



YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇENİN ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANILMASI

USING EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING TURKISH AS A
FOREIGN LANGUAGE

Recep YÜRÜMEZ

ORCID: 0000-0002-8818-7695

Mehmet Şirin ÖZER

ORCID: 0000-0002-7211-0191

DOI: 10.5281/zenodo.6774418

ÖZET

Bu makalede, eğitsel oyunların ve etkinliklerin yabancı dil öğretiminde kullanımı ve yöntemleri üzerinde durulmuştur. Yabancılar Türkçe öğretiminde kullanılabilir oyunların sınıf içerisinde nasıl uygulanması gerektiği konusuna örnekler eşliğinde değinilmiştir. Eğitsel oyunlar başlığı altında iletişim oyunları, dil bilgisi oyunları, telaffuz oyunları ve uzaktan eğitim ile çevrim içi oyunlarla ilgili bilgiler verilmiş ve bu oyun türleri örnekler verilerek detaylıca açıklanmıştır. Açıklanan bu oyunların sınıf içerisinde nasıl ve neden uygulanması gerektiği konusu vurgulanmıştır. Çalışmada ele alınan oyun ve etkinliklerin öğrencilerin dil gelişimi üzerindeki etkisi konusuna değinilmiştir. Ayrıca bu uygulamalarda hem eğitici hem de öğrenci rolünün ne şekilde oluşturulması gerektiği belirtilmiştir. Bu çalışma, yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde iletişim, telaffuz, dilbilgisi ve öğrenci dikkatini sağlama gibi konularda sorunlar yaşayanlara yardımcı olacak önemli bir çalışmadır.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel Oyunlar, İletişim Oyunları, Dil Bilgisi Oyunları, Çevirim İçi Oyunları.

ABSTRACT

In this article, the use and methods of educational games and activities in foreign language teaching are emphasized. The subject of how the games that can be used in teaching Turkish to foreigners should be applied in the classroom is mentioned with examples. Under the title of educational games, information about communication games, grammar games, pronunciation games, distance education and online games are given and these types of games are explained in detail by giving examples. It was emphasized how and why these games should be applied in the classroom. The effect of the games and activities discussed in the study on the language development of the students was mentioned. In addition, in these applications, it was stated how both the educator and the student role should be created. This study is an important study that will help those who have problems in teaching Turkish as a foreign language, such as communication, pronunciation, grammar and student attention.

Keywords: Educational Games, Communication Games, Grammar Games, Online Games.

İlgili Yazarlar: Recep YÜRÜMEZ*, Mehmet Şirin ÖZER

* Dr., Kırgızistan-Türkiye Manas Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksekokulu recep.yurumez@manas.edu.kg

* Yüksek Lisans Öğrencisi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, Karaman/Türkiye, mozer.1333@gmail.com

Başvuru Tarihi/Received: 15.04.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 14.06.2022

Giriş

Yabancı dil öğretiminde temel amaç dört temel beceriyi (Okuma-Anlama, Dinleme-Anlama, Yazılı Anlatım ve Sözlü Anlatım) belirli düzeylerde öğretmektir. Bu dört temel becerinin geliştirilmesine yönelik film, hikâye, masal, müzik vb. birçok etkinlikten faydalanılabilir. Yabancı dil öğretiminde bu etkinlikler sınıf içinde kolaylıkla uygulanabilir. Öğretilecek konuların belli bir sıra hâlinde oluşturulması, bu konuların basitten karmaşığa, somuttan soyuta doğru verilmesi ve böylelikle konular arasında bir ardışıklık bulunması dil öğretim programlarının temel ilkelerinden birini oluşturur (Kara, 2010: 409). Okul yaşamında kuşkusuz öğrencileri öğrenmeye güdüleyen birçok teknik bulunmaktadır (Coşkun, 2008: 75). Dört temel beceriyi geliştirmek için kullanabileceğimiz yöntemlerden birisi de oyunlardır. Oyun, öğrencilerin oynadığı ve genellikle başkalarıyla etkileşime girdiği ve konuşulan kelimelerin istemsiz kulağa manipüle etme sistemi olarak tanımlanan bir aktivite anlamına gelir. Oyunlar, birçok öğrencinin ilgi alanlarını ve çalışmalarını sürdürmelerine yardım eder ve teşvik eder (Wright, Betteridge ve Buckby, 2006). Eğitsel oyunlar öğrencilerin öğrendiklerini pekiştirmek amacıyla oynanmaktadır. Bu oyunlarla öğrenciler daha sistemli ve kontrollü olarak öğrendiklerini nispeten kontrolsüz bir şekilde kullanmaya teşvik edilirler (Güzel ve Barın, 2013: 219). Bunu yapmakla öğrenci kelime hazinesini ve dil bilgisini de geliştirmiş olur. Uygulanan oyun etkinlikleri sayesinde öğrencilerin bu yöntemlerden zevk aldıkları, derslere severek ve isteyerek katıldıkları ve öğrendikleri bilgilerin daha kalıcı olduğu tespit edilmiştir (Kara, 2010: 407). Öğrenme-öğretme yöntemi olarak oyunlar, hedef dili yararlı ve anlamlı duruma getirir ve bu bağlamda da öğretmene destek olur. Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrenciler oyun oynarken duygularını baskı altında kalmadan yaşarlar, mutlu olduklarında üzülüklerinde ya da şaşkınlıklarında Türkçe ifade ederler. Böylece duygularını da nasıl ifade edeceklerini öğrenebilirler (Darfial, 2014/2015: 14). Ayrıca oyunlar öğrenciler arasındaki diyalogu kuvvetlendirmekte, öğrencilerde var olan farklı yeteneklerin ortaya çıkmasına vesile olmakta, öğrenciyi neşelendirmekte, dinlendirmekte ve sınıf atmosferini olumlu yönde etkilemektedir. Gürsoy ve Arslan sınıf içi etkinliği olarak oynanacak oyunlar seçilirken aşağıdaki kriterleri dikkate almak gerektiğini ifade etmektedirler.

1. Eğitsel oyunların amaca uygun olması
2. Eğitsel oyunların öğrencinin seviyesine uygun olması
3. Oyun hakkındaki açıklamaların önceden öğrencilere iyice açıklanması
4. Oyun kurallarının ortaya konulması ve oyun esnasında adil bir şekilde uygulanması

5. Hem eğlenceli hem de öğretici olması
6. Öğrenciler tarafından sevilmesi
7. Fazla materyal gerektirmemesi
8. Çok uzun veya çok kısa olmaması
9. Rekabetin ve oyunun sonunda ödülün bulunması
10. Bireysel çalışmalara veya grup çalışmalarına uygun olması
11. Öğrencilerin oyunda aktif olarak bulunması, öğretmenin sadece organize etmesi ve hakemlik yapması
12. Oyunlar seçilirken varsa kültürel benzerliklerden faydalanılması, problemler alanlardan uzak durulması
13. Öğretmenin oyunla ilgili daha önceden hazırlık yapmış olması, ilginç, kolay ve cazip oyunların uygulanması (Gürsoy ve Arslan, 2011: 178).

