılarak da oyun oynatılabilir. Bu şekilde de yazma becerilerinin gelişmesine ve topluluk önünde kendilerini ifade etmeye hizmet ettiğinden özgüven becerisinin kazandırılmasını sağlamaktadır.

Bu oyun Konya\Ereğli Kapalı T Tipi Ceza İnfaz Kurumu B1 seviyesindeki 5 öğrenciye uygulanmıştır. Bu öğrenciler Afganistan, Arabistan, Cezayir, Suriye, Mısırdan gelmişlerdir.

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-6				
Ö1	Ö2	Ö3	Ö4	Ö5
Elma	Armut	Tatil	Leylek	Kedi
İp	Penguen	Nane	Elbise	Ev
Vida	Anne	Elek	Köpek	Kemik
Kağıt	Telefon	Nine	Ekmek	Erkek

Ölçme ve değerlendirme aracı 6'ya bakıldığında; amaç öğrencilerin kelime bilgisini yoklamak ve bunun üzerine düşünmelerini sağlamaktır. Oyun bu şekilde devam ederek ilerlemektedir. Öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmeye ve artırmaya yarayan bit grup oyunudur. Dil öğretiminde eğlenceli vakit geçirmek için sınıf içi ya da dışı etkinliklerde kullanılmaya uygundur.

Son Heceden Kelime Türetme

Aynı son harften kelime türetme oyunu gibi heceden hareketle kelime türetme yapılıır. Sadece kelimenin tek heceli olmamasına dikkat edilir. Bu oyun Konya\Ereğli Kapalı T Tipi Ceza İnfaz Kurumu B1 seviyesindeki 5 öğrenciye uygulanmıştır. Bu öğrenciler Afganistan, Arabistan, Cezayir, Suriye, Mısırdan gelmişlerdir. Son harften kelime türetme oyununa göre öğrencilerin biraz zorlandıkları tespit edilmiştir.

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-7				
Ö1	Ö2	Ö3	Ö4	Ö5
Elma	Mandalina	Nane	Ne	Neden
Denge	Gelir	-	Lale	Leylek
-	Masa	-	Salı	-
-	Bilgisayar	-	Yardım	-

Ölçme ve Değerlendirme aracı 'ye göre öğrencilerden 3 tanesi son heceden kelime türetemedikleri için oyun dışı bırakılmıştır. Diğer oyuna göre süre sınırı uzun tutulmuştur. Öğrencilerin kelime ve hece mantığını geliştirmeye yarayan eğlenceli ve öğretici bir oyundur. Her seviyede bulunan sınıf için uygundur.

Alfabe Çorbası Oyunu

Sınıf gruplara bölünür ve belli bir süre belirlenir. Alfabeden bir harf seçilerek bu süre içinde bu harfle ilgili kelime yazmaları istenir. En çok kelimeyi yazan kazanır. Hızlı bir şekilde düşünme, kelime ve harf bilgisi, yazma becerisini geliştirmeye yönelik bir oyundur. Bu oyun Konya\Ereğli Kapalı T Tipi Ceza İnfaz Kurumu B1 seviyesindeki 5 öğrenciye uygulanmıştır. Bu öğrenciler Afganistan, Arabistan, Cezayir, Suriye, Mısırdan gelmişlerdir.

Ölçme ve Değerlendirme Aracı-8				
Ö1	Ö2	Ö3	Ö4	Ö5
Kedi	Karton	Konu	Kan	Kek
Kek	Kol	Kalp	Kedi	Kelepçe
Kepçe	Köpek	Kedi	Köpek	Kedi
Kutu	Kolluk	Köpek	Kar	Köpek
Katil	Kelepçe	Kobra	Kadın	Kepçe
Kapkaç	Koro	Kum	Kalp	Kola
Kupa	Kola	Kar	Kalın	-
Kamyon	--	Kadın	Küpe	-
-	-	-	Kolye	-