Eğitsel oyunları dört ana başlık altında incelemek mümkündür:

1. İletişim Oyunları
2. Dil Bilgisi Oyunları
3. Telaffuz Oyunları
4. Teknoloji Tabanlı Oyunlar

İletişim Oyunları

İletişim Oyunları, öğrencilerde iletişim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan oyunlardır. Özellikle son yıllarda yabancı dil öğretiminde iletişimsel yaklaşımın ortaya çıkmasından sonra bu tür oyunlar çok önem kazanmıştır. İletişim oyunları ikili ya da gruplar hâlinde oynandığından ve grup üyeleri arasında iletişim ağının kurulması önemli olduğundan yarışmadan çok dayanışma içinde geçer. Öğretmen de danışman ve yol gösterici durumundadır (Demirel, 1993: 86). İletişim oyunlarında önemli olan oyunun kuralları değil öğrencilerin iletişim becerisini geliştirmektir. Bu tür oyunlarda dilbilgisini pekiştirmekten ziyade öğrenciye iletişim kurmasını öğretme amacı güdülür. İletişim oyunları grup hâlinde oynandığından öğrencilerin birbirlerine uyum sağlamalarına da katkıda bulunmaktadır. Dil bilgisi oyunlarından ise daha çok öğretilmiş olan dil bilgisi konularını pekiştirmek, eski konuların hatırlanmasını sağlamak veya eski konuların öğrenilip öğrenilmediğini kontrol etmek için faydalanılabilir. Dolayısıyla yabancılar Türkçe öğretiminde iletişim oyunları oldukça önemlidir. Yabancı

öğrencilerin Türkçeyi doğru ve anlaşılır bir şekilde kullanmalarına yardımcı olmaktadır.

1. Tanışma

Öğrencilerden geniş bir çember oluşturmaları istenir. Öğretmen içlerinden birini tahtaya çağırır. Tahtaya çağırılan adını söyleyerek bir hareket yapar. Daha sonra çemberi oluşturan öğrenciler o kişinin adını söyleyerek aynı hareketi yapar. Çemberi oluşturan tüm öğrenciler aynı şekilde isimlerini söyleyip hareketlerini yaparlar.

Örnek:

Ahmet: Alkış yaparak ismini söyler. Gruptakiler de alkış yaparak Ahmet derler.

Elif: Dizine vurarak ismini söyler. Gruptakiler de dizlerine vurarak Elif derler (<https://pin.it/Pi-fEWSc>).

2. Konuşturan Top

İlk olarak sınıfa bir top getirilir. Öğrencilerden herhangi birine top atılır ve ona "Nasılsın?" diye sorulur. Topu tutan öğrenci sorusuna cevap aldıktan sonra topu başka birisine atmalıdır. Topu yakalayan öğrenci de aynı soruyu sorar ve cevap aldıktan sonra topu başka birine atar. Oyun bu şekilde devam ettirilir. Öğrenciler bu etkinlik ile eğlenerek hem hedef dildeki sesleri daha iyi tanımış olurlar hem de konuşma becerilerini geliştirirler (Gürsoy ve Arslan, 2011: 178). Bu oyun temel seviyedeki öğrenciler için uygulanabilir. Oyun aracılığıyla öğrenciler arasında iletişim sağlanır. Böylelikle birbirlerine uyumları daha hızlı olacaktır.

3. Alfabe Oyunu

Bu oyun temel seviyedeki öğrencilere alfabeyi pekiştirmek amacıyla tüm sınıfa uygulanabilecek bir oyundur. Harfler ve harflerle ilgili kelimeler öğretildikten sonra alfabenin harfleri teker teker yazılarak bir kutunun içine konmalıdır. Öğrenci rastgele kutudan bir harf çekmeli ve çektiği harfi okuduktan sonra o harf ile başlayan yeni bir sözcük türetmelidir. Bu etkinlik sayesinde öğrenciler Türkçedeki harfleri ve kelimeleri daha iyi tanıyacaklardır (Gürsoy ve Arslan, 2011:178). Bu oyun yabancılara Türkçe öğretiminin temel seviyesindeki öğrencilere uygulanmaktadır. Yabancı öğrencilerin alfabe konusunu kavramaları sağlanır. Aynı zamanda öğrencinin telaffuzuna da katkı sağlar.

4. Sürpriz Cümle

Öğrencilere boş birer kâğıt dağıttıktan sonra tahtaya sırasıyla kim, kiminle, nerede, ne zaman, ne yaptılar, kim gördü, nasıl tepki verdi soruları yazılır. Her soru yazıldıktan sonra öğrencilerin cevap yazmaları beklenir. Öğrenciler cevabı yazdıktan sonra kâğıdı katlayarak yanlarındaki öğrencinin ce-

vaplarını görmesini önler ve cevabı yazdıktan sonra elindeki kâğıdı sağ tarafındaki öğrenciye verir. Böylece bütün öğrenciler yukarıdaki soruları cevaplar ve öğretmen kâğıtları toplar. Sırayla öğrencilere okutur. Hatalı yazım ve hatalı okuma varsa düzeltir. Sürpriz cümle oyunu temel seviyede uygulanan bir oyundur. Bu oyun ile yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin hem konuşma hem de yazma becerilerini ölçmektedir. Bu oyun temel seviyedeki öğrencilere uygulanabilir. Orta ve ileri seviyedeki öğrenciler için basit ve sıkıcı olabilir.

5. Kelime Türetme

Yarışmaya başlamadan önce öğrencilerle bir süre belirlenir ve bu süre zarfında her öğrenciden, belirlenen bir kelimenin son harfiyle yeni bir kelime türetmesi istenir. Eğer öğrenci belirlenen sürede yeni kelime söyleyemez veya aynı kelimeyi söylerse oyundan çıkar. Böylece bir öğrenci birinci olur ve o öğrenciye bir ödül verilebilir. (Oyuna başlamadan önce özellikle temel seviyede fiil ve insan isimleri yasaklanmalıdır.) Yabancılar Türkçe öğretiminde rahatlıkla uygulanabilecek bir oyundur. Bu oyunun amacı öğrencinin kelime bilgisini ölçmek ve öğrencinin kelime haznesini geliştirmektir. Bu oyun orta seviyedeki öğrenciler için uygulanabilir.

6. Kelime Bulma

Sınıf en az iki olmak üzere gruplara ayrılmalı. Grupların sayısı daha fazla da olabilir. Bazı Türkçe kelimeler kâğıtlara yazılarak bir torbanın içine konular. Her grubun temsilcisi çağırılır ve torbadan birer kâğıt çekmeleri istenir. Öğrenci çektiği kâğıtta yazılan kelimeyi beden dili ile anlatmaya çalışır. İlk olarak kâğıdı çeken öğrencinin kendi grubuna cevap verme hakkı tanınır. Çekilen kelime o grup üyeleri tarafından bilinmezse diğer gruplara cevap hakkı verilir. Kelimeyi bilen grubun hanesine puan yazılır. Bu oyun aracılığıyla dört temel beceriden olan konuşma becerisi geliştirilmeye çalışılır (Gürsoy ve Arslan, 2011: 180). Bu oyun temel seviyedeki öğrencilere uygulanır. Orta seviyedekiler için kolay, ileri seviyedekiler için ise sıkıcı olabilir.

7. Üç Harfli Kelime Oyunu

Öğretmen tarafından tahtaya bir öğrenci kaldırılır. Tahtaya çıkan öğrenci üç harfli bir kelime düşünür. Öğrenci bu kelimeyi sınıftan istediği bir öğrenciye söyler. Tahtadaki öğrencinin seçtiği kişi üç harfli kelimenin her harfiyle başlayan ayrı ayrı üç yeni kelime türetir ve verilen süre içerisinde bu kelimeleri telaffuz eder. Örneğin tahtaya kalkan öğrencinin düşündüğü kelime "muz" olsun. Seçilen öğrenci "muz" sözcüğündeki harflerle başlayan masa, uçak, zil gibi kelimeleri belirlenen süre içerisinde söylemeye çalışır. Seçilen öğrenci belirlenen süre içerisinde yeni kelimeler oluşturamaması

durumunda tahtadaki öğrencinin yerine geçer. Bu oyun ile öğrencilerin kelimeleri doğru telaffuz etme becerileri geliştirilir (Gürsoy ve Arslan, 2011: 180). Bu oyun temel seviyedeki öğrencilerin hem kelime hazneleri hem de telaffuzlarını geliştirmek için uygulanabilir.

8. Tanımla ve Çiz

Bu oyunda bir öğrenci elindeki bir resmi ayrıntılarıyla anlatırken diğeri de anlatılanlara göre resmi çizmeye çalışır. Bu şekilde bir öğrencinin bilmediğini öteki öğrenci ona anlatarak fikir alışverişinde bulunurlar (Demirel, 1993: 86). Bu oyun aracılığıyla öğrencilerin karşılıklı iletişim kurmaları sağlanır. Öğrencinin hem el becerisini hem de dil becerisini geliştirmektedir. Öğretmen resmi anlatan öğrencinin söylemde yaptığı hataları tahtaya yazarak hem söyleyen öğrencinin hem de sınıftaki diğer öğrencilerin dikkatini oyuna çeker. Bu oyun orta seviyedeki öğrenciler için uygulanır. Temel seviye için zor, yüksek seviye için basit olabilir.

9. Rüya Adası Oyunu

Öğretmen, sınıfta öğrencileri uyumaya yönlendirecek bir ortam oluşturur ve öğrencilerin uykuya dalıp hayalen düş görmelerini sağlar. Öğretmen daha önce kurguladığı bir olayı öğrencilere yardımcı olmak için rüyanın başlangıcı olarak anlatır. "Şimdi bir deniz kenarında yürüdüğünüzü hayal edin. Güneşin ışıkları denize yansıyor. Serin bir rüzgâr yüzünüze değip geçiyor ve bu durum sizi çok mutlu ediyor. Suyun sesini, ağaçların yapraklarının hışırtısını, kuş seslerini, işitiyorsunuz. Daha sonra uzaklardan bir ses duyuyorsunuz." Öğretmen "Acaba kimin sesi?" sorusunu öğrencilere yönelterek rüyayı devam ettirmelerini ister. Bu tür etkinlikler, öğrencilerin kendilerini ifade etmeleri ve öz güven kazanmaları açısından önemlidir (Gürsoy ve Arslan, 2011: 178-179). Bu oyun da orta seviyedeki öğrencilere uygulanır. Temel seviye için zor, ileri seviye için sıkıcı olabilir.

10. Eşini Bul

Bu etkinlikte sınıf iki gruba ayrılır. Daha önce hazırlanan ve üzerinde resimler bulunan kâğıtlar dağıtılır. Öğrenciler ellerinde bulunan kartlardaki resimlerden yola çıkıp sınıfa sorular sorarak aynı kartı bulduran eşini bulmaya çalışır. Kartlarda bulunan resimlerin zorluk derecesi öğrencilerin dil seviyelerine göre değişir. Örneğin bir öğrencinin elinde hayvanat bahçesi resmi bulunur. Öğrenci bu resimde hayvanları anlatabilir. Resimde gördüğü renkleri şekilleri anlatarak elindeki kartın benzerinin kimde olduğunu bulmaya çalışır. Bu etkinlik ile öğrencilerin görsel hafızaları gelişir. Öğrenci gördüğünü anlama ve anlatma becerisi kazanır (Gürsoy, Arslan, 2011: 179). Bu oyun temel ve orta seviyedeki öğrenciler için uygulanabilir.

11. Hikâye Anlatma veya Tamamlama

Öğretmen tarafından resimli bir hikâye seçilir. Hikâyedeki resimler parçalar hâline getirilir ve bu resimler öğrencilere bölüm bölüm dağıtılır. Her öğrenci aldığı resimdeki hikâyeye parçasını anlatmaya çalışır. Öğrencilerin hepsi ellerindeki resimleri anlattıktan sonra hikâyenin tamamı ortaya çıkarılmış olur. Bu etkinlikte öğrencilerin hikâyenin sonucunu merak edecekleri için herkes birbirini dikkatlice dinleyecektir. Böylece öğrencilerin gördüğünü ifade etme ve konuşma becerisi pekiştirilir (Gürsoy, Arslan, 2011: 179). Bu oyun orta seviyedeki öğrenciler için uygulanabilir.

12. Tabu Oyunu

İsterseniz kendiniz öğrencilerinizle tabu kartları oluşturup bu oyunu oynayabilir, isterseniz hazır tabu oyunlarından bu oyunu oynamak için faydalanabilirsiniz. Sınıfı iki takıma bölüp her takımdan kendilerine bir isim vermelerini isteyiniz. Daha sonra gruptan her bir üyenin sırayla gelmesini, tabu kartlarından birisini çekmesini isteyiniz. Kartlardaki kelimeleri belirlenen sürede arkadaşlarına anlatmasını isteyiniz. Her oyuncunun anlattığı kelime sayısı kadar o gruba puan olarak yazınız. Böylece bütün öğrenciler bitirince kazanan gruba daha önce belirlediğiniz ödülü veriniz.

Bu oyun vasıtasıyla öğrencilerin kelime bilgisini, kullandıkları cümlelerin doğru olup olmadığını anlayabiliriz (Kara, 2010: 416).

13. Mimikler

Bu etkinlik belirteçlerin öğretiminde kullanılabilir. Sınıf iki gruba ayrılır. Öğretmen, mimiklerle ifade edilebilecek 10-15 tane sıfatı aynı sıra ile kâğıtlara yazar ve her iki grubun sözcüsüne bu kâğıtları verir. Öğretmen aynı kelimeleri sıralarını değiştirerek tahtaya yazar. Grup sözcüleri konuşmadan, mimikleriyle kâğıttaki sözcükleri anlatmaya çalışır. Grup, tahtadaki kelimeleri sözcünün anlatımına dayanarak sıralamaya çalışır (Uçgu, 2006: 222).