Ölçme ve değerlendirme aracı 8'e göre; kelime türetmek için k harfi seçilmiştir ve en çok kelime türeten öğrenci oyunu kazanmıştır. Bu oyun birkaç tur farklı harfler seçilerek devam eder. Öğrencilerin yazma ve telaffuz etme becerilerini geliştirmeyi sağlayan eğitici oyunlar arasındadır. Dil seviyelerinin temel, orta, ileri her seviyede kullanılmaya uygundur. Daha sonra farklı bir harf belirlenerek de oyun devam ettirilebilir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Yabancı dil öğretiminde sınıf içinde öğrenmenin sıradanlıktan kurtarılmasında eğitsel oyunlar ve bulmaca etkinlikleri öğrenmeyi olumlu olarak etkilemekte, ayrıca bilinenleri uygulama fırsatı sunmaktadır (Demirel, 1978). Oyunlarla kelime öğretimi sınıfta daha eğlenceli vakit geçirmeyi sağlamak ve dil öğretiminde daha verimli olmaktadır.

Alanyazında yapılan çalışmalarla karşılaştırıldığında pek çok çalışmada elde edilen bulgular şu şekildedir:

- Kara (2010) yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılan eğitsel oyunlarla alakalı olarak gözleme dayalı nitel bir araştırma yapmış oyun etkinliklerinin öğrencilerin dile karşı olumlu tutum gösterdiklerini tespit etmiştir.

- Chou (2012) oyun, şarkı, hikayelerin İngilizce öğretimine etkisini araştırmış ve sonucunda bu tür etkinliklerin öğrenci tutumunu olumlu etkilediğini gözlemlemiştir.
- Özbal (2009) Almanca öğretiminde deneysel bir çalışma yapmış, eğitsel oyunların kullanımıyla alakalı ön test ve son test grubu oluşturmuştur. Ön testte kontrol ve deney grubunun tutum puanları birbirine yakın çıkarken son testte deney grubu tutum puanı kontrol grubuna göre daha yüksek çıkmıştır.
- Al Neyadi (2007) kelime öğretmek amacıyla oyunların etkisini araştırmış eğitsel oyunların öğrenci tutumunu olumlu etkilediğine ulaşmıştır.
- Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili deneysel çalışmalarda (Al Khudhur, 2016; Derviçoğulları, 2008), ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili deneysel çalışmalarda (Varan, 2017; Arıcı, 2017; Baştuğ, 2015; Gülsoy, 2013; Gedik, 2012), yabancı dil olarak İngilizce ve Almanca öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili deneysel çalışmalarda (Al Zangana, 2018; Işık, 2016; Mubaslat, 2012; Chou, 2012; Alemi, 2010; Özbal, 2009; Şenergüç, 2007; Gömleksiz, 2005) eğitsel oyunlarla öğretimin uygulandığı deney grubu ile geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubu arasında, deney grubu lehine anlamlı farklılıklar ortaya çıkmış ve eğitsel oyunların kullanıldığı grupların daha başarılı olduğu tespit edilmiştir.
- Ataöver (2005) 'Ergenlere Oyunlarla İngilizce Dil Bilgisi Öğretimi' adlı çalışmasında deneysel çalışmalarla dil bilgisi öğrenen sınıflar ile geleneksel eğitim metotlarının kullanıldığı sınıfları karşılaştırarak incelemiştir. Öğrenci gruplarının puan ortalamasına bakıldığında geleneksel öğretim metodu kullanılan sınıfların oyun metodu kullanan sınıflara göre daha düşük olduğu tespit edilmiş bu durumu da yaş grubunun oyun yöntemi kullanmaya müsait ve alışkın olmadığı şeklinde gerekçelendirmiştir. Uygulama aşamasından 4 hafta sonra yapılan testin sonucunda deney grubunun kontrol grubuna göre daha anlamlı bir sonuç verdiği gözlemlenmiştir.
- Taheri (2014) yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde öğrenilenlerin kalıcılığı ile alakalı bir çalışma yapmıştır. Bu süreçte kullanılan oyunların etkisi araştırılmak istenmiştir. İlkokul seviyesinde bulunan öğrenciler deney ve kontrol grubu olmak üzere 2 gruba ayrılmıştır. 4 hafta süren uygulama sonucuna bakıldığında zaman ilerledikçe kelime hatırlama konusunda geleneksel tekniklere göre oyunların daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak; eğitsel oyunların dil öğretimine katkısı mevcuttur. Sınıf içinde eğlenceli ve etkili bir ortam sunmakta, öğrenciyi güdülemekte, dile karşı olumlu bakış açısı geliştirmelerine hizmet edebilir. Bu şekilde öğretmenin desteğine bağımlı bireyler değil serbest bir şekilde dil öğrenen bireyler yetiştirilmek mümkün olabilir. Aynı zamanda belli bir süre verilmesi öğrencinin düşünerek hareket