Bu oyunda öğrenci verilen sıfatları mimiklerini kullanarak açıklamaktadır. Dil öğretiminde işitsel hafıza kadar görsel hafıza da çok önem taşımaktadır. Oyun karşındaki öğrencinin görsel hafızasını harekete geçireceğinden sıfatların daha kalıcı olmasını sağlayacaktır. Mimiklerini kullanan öğrenci zaman zaman komik duruma düşecektir. Bu durum dersi eğlenceli bir hâle getirmekte ve öğrencilerin daha fazla katılımını sağlamaktadır. Bu oyun sıfatların yanı sıra fiil öğretiminde de kullanılabilir. Öğretmen (gül-, zıpla-, yürü-, otur-, ağla-) fiillerini vererek öğrenciden uygulamalarını isteyebilir.

Bu etkinlik verilen fiillerin ya da sıfatların zorluk derecelerine göre her seviyede oynanabilmektedir. Bu oyun yabancı öğrencilerin Türkçedeki sıfatları ve fiilleri daha kolay ve kalıcı bir şekilde öğrenme-

lerini sağlar.

14. Sessiz Sinema

Sıklıkla oynanan bir diğer oyun da sessiz sinemadır. Öğretmen kâğıtlara film, kitap isimleri ile deyim ve atasözlerini yazar ve o kâğıtları bir torbanın içine koyar. Öğretmen sınıfı iki gruba ayırır ve gruptan bir öğrenci torbadaki kâğıtlardan birini çeker. Kâğıdı çeken öğrenci hiç konuşmadan beden dili ile verilen süre içerisinde kâğıttaki yazıyı grubun diğer üyelerine anlatmaya çalışır. Öğrenci çektiği yazıyı anlatırken sınıftaki bir nesneyi gösterebilir veya bir arkadaşı üzerinde uygulayarak anlatabilir. Kâğıdı çeken öğrenci ilk olarak yazının kaç kelimedenden oluştuğunu ve kaçınıcı kelimeyi anlattığını parmaklarıyla belirtir. Bu etkinlik ile gruptaki diğer öğrenciler onlara çağrışım yapan kelimeleri söyleyerek hem kelime hazinelerini fark edeceklerdir hem de farklı kelimeler de öğreneceklerdir. Eğer öğrenci çektiği kelimenin anlamını bilmiyorsa öğretmen sessizce anlatıcıya kelimenin anlamını söyleyebilir. Ya da bir sefere mahsus öğrenci torbadan başka bir kelime çekebilir. Anlatıcının anlattıklarını en çok bilen grup oyunu kazanır. Bu oyunun ileri seviyedeki öğrenciler için daha uygun olduğu söylenebilir (Kara, 2010: 418).

Dil Bilgisi Oyunları

Dil bilgisi oyunları, öğrencilerin gramer konularını daha iyi ve kalıcı şekilde öğrenmeleri amacıyla oynanan oyunlardır. Bu oyunlar henüz gramer konusu anlatılmadan öğretmen tarafından sınıf içinde uygulanabilir. Ayrıca anlatılan bir gramer konusunu kontrol etmek için de uygulanabilir (Kalfa, 2014: 89). Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin en çok zorlandıkları konulardan biri de dil bilgisi konularıdır. Ancak dil bilgisi oyunları ile yabancı öğrencilerin bu konuları daha kalıcı bir şekilde öğrenmeleri sağlanabilir. Öğretmen işlediği gramer konusuna uygun bir oyun bulur ve bunu sınıf içinde uygular. Bu tür oyunlar özellikle zıt anlamlı, eş anlamlı veya eş sesli kelimeler anlatılırken çokça kullanılmaktadır. Bu oyunlar aracılığıyla öğrenci en sevmediği gramer konusunu bile daha kolay bir şekilde öğrenmektedir. Dil bilgisi oyunları sadece gramer bilgisini pekiştirmekle kalmaz aynı zamanda öğrencinin dinleme ve yazma becerisini de olumlu yönde etkilemektedir.

1. Eş Anlamlı Kelime Oyunu

Öğretmen, eş anlamlısı bulunan kelimeleri öğrencilerin rahat okuyabileceği bir şekilde alt alta tahtaya yazar. Daha sonra öğrencilere bir süre verilir ve o süre içerisinde tahtayı inceleyip kelimelerin yerlerini belirlemeleri istenir. Sonra sınıf gruplara ayrılır ve her gruptan bir öğrenci tahtaya gelir. Öğretmen tahtadaki öğrencilere bir kelime söyler ve her öğrenciden kendisine verilen farklı

renkteki kalem ile o kelimenin eş anlamlısının üstünü çizmesi istenir. Mesela, öğretmen "misafir" kelimesini söyler. Öğrenci bu kelimenin eş anlamlısının "konuk" olduğunu bilmeli, tahtadaki kelimeler arasından bularak rakiplerinden önce çizmelidir. En hızlı kim çizerse onun grubu puan kazanır. Sonra gruptaki diğer öğrencilere sıra gelir. Oturanlar diğer arkadaşlarına kelimenin eş anlamlısını söylerlerse o gruba puan verilmez. Bu oyun öğrencilerin hem bildikleri kelimeleri tekrar etmeleri hem de o kelimenin yazılışını görüp ayırt etmeleri açısından çok yararlı ve eğlenceli bir etkinliktir (Kara, 2010: 415).

2. Dinle Bul

Öğretmen, işlenen ünite ile ilgili kelimeleri karışık bir şekilde tahtaya yazar. Daha sonra sınıfı iki gruba ayırır. Her gruptan birer öğrenci tahtaya çağrılır ve onlara farklı renkte kalemler verilir. Öğretmen metni yüksek sesle ve anlaşılır bir şekilde okurken öğrencilerden iyi bir şekilde dinlemelerini, duydukları kelimenin eş anlamlısının tahtada yazılan kelimelerden hangisi olduğunu söylemelerini ve o kelimeyi çizmelerini ister. Kelimeyi ilk kim işaretliyorsa o puan alır. Bu şekilde sırayla gruplardaki tüm öğrenciler tahtaya gelir. En çok kelime bulup işaretleyen grup kazanır. Bu oyun öğrencilerin hem kelime bilgisini hem de dinleme anlama becerisini güçlendirmek için uygulanabilir. Bu uygulama başlangıç seviyesindeki öğrenciler için zor olabilir. Orta ve biraz ileri seviyedeki öğrencilere rahatça uygulanabilir. Aynı oyun zıt anlamlı kelimeler, sıfatlar, zarflar ve zamirler için de oynanabilir (Kara, 2010: 414).

3. Kelimeyi Anlat

Öğretmen işlediği bir ünite ile ilgili kelimeleri kâğıtlara yazarak bir torbanın içine koyar. Daha sonra sınıfı iki gruba ayırır. Öğretmen tahtaya bir öğrenci çağırır. O öğrenci torbadan bir kâğıt çeker. Çektiği kâğıttaki kelimeyi kullanmadan farklı kelimeler ile çektiği kelimeyi anlatmaya çalışır. Bu oyunda tahtadaki öğrenci çektiği kelimeyi her iki grup için de anlatır. Kelimeyi ilk bilen grup bir puan kazanır. Bu oyun, öğrencilerin nasıl cümleler kurdukları ve hangi kelimeleri bilip bilmedikleri tespit etmek açısından önemlidir. Bu etkinlik sınıfı hiç gruplara ayırmadan da uygulanabilir. Bu oyunda kullanılan kelimelerin zorluk dereceleri ve türleri seviyelere göre değişir (Kara, 2010: 415).