etmesini sağlamayabilir. Dil becerilerinin önemli bir kısmını oluşturan dinleme, yazma hatta konuşma becerilerine de hizmet etme; yaparak ve yaşayarak kalıcı öğrenmelere ortam sunma açısından uygundur.

Dilin anlamlı bir bağlam içerisinde kullanımını sağlayan eğitsel oyunlar, dil öğrenimi için vazgeçilmez etkinliklerdir. Bu etkinliklerde öğrenciler özgüven kazanarak sorumluluk alır; dilsel, zihinsel ve sosyal becerilerini geliştirir ve öğrenme sürecinin önemli bir parçası haline gelir (Erol vd., 2021: 178). Bunun yanı sıra; eğitsel oyunların eğitim teknolojileri ile birlikte kullanılabilmesinin de yararları olduğu söylenebilir. Bu konuya yönelik olarak *çağdaş eğitim yöntemleri öğrenme ortamlarının bireylerin bilgiye daha kolay ulaşmalarını, bilgiyi üretilip diğer bireylere aktarmalarını sağlayacakları araçlarla yani eğitim teknolojileriyle donatılması gerektirmektedir*” (Gün ve Bilgen 2022: 61) ifadesiyle konunun önemine dikkat çekilmiştir.

Alanyazındaki bu çalışmalardan hareketle genel olarak oyun etkinliklerinin kullanımının eğitim ortamlarını ve öğrencileri olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Çalışma ile ilgili şu öneriler verilebilir:

- Öğrenci seviyelerine göre yeni oyunlar hazırlanabilir.
- Ders kitaplarında eğitsel oyunlarla ilgili metin, çalışma kâğıdı, değerlendirme formu vb. aktif etkinliklere yer verilebilir.
- Dinleme ve yazma becerilerinin dışında okuma ve konuşma becerilerine yönelik oyunlarla bağlantılı çalışmalar yapılabilir.
- Materyal geliştirme ve fiziki şartlar ile ilgili konuyla ilgili uzman araştırmaları yapılabilir.
- Oyunların dört temel dil becerisi üzerine etkisi üzerine deneysel çalışmalar yapılabilir.
- Dil öğretimi konusu ile ilgilenen kurum ve kuruluşlar ile bu konu ile ilgili projeler geliştirilebilir.
- Oyunların etkililiği hakkında öğrenci görüşlerinin bulunduğu çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKÇA

Al Khudhur, M. (2016). Yapım eklerinin öğretiminde eğitsel oyun temelli bir model önerisi: Kerkük Türkmenleri örnekleme. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 45026.

Al Neyadi, O. S. (2007). The effects of using games to reinforce vocabulary learning. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.696.2297&rep=rep1&type=pdf> adresinden 21.07.2023 tarihinde alındı.

Al Zangana, A. F. A. (2018). Eğitsel oyunların ve cinsiyetin yabancı dil öğrenenler olarak beş yaşındaki üzerine etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 515651.

Âlemi, M. (2010). Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. *Modern Journal of Applied Linguistics*, 2(6), 425-438.

Arci, B. (2017). Eğitsel oyunların Almanya'da yaşayan Türk çocuklarının Türkçe öğrenme başarılarına etkisi. (Doktora Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 469422.