4. Komşuna Mesaj Gönder

Bu oyunda öğretmen öğrencilere 6-10 arasında değişen harfler verir. Öğrenciler öğretmenlerinin verdiği harflerle başlayan cümleler yazar. Daha sonra yazdıkları cümleleri sıra arkadaşına verirler. Kendilerine verilen mesajları alan öğrenciler sırayla ayağa kalkarak aldıkları mesajları okurlar. Bu

oyunda amaç öğrencilerin doğru cümle kurmalarını sağlamak ve cümle kurma becerilerini geliştirmektir (Gürsoy ve Arslan, 2011: 181). Bu oyun orta seviyedeki öğrenciler için uygulanır.

5. Şarkı Sözünü Bul

Bu oyun sınıfın tamamına veya sınıfı gruplara ayırarak uygulanabilir. Öğretmen seçtiği Türkçe bir şarkının sözlerini bazı kelimelerin veya bazı eklerin yerlerini boş bırakarak kâğıtlara yazar ve o kâğıtları öğrencilere dağıtır. Öğrencilerden kâğıtta sözleri yazılan şarkıyı dinlemeleri istenir. Öğrenciler şarkıyı dinlerken kâğıtta boş bırakılan yerleri doldurmalıdırlar (Kara, 2010: 417). Bu oyun öğrencilerin dinleme becerilerinin yanı sıra yazma becerilerinin de geliştirmek için uygulanır.

6. Dikte Oyunu

Öğretmen sınıfı iki gruba ayırarak dikte çalışması yapmaya çalışır. Daha önce hazırladığı bir metni ikiye bölüp öğrencilerin göremeyeceği bir şekilde sınıfa asar. Her gruptan birer öğrenci metinden bir cümle okuyarak diğer arkadaşlarına okuduğu cümleyi hızlı bir şekilde söyler. Gruptaki diğer öğrenciler arkadaşlarının söylediği cümleyi yazarlar. Her seferinde farklı bir kişi metinden cümle okuyup yazdırır. Oyunun sonunda her iki metin bir bütün hâlinde tekrar okunur. En az hata yapan grup oyunu kazanır. Bu oyun öğrencilerin hem hızlı ve doğru okuma becerileri kazanmaları hem de yazma becerilerini geliştirmeleri açısından faydalıdır. Bu etkinlik orta seviyede Türkçe öğrenen yabancı öğrenciler için uygulanabilir (Kara, 2010: 417).

7. Hikâye Anlatalım

Bu oyunda öğretmen sınıfa bir top getirir. Öğretmen hikâyeyi başlatmak için bir cümle söyler ve seçtiği bir öğrenciye topu atar. Topu attığı öğrenci topu tutarak öğretmenin başlattığı hikâyeyi devam ettiren bir cümle ekler ve istediği birine topu atar. Her topu tutan öğrenci hikâyeye cümle ekler. Böylece öğrenciler bitene kadar oyun devam eder. Bu oyun ile öğrenciler cümle yapısını ve cümleler arasındaki anlam ilişkisini eğlenerek öğrenmektedir. Oyun cümleler üzerinden oynandığı için yabancılara Türkçe öğretiminde temel seviye için zor ancak orta ve ileri seviyedeki öğrenciler için uygulanabilir. (Kara, 2010: 417).

8. Çantamda Ne Var?

Bu oyun bir tahmin oyunudur. İlk olarak oyuna öğretmen başlar. Sınıftan bir öğrenci seçer ve onu tahtaya çağırır. Öğretmen öğrenciye "Çantamda ne var?" diye soru sorar ve öğrencinin çantadaki tahmin etmesini ister. En fazla doğru tahminde bulunan öğrenci oyunu kazanır (Demirel, 1993: 889). Bu oyun farklı şekillerde de oynanabilir. Örneğin öğretmen önceden bir kutu hazırlayıp ku-

tunun içine sınıfta kullanılan bazı araç gereçler koyarak öğrenciden kutudakileri tahmin etmesini isteyebilir. Bu oyun aracılığıyla öğrencinin hem konuşma becerisi hem de gramer bilgisi geliştirilmektedir. Tahtaya çıkan öğrenci ile öğretmen arasında bir diyalog oluşur. Öğretmen çantasında ya da hazırlanan kutuda neler olduğunu sorar ve öğrenci de çeşitli cevaplar vermektedir. Öğrencinin kullandığı cümlelerdeki gramer hataları tahtaya yazılarak doğru şekilleri öğretmen tarafından verilmektedir.

Telaffuz Oyunları

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde telaffuz uygulamaları önemli yer tutmaktadır. Çünkü bir dili doğru konuşabilme ve söylenenleri anlayabilme telaffuz öğretimiyle ilgilidir. Sağlıklı bir iletişim kurmak için kelimelerin telaffuzları da büyük bir önem taşımaktadır. Öğrenci kelimeyi doğru bir şekilde telaffuz edemediğinde kendini kötü hisseder ve özgüvenini kaybeder. Bu durum öğrencinin dil öğrenim sürecini kötü yönde etkiler. Bu açıdan dil öğretiminde telaffuz önemli bir yer kaplar. Telaffuz hem öğrenen hem de öğreten için çok önemlidir. Öğretmen öğrencinin telaffuz yanlışlarına dikkat etmeli ve öğrenciye bu konuda bir özgüven kazandırmalıdır. Öğrencinin kelimeyi telaffuz ederken yaptığı yanlışlar oyunlar, ninniler, tekerlemeler vb. yöntemler kullanılarak düzeltilebilir.

1. Mini Bingo

Bu uygulamada öğretmen renkli kartlara okunuşları birbirine yakın Türkçe kelimeler yazar. Daha sonra bu kartları öğrencilere dağıtır. Öğretmen bu kelimeleri sesli bir şekilde okumalı ve öğrenciler kartlarında bulunan o kelimeleri kapatmalıdır. En çok hangi öğrenci bingo yaparsa oyunu o kazanır. (Gürsoy ve Arslan, 2011: 181). Bu etkinlikle öğrencilerin Türkçe sözcükleri daha iyi tanımasını sağlar. Bu oyun temel seviyedeki öğrencilere uygulanır.

2. Kulaktan Kulağa Oyunu

Bu etkinlikte öğretmen ilk sıradaki öğrencinin kulağına diğer öğrencilerin duymayacağı şekilde bir kelime fısıldar. Bu öğrenci öğretmenin söylediği kelimeyi duyduğu şekliyle kendisinden sonraki öğrencinin kulağına diğer arkadaşları duymayacak şekilde söyler. Böylece kelime kulaktan kulağa sınıftaki tüm öğrenciler tarafından işitilir ve telaffuz edilir. Oyunun sonunda öğretmen öğrencilerden duymuş oldukları kelimeyi sondan başa doğru sesli bir şekilde söylemelerini ister. Böylelikle hangi öğrencinin kelimeyi değiştirdiği veya yanlış telaffuz ettiği ortaya çıkacaktır. Kelimeyi yanlış söyleyen

öğrenci sıranın en sonuna geçirilerek cezalandırılır. Öğrenciler bu aktivite ile Türkçe kelimelerin doğru telaffuzlarını eğlenerek öğrenecektir (Gürsoy ve Arslan, 2011: 181).