- Ataöver, S. (2005). Ergenlere oyunlarla İngilizce dil bilgisi öğretimi (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 188031.
- Baştuğ, S. D. (2015). Eğitsel oyunlarla desteklenen dikte etkinliklerinin öğrencilerin dikte becerilerine etkisinin incelenmesi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 415832.
- Cahyadi, S, D., Muhammad, S. (2020). A modified roundtable technique based on process approach to promote the students' writing achievements in foreign language setting. *International Journal of Education and Practice*. 8, 149-157 DOI: 10.18488/journal.61.2020.81.149.157.
- Chou, M. (2012). Assessing English vocabulary and enhancing young English as a foreign language (EFL) learners' motivation through games, songs and stories. *Education 3-13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 42(3), 284-297. <https://doi.org/10.1080/03004279.2012.680899>.
- Demirel, Ö. (1978). Tam öğrenme. *Eğitim ve Bilim dergisi*, Ankara, Sayfa 46-50.
- Demirel, Ö. (2004). *Yabancı dil öğretimi, dil pasaportu, dil biyografisi, dil dosyası*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Dervişoğulları, N. (2008). Yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunlarla sözcük öğretimi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 228091.
- Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme (Tamamlayıcı Cilt). (2001).
- Erdem, İ., & Aycan, E. (2017). Dil öğretiminde oyunun yeri ve uygulama basamakları. H. Develi, C. Yıldız, M. Balcı, İ. Gültekin ve D. Melanlıoğlu (Editörler), *Uygulamalı Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi el kitabı* (s. 361-392) içinde. İstanbul: Kesit Yayınları.
- Ergin, M. (2008). *Türk dil bilgisi*. İstanbul: Bayrak Basım.
- Erol, S., Erdem, İ. & Akkaya, A. (2021) Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımının Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi, *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt:16 Sayı: Özel Sayı, 166-183.
- Gedik, M. (2012). Ortaokul ikinci sınıf öğrencilerinin temel dil becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkileri. (Doktora Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 325334.
- Gömlüksiz, M. N. (2005). Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi. *Kırgızistan Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, 179-195.
- Gülsoy, T. (2013). 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 345620.
- Gün, M. ve Bilgen, D. (2022). Yabancılara Türkçe öğretiminde kelime öğretirken kullanılabilir bir artırılmış gerçeklik uygulaması örneği: aurasma. *International Journal of Language Academy*. 10(4), 60-70.
- Hamaratlı, E. (2018). Yabancılara Türkçe öğretiminde kelime ağı oluşturma yönteminin öğrencilerin yazma becerisi ve motivasyonuna etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 407178.
- Işık, İ. (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 421729.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırma Dergisi (TÜBAR)*, 27, 407-421.
- Karasar, N. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.
- Kavcar, C. (2004). *Türkçe öğretimi*. Ankara: Engin Yayınları.
- Lee, S. K. (1995). Creative games for the language class. *Forum*, 33(1), 35-48.
- Lee, W. R. (1986). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.

MEB Özel Tevfik Fikret Okulları, (2010). İlköğretim Fransızca Dersi 6-8. Sınıflar Öğretim Programı. Sayfa 25.

Millî Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. (2009). *Diller için avrupa ortak başvuru metni: öğrenme - öğretme – değerlendirme*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Yayınları.

Mubaslat, M. M. (2012). The effect of using educational games on the students' achievement in English language for the primary stage. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf> adresinden 25.05.2019 tarihinde alındı.

Özbal, B. (2009). İlköğretim okullarındaki yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların yeri ve önemi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 249669.

Simpson, A. (2015). Using games in the language classroom. <http://research.sabanciuniv.edu/26774/1/using-games-in-the-language-classroom.pdf> adresinden 23.05.2019 tarihinde alındı.

Şenergüç, G. (2007). Yetişkinlere kelime öğretiminde oyunların kullanımı. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 211423.

Taheri, M. (2014). The effect of using language games on vocabulary retention of Iranian elementary EFL learners. *Journal of Language Teaching and Research*, 5(3), 544-549.

Uberman, A. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision. *English Teaching Forum*, 36(1), 20-27.

Varan, S. (2017). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi. (Yüksek Lisans Tezi). *YÖK Ulusal Tez Merkezi*. 470983

Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Yavuz G., & Okur, A. (2021). Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların konuşma rolü. *RumeliDe Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, Ö10, 251-264.

İnternet Kaynakları

https://www.google.com/search?q=isim+%C5%9Fehir+oyunu&rlz=1C1GCEU trTR1015TR1015&source=lnms&tbm=isch&sa=X&sqi=2&ved=2ahUKEwinw6iskp2AAxVEi_0HHZhvCXIQ AUoAXoECAMQAw&biw=1920&bih=937&dpr=1#imgrc=kNW6txziy0T8xM adresinden 20.07.2023 tarihinde alındı.

https://www.google.com/search?q=ya%C4%9F+satar%C4%B1m+bal+satar%C4%B1m+oyunu+nas%C4%B1l+oynan%C4%B1r&rlz=1C1GCEU trTR1015TR1015&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwju9aPblp2AAxUtXvEDHa2RBZ8Q AUoAnoECAEQBA&biw=1920&bih=937&dpr=1#imgrc=znZi4uu0_1aM adresinden 20.07.2023 tarihinde alındı.

https://www.google.com/search?q=eski+minder+oyunu&rlz=1C1GCEU trTR1015TR1015&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjA4vO_gp2AAxUQQfEDHaITA4EQ AUoAXoECAIQAw&biw=1920&bih=937&dpr=1#imgrc=j08BT_IIW0ImZM adresinden 20.07.2023 tarihinde alındı.

<https://www.google.com/search?q=sandalye+kapmaca+oyunu+nas%C4%B1l+oynan%C4%B1r&rlz=1C1GCEU trTR1015TR1015&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiwKHl6pyAAxUBavEDHW4GDVIQ AUoAnoECAEQBA&biw=1920&bih=880&dpr=1#imgrc=dNx7u3oIT9o7tM> adresinden 20.07.2023 tarihinde alındı.

GENİŞLETİLMİŞ ÖZET: Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi konusunda oyunları teknik olarak kullanabilmek için öncelikle dil öğrenen bu bireylerin Avrupa Dil Gelişim Portfolyosuna göre hangi seviyede olduğuna karar verilmelidir. Bu portfolyoya bakıldığında sürecin ilerlemesinde bireyin aktif çaba göstermesi gerektiği ile karşılaşmaktayız. Avrupa Dil Gelişim Portfolyosunun temelini oluşturan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metninde oyunun dil öğretmek amaçlı kullanımı incelenmeye çalışılmıştır. Böylece dil öğretiminde yanlış yöntem ve tekniklerle ezberletmek yerine etkileşimli ve aktif bir şekilde

oyunlar yardımıyla dil öğretimi önem kazanmıştır. Bu çalışmada kullanılan oyunlar öğrencilerin dinleme ve yazma becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanmıştır. İsim-şehir kelime oyunu, son harften kelime bulma, alfabe çorbası, son heceden kelime türetme yazma becerisinde incelenirken; kulaktan kulağa, sandalye kapmaca, eski minder, yağ satarım bal satarım oyunları dinleme becerileri içerisinde bulunmaktadır. Daha önce bu konuyla ilgili çalışmalarda genellikle teknolojik oyunlar bulunmaktadır ama eski sokak oyunlarımız olan yukarıda ismi geçen oyunlara yönelik çalışmalar asgari düzeyde kalmaktadır.

ÇALIŞMANIN AMACI

Bu çalışmanın amacı yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sınıf içinde kullanılan oyunlarının dinleme ve yazma becerileri üzerindeki rolünü ölçme ve değerlendirme etkinlikleri ile incelemektir.