3. Tekerlemeler

Bu etkinlik öğrencilerin hızlı ve anlaşılır konuşmalarını sağlamak için uygulanabilir. Öğrencilere tekerlemeler öğretip o tekerlemeleri doğru bir şekilde söylemelerini sağlamak, onların Türkçeyi doğru ve akıcı konuşmalarında faydalı olacaktır. Tekerlemeler, öğrencilerin Türkçe kelimeleri doğru bir şekilde telaffuz etmeleri için uygulanabilir. Öğretmen sınıfın seviyesine uygun tekerlemeleri önceden belirler ve sınıfın içerisinde kendi söyler. Daha sonra öğrencilerin tekrarlamalarını ister. Öğretmen başlangıçta öğrencilerin doğru söyleyebilmeleri için onlara yardımcı olmalıdır (Gürsoy ve Arslan, 2011: 182).

4. Bilmeceler

Bilmeceler, Türkçe kelimelerin birden çok anlamını veren oyunlardır. Bu etkinlik öğrencilerin zekâ gelişimleri açısından önemlidir. Bu oyun öğrencilerin bilgilerini test etmelerini ve kelimeler arasında anlamsal ilişki kurmalarını sağlar. Bu etkinlik orta ve ileri seviyedeki öğrenciler için uygulanabilir. Çünkü bu seviyelerdeki öğrencilerin kelime hazineleri ve Türkçeyi kullanma becerileri gelişmiştir (Göçer, 2010: 354). Bilmeceler ile öğrencilerin dil becerileri geliştirilmeye çalışılmaktadır. Özellikle temel seviyedeki öğrenciler için büyük önem taşımaktadır. Öğrencilerin duygu ve hayal dünyalarını zenginleştirmekle birlikte karşılaştıkları problemleri daha kolay bir şekilde çözmelerine katkı sağlamaktadır.

Uzaktan Eğitim ile Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Çevrim İçi (Online) Oyunlar

İnternet imkânlarından eğitimin diğer alanlarında olduğu gibi Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde de faydalanılması yeni bir durum değildir. Ancak öğretimi eğlenceli hâle getirmek için kahoot, socrative, nearpod, triventy gibi oyunlaştırma araçlarının kullanımı oldukça yenidir. Bu oyunlaştırmalar için bir sınıf ortamına ihtiyaç duyulmaması pandemi sürecinde uzaktan eğitimde faydalanılacak çevrim içi testlerin ve oyunların yaygınlaşmasını sağlamıştır. Pandemi nedeniyle uzaktan devam eden yabancılara Türkçe öğretiminde bu yeni duruma uygun, dil öğrenirken yarışılan, yarışılırken de eğlenilen oyunlaştırmaların sayısı gün geçtikçe artmaktadır. Bunlardan bazıları-

nın nasıl kullanılacağına kısaca değinelim.

1. Triventy

Bedava olan siteye kaydolduktan sonra, "yeni test hazırla"ya basıp testimize bir isim veriyoruz. Bu ismin soracağımız soruların bağlamı ile ilgili olması daha faydalı olacaktır. Soruların süresini belirledikten sonra testimizin hangi dilde olacağını seçmemiz gerekiyor. Sonraki sayfaya geçtiğimizde soru metnimiz, dört cevabı yazıyoruz ve doğru cevabı seçiyoruz. Cevap şıklarının hemen altında soruyu anlayamayan öğrencilere yardımcı olması için ipucu verebileceğimiz bir alan bulunmaktadır. Bu soruyu kaydettikten sonra ikinci soru için yeni sayfa açılacaktır. Aynı yöntemle istediğimiz kadar soruyu sisteme yükleyebilme imkânımız bulunmaktadır. Sorularımız bittikten sonra "testi kaydet"e bastığımızda testimiz hazır hâle gelmektedir. Bu aşamadan sonra üstteki "testlerim" kısmına gittiğimizde hazırladığımız testi orada bulacağız. Burada bütün testlerimiz saklanmaktadır. Yapmak istediğimiz testi (yarışmayı) seçtikten sonra öğrencilerimizi "triv.in"e yönlendirip vereceğimiz test kodu ile onların bu yarışmaya katılmalarını sağlamalıyız. Tüm yarışmacılar katıldıktan sonra yarışmayı başlatabiliriz. Yarışmacılar için herhangi bir kayıt gerekmemektedir. Yarışma esnasında müzik açma imkânı da bulunmaktadır. Öğrenciler yarışmaya katıldıklarında ekranlarında hem soruları hem de cevap şıklarını görebilmektedir. Soruları ilk cevaplayana sistem otomatik olarak bir puan fazla vermektedir ve her sorudan sonra yarışmacıların puanlarını göstermektedir. En sonunda ise başarı sırasına göre yarışmacıları listelemektedir. Ayrıca hangi sorunun yüzde kaç oranında doğru cevaplandığını göstermektedir. Böylece öğrencilerimizin hangi konularda daha zayıf hangi konularda daha iyi olduğunu görmemizi sağlayacaktır. triventy.com

2. Kahoot

Kahoot öğrenmeyi eğlenceli hâle getiren uygulamalardan biridir. Bu uygulama ile dünyanın her yerinden insanla tartışmaya girilebiliyor; bilgi yarışması, anket yapılabilir. Ücretsiz olan kahoot uygulaması aracılığı ile yabancı dil öğretimi ile ilgili oyunlar hazırlanabilir, bilgi yarışması yapılabilir ve bunların sonuçlarını analiz edebilirsiniz. Bunun için bir kahoot hesabı açtıktan sonra hesap oluşturmanız gerekmektedir. Kayıt işlemleri bittikten sonra ana sayfaya girip burada başka kullanıcıların hazırlamış oldukları soruları, oyunları görebilirsiniz. Yeni bir sınav yapmak için sağ üst köşedeki kayıt tuşuna bastıktan sonra ne tür işlem yapacağınıza dair sayfa gelecek ve buradan bilgi yarışması (quiz) hazırlamanız için sayfanız açılacaktır. Bu sayfanın üst kısmına bilgi yarışmasının adını