PROBLEM DURUMU

Bu çalışmanın ana problem cümlesi: ‘Yabancılara Türkçe Öğretiminde kullanılan oyunların ölçme ve değerlendirme çalışmalarına katkısı nasıldır?’ şeklindedir. Çalışmanın alt problem cümleleri ise şu şekildedir:

- Yabancılara Türkçe Öğretiminde dinleme becerisini geliştiren oyunların ölçme ve değerlendirme araçlarındaki rolü nedir?
- Yabancılara Türkçe Öğretiminde yazma becerisini geliştiren oyunların ölçme ve değerlendirme araçlarındaki rolü nedir?

YÖNTEM

Araştırmada betimsel tarama yöntemi kullanılmıştır. Karasar’a (2013) göre betimsel tarama, geçmişte ya da hâlihazırdaki durumu, olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Betimsel tarama yöntemi nitel araştırmalar sınıfına girmektedir. Çalışmaya konu edilen bireyler ya da nesnelere bulunduğu koşullar içinde olduğu gibi ifade edilmeye çalışılır. Herhangi bir değişiklik ya da etkileme çabasına girilmez.

VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmada yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan eğitici ve kelime öğretimine yardımcı oyunlar araştırılmıştır. Bu oyunlar dinleme ve yazma becerilerine uygun bir şekilde sınıflandırılmıştır. Daha sonra bu oyunların dinleme ve yazma becerilerine etkisi bulgular kısmında tek tek incelenerek Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni ile Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme, Öğretme ve Değerlendirme kaynakları referans alınarak ilişkilendirilmiş, bulgular kısmında elde edilen veriler analiz edilmiştir.

BULGULAR

Bu başlık altında sadece iki oyunun özet bilgilerine yer verilmiştir:

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Dinleme Becerisini Geliştiren Oyunlar

Dil öğretiminde dil becerileri oldukça önemlidir ve kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirmek amacıyla bir bütün halinde verilmelidir. Öğrencilerin dil öğrenme sürecinde başarılı ve etkili bir şekilde dili kullanmaları için kendilerinin de uzun süre çaba göstermeleri gerekmektedir. Bu konuda eğitsel oyunlar öğrencileri güdüleyen, onları harekete geçiren, motive eden, onlara yoğun ve anlamlı öğrenme ortamları sunarak dil öğretimi konusunda yardımcı olan etkinlikler olarak değerlendirilmektedir (Wright vd., 2006: 2; Lee, 1995: 35).

Son Heceden Kelime Türetme

Aynı son harften kelime türetme oyunu gibi heceden hareketle kelime türetme yapılır. Sadece kelimenin tek heceli olmamasına dikkat edilir. Bu oyun Konya\Ereğli Kapalı T Tipi Ceza İnfaz Kurumu B1 seviyesindeki 5 öğrenciye uygulanmıştır. Bu öğrenciler Afganistan, Arabistan, Cezayir, Suriye, Mısırdan gelmişlerdir. Son harften kelime türetme oyununa göre öğrencilerin biraz zorlandıkları tespit edilmiştir.

Alfabe Çorbası Oyunu

Sınıf gruplara bölünür ve belli bir süre belirlenir. Alfabeden bir harf seçilerek bu süre içinde bu harfle ilgili kelime yazmaları istenir. En çok kelimeyi yazan kazanır. Hızlı bir şekilde düşünme, kelime ve harf bilgisi, yazma becerisini geliştirmeye yönelik bir oyundur. Bu oyun Konya\Ereğli Kapalı T Tipi Ceza İnfaz Kurumu B1 seviyesindeki 5 öğrenciye uygulanmıştır. Bu öğrenciler Afganistan, Arabistan, Cezayir, Suriye, Mısırdan gelmişlerdir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Yapılan çalışmalarla karşılaştırıldığında sonuç olarak; eğitsel oyunların dil öğretimine katkısı mevcuttur. Sınıf içinde eğlenceli ve etkili bir ortam sunmakta, öğrenciyi güdülemekte, dile karşı olumlu bakış açısı geliştirmelerine hizmet etmektedir. Bu şekilde öğretmenin desteğine bağımlı bireyler değil serbest bir şekilde dil öğrenen bireyler yetiştirilmektedir. Aynı zamanda belli bir süre verilmesi öğrencinin düşünerek hareket etmesini sağlamaktadır. Dil becerilerinin önemli bir kısmını oluşturan dinleme, yazma hatta konuşma becerilerine de hizmet eder; yaparak ve yaşayarak kalıcı öğrenmelere ortam sunar. Çalışmalar deneysel ve nitel olmak üzere pek çok konuda bu alana ışık tutmaktadır. Tutum, kaygı, motivasyon, betimsel vb. çalışmalarda genel olarak oyun etkinliklerinin kullanımı eğitim ortamlarını ve öğrencileri olumlu yönde etkilemektedir.