yazmalısınız. Daha sonra bilgi yarışmanız hakkında açıklama yazmanıza yarayacak bir kısım bulunmakta ve bu kısma isterseniz açıklama da ekleyebilirsiniz. Sayfanın sağ tarafında yarışmanızla ilgili resim ekleyebileceğiniz bir bölüm bulunmaktadır. Sayfanın ortalarında resmin hemen altında üç ayrı buton bulunmakta ve bunlardan en sağdaki "kimler katılabilir?", dil seçeneği ile yarışmanın kimlere hitap edeceğini seçebilirsiniz. Alt kısımlara isterseniz video da ekleyebilirsiniz. Sağ üstteki ileri (OK, go) tuşuna basarak soru hazırlama sayfasına geçebilirsiniz. Eğer daha önceden soru hazırlayıp kütüphanenize yüklemişseniz oradan soru seçebileceğiniz gibi yeni soru da hazırlayabilirsiniz. Bu bölümde sorulara süre, puan, resim seçimi yapabilirsiniz. Soruyu yazdıktan sonra aşağıdaki dört seçeneği doldurup doğru cevabı işaretlemeniz gerekmektedir. Daha sonra ileri tuşuna bastığınızda ilk sorunuz hazır hâle gelecektir. Ekle tuşuna basarak soru sayınızı istediğiniz kadar artırabilirsiniz. Kahoot'ta her soru için süre, puan ayarını tekrar yapmanız gerekmektedir. Soruları ekledikten sonra sağ üstteki kaydet (save) tuşuna bastıktan sonra oynat (play) tuşuna basıp oyununuz açılacaktır ve öğrencilerinizin takım hâlinde mi yoksa bireysel olarak mı oynayacağına karar verebilirsiniz. Bu sayfada farklı ekler de bulunmakta, mesela doğru cevaplara fazladan puan verilebileceği gibi. Bu noktada standart (classic) tercihi seçebilirsiniz. Oyununuz yüklendikten sonra sizlere verilen kodu (cod) yarışmacılarla paylaşmalısınız. Öğrenciler internete bağlı olan herhangi bir aparatla kahoot'a girip yarışmaya katılabilmektedirler. Bunun için öğrencilerin kahoot.it adresine gitmesi ve sizin vereceğiniz kodu (Game PIN) girmesi yeterli olacaktır. Kodu giren öğrenciden sistem herhangi bir kayıt istenmemekte ancak bir kullanıcı adı talep edilmektedir. Yarışma başladığında yarışmacılar soruları görmekte ve sadece ekranlarında dört renk bulunmaktadır. Bu dört rengin her biri bir cevap seçeneğini temsil etmektedir. Bu sebeple soruların yarışmacılara Zoom, Google Meet gibi uygulamalarla yansıtılması gerekmektedir. Uygulama yarışmacıların puanlarını sıralamakta, her soru ile ayrıntılı analiz imkânı sunmaktadır. Bu verileri bilgisayarınıza indirerek de inceleyebilirsiniz. Kahoot ile triventy arasındaki en büyük fark burada ortaya çıkmaktadır. Triventy'de öğrenciler soruları ekranlarında görebilmektedir. kahoot.com

3. Drops

İOS ve Android uyumlu cihazımıza indiriyoruz. Ücretsiz olan bu site dil öğretiminde oldukça yaygın kullanılan uygulamalardandır. Uygulamayı indirdikten sonra önce kayıt oluyoruz. Kayıt işlemi tamamlandıktan sonra sınıfımızın seviyesine uygun olan kısmı seçiyoruz daha sonra derste işlenen konuya göre oyuna başlıyoruz. Oyuna başladıktan sonra karşımıza çıkan görseli uygun kelime ile

eşleştiriyoruz. Doğru cevap verildiğinde diğer soruya geçiyoruz, yanlış cevap verildiğinde tekrar denememiz gerekiyor. Oyuna bu şekilde devam ediyoruz. En erken cevap veren bir üst seviyeye yükseliyor. Seviyelere göre kelimeler de zorlaşıyor ve değişiyor. Bu durum bizim farklı kelimeler görmemizi ve telaffuzlarına aşına olmamızı sağlıyor.

Oyunun sonunda uygulama hangi kelimelerde zorlandığımızı veya hangi kelimeleri bildiğimizi belirtmektedir. Bu durum eğiticiye de kolaylık sağlıyor. Sınıfta oynatılabilen bu oyun ev ödevi olarak da verilebilir. Öğrenciler cihazlarına yükledikleri uygulama ile okul dışında da öğrenme imkânlarına sahip olmaktadır. languagedrops.com/

4. Lingo Play

İOS ve Android cihazlarına uyumlu bir uygulamadır. Cihazımıza uygulamayı yükleyip kayıt olduktan sonra kendi ana dilimizi seçiyoruz ve öğrenmek istediğimiz dili yani Türkçe seçeneğini işaretliyoruz. Temel, orta ve ileri düzey seviyelerinden birini seçtikten sonra karşımıza çıkan oyunlar bölümünü seçip oyuna başlıyoruz. Oyunlarda karşımıza flash kartlar, kelimeler ve diyaloglar bölümü çıkmaktadır. Üç oyun başlığı da oldukça eğitici bir şekilde tasarlanmıştır. Flash kartları özellikle temel seviyede sıkça kullanıyoruz. Temel seviyede (A1-A2) oldukça faydalı olan bu oyun şu şekilde oynanmaktadır: İlk olarak karşımıza sırasıyla dört tane flash kart çıkar ve uygulama kartlardaki kelimeleri telaffuz eder. Daha sonra test bölümüne geçiyoruz. Bu bölümde telaffuz edilen kelime ile kartlardaki görsel uyumlu ise doğru seçeneği; değil ise yanlış seçeneği işaretliyoruz. Böylece hem görsel hem işitsel olarak daha etkili ve kalıcı bir öğrenim sağlıyoruz.

Kelimeler bölümünde ise karşımıza isim, zamir, sıfat ve tamlamalarla dolu sözcükler çıkıyor. Bu bölümde telaffuz edilen kelimenin türünü bulmamız gerekiyor. Bu kısım sözcük türlerini ayırt etmemize, telaffuzun akılda daha kalıcı olmasına katkı sağlamaktadır.

Diyalog kısmında ilk önce verilen metni dinliyoruz ve daha sonra diyalogun eksik kısımlarını tamamlıyoruz. Böylece cümle tamamlama konusunu daha kolay bir şekilde öğrenmiş oluyoruz. <https://www.lingo-play.com/>

5. Funn Easy Learn

İOS ve Android cihazlar için uyumludur. Ücretsiz bir oyundur. Öncelikle kendi ana dilimizi daha sonra hedef dili seçiyoruz. Sınıf seviyesi ayarlandıktan sonra oyunlar kısmında kelime seçme, resim bulma, kelime eşleştirme, dinleme seçme ve kelime yazma olmak üzere beş ayrı oyun bulunmaktadır. Kelime seçme oyununda ilk olarak kelimenin telaffuzunu dinliyoruz ve daha sonra telaffuz

edilen kelimeye ait şıkkı bulmaya çalışıyoruz. Eğitici, oyundaki kelimeleri derste işlenen konulara göre ayırabilmektedir. Bu oyun dersin bitimine doğru derste öğrenilen kelimelerin daha kalıcı olmasını sağlamak için oynanabilir.

Resim bulma oyunu ise görsel hafızamızı harekete geçirmekte oldukça etkilidir. Bu oyunda ilk önce karşımıza bir görsel çıkmaktadır. Belli bir süre içerisinde görsele ait olan kelimeyi bulmamız gerekmektedir. Kelimeyi doğru bir şekilde görsel ile eşleştirdiğimizde kelimenin telaffuzunu öğreniyoruz. Bu oyun sınıfta sırasıyla tüm öğrencilere oynatılabilir.

Kelime eşleştirme oyunu ise dil bilgisi derslerinden sonra oldukça pekiştirici olacaktır. Oyunda eş anlamlı, zıt anlamlı, eş sesli olan kelimelerin veya deyim ve atasözlerinin eşleştirilmesi istenmektedir. Öğrenci böylece kolay bir şekilde bu konuları öğrenmektedir. Kelime eşleştirme oyunu atasözleri ve deyimleri daha kolay şekilde öğrenmemizi sağlar. Öğrencinin deyim ya da atasözünün devamını bulup eşleştirmesi istenir ve cümle telaffuz edilir. Böylece daha kolay bir öğrenim sağlanır.

Dinleme seçme oyununda ise telaffuz edilen kelimenin şıklar arasında bulunması istenir. Bu oyun sınıf içinde de sınıf dışında da oynanabilir. Ders dışında öğrenciye alıştırmaya olarak verilebilir.

Kelime Yazma oyununda ise öğrenciye kelime okutulur. Daha sonra kelimenin harfleri karışık bir şekilde verilir. Öğrenci karışık şekilde verilen harfleri düzenleyerek kelimeyi yazmaya çalışır. Süresiz olan bu oyun öğrencinin yazma becerisine katkı sağlamaktadır. <https://www.funeeasylearn.com/>
Örneğin;

AĞAÇ kelimesi alt tarafta Ğ-A-Ç-A şeklinde verilir. Oyunda bu harflerden doğru kelimenin yazılması istenmektedir. Öğrenci kelimeyi doğru oluşturduğunda sıra başka birine geçer. Karışık şekilde verilen kelimeyi doğru bir şekilde oluşturamayan öğrenciye ödev de verilebilir.

Bunlar dışında çevrim içi olarak faydalanılabilecek bazı oyunlaştırma araçları şunlardır:

<https://www.cram.com/>, <https://www.cram.com/search?query=T%C3%BCrk%C3%A7e&submit=Arama>, <https://www.baamboozle.com/game/89571>, <https://kahoot.it/>, <https://www.quizcv.com/tr>, <https://testmoz.com/>, <https://www.socrative.com/>, <https://new.edmodo.com/>, <https://quizlet.com/login>, <https://www.easy-lms.com/>, funenglish.pl, booglesworldesl.com, bamboozle.com, busyteacher.com, canva.com, [all things grammar](https://allthingsgrammar.com), [using English](https://usingenglish.com), padlet.com, printdiscuss.com.

Sonuç ve Öneriler

Dil öğretiminde ne kadar çok duyu organı devreye sokulursa öğrenme o kadar başarılı ve kalıcı hâle gelir. Oyun oynanırken öğrencilerin duyu organlarının birçoğu devrede olacağı için oyunlardan yeterli düzeyde faydalanmak yabancı dil öğretiminde önemlidir. Ayrıca bu yolla öğrencilerin derse aktif olarak katılımı sağlanmış olur. Yabancı dil öğretiminde oyun materyallerinin doğru ve yerinde kullanımı öğrenmede başarıyı artıracak olan diğer unsurlardandır. Temel seviyede eğitici oyunlar diğer seviyelere göre daha çok kullanılmaktadır. Eğitici oyunlar her sevide öğrencinin öğrendiği dilin seslerini etkili bir biçimde çıkarılmasını amaçlamaktadır. Bundan dolayı oyunlar yabancı dil öğretiminde öğreticiye büyük kolaylıklar sunmaktadır. Dil dersleri genellikle tekdüze ve sıkıcı bulunmaktadır. Bu yüzden dil öğretilen derslerde eğitici oyunlar sıklıkla kullanılmalıdır. Yeni bir dil öğrenmenin zorluklarını eğitici oyunların eğlenceli yanları ile birleştirence ortaya olumlu sonuçlar çıkmaktadır. Modern eğitime göre eğitici oyunlar öğrencinin fark etmeden birçok bilgiyi öğrendiğini savunmaktadır. Mesela, yabancı dil öğretiminde uygulanan dil bilgisi oyunlarının konunun daha hızlı ve kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağladığını söyleyebiliriz. Bu durumdan dolayı yabancılara Türkçe öğretiminde eğitici oyunlar oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Ancak oyunların öğrenim amacına uygun olması gerekmektedir. Eğer etkili bir oyun seçilemezse yabancı dil öğretimine katkısı olmayabilir. Bundan dolayı eğitici oyunların amaca uygun, eğlenceli, kurallarının anlaşılabilir ve sınıf veya sanal ortamda uygulanabilir olmaları önemlidir. Her seviyede farklı oyunlar oynanırken bazı oyunların seviyesinin de kolay, orta ve zor şeklinde ayarlanabilir olmasından faydalanmak yabancı dil öğreticilerinin dikkat etmesi gereken bir diğer husustur. Öğrencilerin dil seviyesine ve yaşına göre seçilerek oynanacak her oyun öğrencinin duysal faaliyetlerini harekete geçirecektir. Dört duyunun da harekete geçtiği öğrenim biçimi daha kalıcı olacaktır. Eğitici oyunlarda da bu durum amaçlanmıştır. Öğrenim kolaylığı ve kalıcılığı hem öğrenciyi hem de öğretmeni daha başarılı kılacaktır.

Makalede, eğitimde ve öğretimde çok önemli bir yere sahip olduğu aşikâr olan oyunların, yabancı dil öğretimindeki etkileri üzerinde durulduktan sonra sınıf ortamında oynanabilecek birçok oyun örneği sunulmakla birlikte artık hayatımızın bir gerçeği olan uzaktan eğitimde de kullanılacak oyunlardan örneklerle ve bazı oyunların nasıl oynanacağına dair bilgilere yer verilmiştir.

KAYNAKÇA

Coşkun, H. (2008). Türkiye’de İkinci Yabancı Dilin Oyun Yoluyla Öğretimi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Güz, Sayı 1, 75.

Darfial, I. (2014/2015). The effectiveness of using language games in teaching vocabulary, the case of third year middle school learners. University of Tlemcen, 14.

Demirel, Ö. (1993). Yabancı Dil Öğretimi İlkeler Yöntemler Teknikler. Usem Yayınları, Ankara, 86.

Göçer, A. (2010). Türkçe Öğretiminde Çok Uyaranlı Bir Öğrenme Ortamı Oluşturmak için Seçkin Edebi Ürünlerden Yararlanma. Türklük Bilimi Araştırmaları, Türkçe Öğretimi Özel Sayısı, 354-355.

Gürsoy, A. & Arslan, M. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretimi. 1 st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May 5-7, Sarayova, 178-183.

Güzel, A. & Barın, E. (2013). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi. Akçağ, Ankara, 219.

Kalfa, M. (2014). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Temel Düzeydeki Öğrencilerin Eğitsel Oyunlarla Yazma Becerilerinin Geliştirilmesi. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, 2014 Bahar (20), 85-102.

Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. TÜBAR-XXVII-/ Bahar, 407-418

Uçgu, D. (2006). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Sözcük Dağarcığını Geliştirme Teknikleri. TÜBAR-XX-/2006-Güz, 222.

Wright, A., Bettridge, D. Buckby, M. (2006). Games for language learning. New York: Cambridge University Press.

languagedrops.com/, (18.01.2022)

<https://www.lingo-play.com/>, (19.01.2022)

<https://www.funeasylearn.com/>, (19.01.2022)

<https://kahoot.com/>, (20.01.2022)

<https://www.triventy.com/>,(22.01.2022)

<https://pin.it/PifEWSc>,(23.01.2022)