Çalışma ile ilgili şu öneriler verilebilir:

- Öğrenci seviyelerine göre oyunlar hazırlanabilir.
- Öğretim programlarında ve kazanımlara dayalı olarak oyunlara yer verilebilir.
- Ders kitaplarında eğitsel oyunlarla ilgili metin, çalışma kâğıdı, değerlendirme formu vb. aktif etkinliklere yer verilebilir.
- Sokak oyunları ve dil öğretimi ile ilgili drama çalışmaları yapılabilir.
- Dinleme ve yazma becerilerinin dışında okuma ve konuşma becerilerine yönelik oyunlarla bağlantılı çalışmalar yapılabilir.
- Materyal geliştirme ve fiziki şartlar ile ilgili uzman araştırmaları yapılabilir.
- Oyunların dört temel dil becerisi üzerine karşılaştırmalı etkisi üzerine çalışmalar yapılabilir.
- Oyunları dil öğretiminde kullanmayı bilen uzmanlar yetiştirilmeye dikkat edilmelidir.
- Dil öğretimi konusu ile ilgilenen kurum ve kuruluşlar ile bu konu ile alakalı projeler geliştirilebilir.
- Oyunların etkililiği hakkında öğrenci görüşlerinin bulunduğu çalışmalar yapılabilir.
- Oyunlar yardımıyla kültür aktarımına yönelik betimsel araştırmalar yapılabilir.

EXTENDED ABSTRACT: To effectively include games in the pedagogy of teaching Turkish as a foreign language, it is important to ascertain the proficiency level of language learners

based on the European Language Development Portfolio. Upon examining this portfolio, it becomes evident that the person must actively engage in the advancement of the process. The examination of incorporating games into language education has been undertaken within the framework of the Common European Framework of Reference for Languages, which serves as the foundation for the European Language Development Portfolio. Consequently, the use of interactive and active instructional approaches, such as including games, has become more significant in language education, as opposed to relying on ineffective methods and tactics that involve rote memorization. The games included in this research were designed with the intention of enhancing students' listening and writing abilities. The examination of various word games, such as the name-city word game, alphabet soup, and deriving words from the final syllable, is a topic of interest in the field of writing skills. Additionally, listening skills include activities such as word of mouth, chair snatching, old cushions, and "selling oil and selling honey" games. Prior research in this field has been focused on technology games, whereas studies pertaining to traditional street games, as indicated above, have been limited in scope.

THE PURPOSE OF THE STUDY

The objective of this research is to investigate the impact of incorporating educational games into the classroom setting for the purpose of teaching Turkish as a second language. Specifically, this study aims to assess the effectiveness of these games in enhancing students' listening and writing abilities using measuring and assessment techniques.

PROBLEM SITUATION

The primary research question addressed in this study is: "To what extent do the educational games employed in the instruction of Turkish as a foreign language contribute to measurement and evaluation studies?" The research includes the following sub-problem sentences:

- What is the significance of including listening skill-enhancing games in measuring and evaluation methods for teaching Turkish to non-native speakers?
- What is the significance of using writing skill-enhancing games as measuring and evaluation methods in the context of teaching Turkish to non-native speakers?

METHODOLOGY

The investigation used a descriptive scanning approach. Karasar (2013) posits that descriptive scanning is a research methodology that seeks to provide an accurate depiction of the historical or present state of affairs. The descriptive scanning approach is classified as a kind of qualitative research. The research aims to accurately represent individuals or items that are the focus of investigation in their respective situations. No attempt is made to alter or manipulate it.

DATA ANALYSIS

The present research aimed to examine the usage of educational and vocabulary teaching assistance games in the context of teaching Turkish as a foreign language. The games are categorized based on their respective listening and writing abilities. Subsequently, a comprehensive analysis was conducted to investigate the impact of these games on both listening and writing proficiencies. The findings section systematically examined each effect individually while also establishing a connection between the Common European Framework of Reference for Languages and the resources provided by the Common

European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, and Evaluation. Furthermore, the data obtained in the findings section underwent thorough analysis.

FINDINGS

This section only covers a concise overview of two specific games.

Enhancing Listening Skills in Turkish Language Instruction for Non-Native Speakers Using Educational Games

Proficiency in language is of utmost significance in the field of language instruction and should be comprehensively addressed to facilitate enduring acquisition. In order to achieve successful and effective language acquisition, students must exert sustained and diligent effort in the language learning process. Educational games are seen as activities that serve to engage students and facilitate language instruction by creating immersive and purposeful learning environments (Wright et. al., 2006: 2; Lee, 1995: 35).

Deriving a word from its last syllable

Similar to the linguistic activity of deriving words from the last letter, the process of word formation may also be seen via the derivation of words from syllables. Please ensure that the term in question does not possess a single syllable. The aforementioned game was implemented with a group of five pupils who were at the B1 level of proficiency. This educational intervention took place at the Konya Ereğli Closed T-Type Penal Institution. The cohort of students consisted of individuals originating from Afghanistan, Arabia, Algeria, Syria, and Egypt. It was observed that the pupils had challenges while engaging in the activity of deriving words from their final letter.

The Alphabet Soup Game

The students in the class are organized into groups, and a certain duration of time is designated. Participants are instructed to choose a letter from the alphabet and generate words that are associated with this chosen letter within a certain time frame. The one who produces the highest word count emerges as the victor. The game serves as a means to enhance cognitive abilities such as rapid cognitive processing, lexical and orthographic knowledge, as well as written expression proficiency. The game was administered to a group of five pupils at the B1 proficiency level inside the Konya Ereğli Closed T-Type Penal Institution. The aforementioned students originated from Afghanistan, the Arabian Peninsula, Algeria, Syria, and Egypt.

DISCUSSION, CONCLUSION AND RECOMMENDATION

As a result, when compared to the studies carried out, educational games contribute to language teaching. It provides a fun and effective environment in the classroom, motivates students, and helps them develop a positive perspective on language. In this way, individuals who learn the language freely, rather than those who are dependent on the support of the teacher, are raised. At the same time, giving a certain amount of time allows the student to think and act. It also serves listening, writing, and even speaking skills, which constitute an important part of language skills; it provides an environment for permanent learning by doing and experiencing. Studies shed light on this field on many subjects, both experimental and qualitative. Attitude, anxiety, motivation, descriptive, etc. In general, the use of game activities in studies positively affects educational environments and students. The following suggestions can be given regarding the study:

- Games can be prepared according to student levels.
- Games can be included in the curriculum and based on achievements.

- There are texts, worksheets, evaluation forms, etc. about educational games in textbooks. Active activities can be included.
- Drama activities related to street plays and language teaching can be carried out.
- In addition to listening and writing skills, game-related activities can be carried out for reading and speaking skills.
- Expert research on material development and physical conditions can be conducted.
- Studies can be conducted on the comparative effects of games on four basic language skills.
- Care should be taken to train experts who know how to use games in language teaching.
- Projects related to this subject can be developed with institutions and organizations interested in language teaching.
- Studies can be conducted to include student opinions about the effectiveness of games.
- Descriptive research on cultural transmission can be conducted with the help of games.