

## THE USE OF COMMUNICATION GAMES IN TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS IN BEGINNER LEVEL

Muhammed Eyyüp SALLABAŞ<sup>1</sup>

Büşra SEYHAN<sup>2</sup>

### Abstract

The fact that Turkey has recently taken steps to enhance the communication with other countries and increased the opportunities for foreign students to have education in Turkey boosted the demand to learn Turkish as a foreign language. However, one of the biggest problems in this field is the relatively low quality and quantity of the materials that are insufficient to meet the demands for learning Turkish. Games, which foreign language teachers frequently make use of in their classes, are known to reduce the anxiety levels of students, add the “fun” element to the class and help students revise what has been taught. Games are activities in which individuals compete against others or collaborate with each other to reach a certain goal within a specified framework. There have been numerous works related to the use of games in foreign language education so far, though a great amount of them were written in English and focused on teaching English as a foreign language. Jill Hadfield’s “Elementary Communication Games” (1985), “Advanced Communication Games” (1996) and “Advanced Speaking Games” (2001) are some of the most used books in this area. These books include easy to use, highly practical and cost-effective games that can be used in almost all language levels. The aim of this study is to

<sup>1</sup> Corresponding Author: Assoc. Prof. Dr., Yıldız Technical University, Faculty of Education, [sallabas@yildiz.edu.tr](mailto:sallabas@yildiz.edu.tr) ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4346-4385>

<sup>2</sup> Yıldız Technical University, Social Sciences Institute, [busraseyhandsaal@gmail.com](mailto:busraseyhandsaal@gmail.com) ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8176-6048>

increase the quality and the quantity of the games used in the beginning level of teaching Turkish as a foreign language. With this aim, a total of 20 communication games were designed based on the A1 speaking outcomes of “İstanbul Yabancılar için Türkçe” course book. These games were applied in a class of 12 Turkish learners for 8 weeks and they were evaluated by the learners in terms of their advantages and disadvantages in a focus group interview. At the end of the meeting, these results were obtained: Games are effective tools in teaching Turkish to foreigners, improve the retention time of what has been learned, help students learn new words, increase the interaction and cooperation among students, decrease their anxiety levels of speaking Turkish and break the monotonous routine of classes etc.

**Keywords:** Teaching Turkish to Foreigners, Beginner Level, Games, Communication games.

## **YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE BAŞLANGIÇ SEVİYESİNDE İLETİŞİMOYUNLARININ KULLANILMASI**

**Muhammed Eyyüp SALLABAŞ<sup>3</sup>**

**Büşra SEYHAN<sup>4</sup>**

### **Özet**

Türkiye'nin son zamanlarda diğer ülkelerle iletişimini artırmaya yönelik hamleler yapması ve yabancı öğrencilerin ülkemizde eğitim görme imkânlarının çoğalması, yabancıların Türkçe öğrenmeye olan ilgilerini de artırmaktadır. Türkçe öğretiminde kullanılacak materyallerin nitelik ve nicelik açısından bu talebi karşılayamaması ise alanın başlıca sorunlarından. Oyunlar öğrencinin kaygı seviyesini en aza indirdiği, derse eğlence unsuru kattığı ve öğrencilere öğrendiklerini tekrar etme şansı verdiği için öğretmenlerin yabancı dil derslerinde sık sık başvurdukları etkinliklerdir. Oyunlar belli kurallar çerçevesinde, belirli bir amaca ulaşmak için bireylerin birbirlerine karşı yarıştıkları veya birbirleriyle iş birliği yaptıkları etkinliklerdir. Bugüne kadar yabancı dil öğretiminde oyunların kullanımıyla ilgili pek çok eser verilmiştir. Ancak, bunların birçoğu yabancı dil olarak İngilizce öğretilen sınıflar göz önüne alınarak yazılmıştır. Bu araştırmanın ise amacı ise tıpkı İngilizce öğretiminde olduğu gibi yabancılar Türkçe öğretiminde de kullanılabilir başlangıç seviyesinde iletişim oyunlarının niteliklerini ve niceliklerini arttırmaktır. Bu amaçla, “İstanbul Yabancılar İçin Türkçe” ders kitabının A1 seviyesi kazanımlarıyla uyumlu 20 adet iletişim oyunu

<sup>3</sup> Sorumlu Yazar: Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, [sallabas@yildiz.edu.tr](mailto:sallabas@yildiz.edu.tr) ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4346-4385>

<sup>4</sup> Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

### **IJLER**

**International Journal of Language and Education  
Research** Volume 2/Issue 3, December 2020 p. 1-20

tasarlanmış ve bu oyunlar 8 hafta boyunca yabancı dil olarak Türkçe öğrenen 12 öğrenciden oluşan bir grup üzerinde uygulanmıştır. Uygulama sonunda öğrencilerle yapılan odak grup görüşmesinde derste oynanan oyunlar değerlendirilmiş, öğrencilerden bu oyunların olumlu ve olumsuz yönleriyle ilgili görüşler alınmıştır. Bu görüşmenin sonucunda iletişim oyunlarının yabancılara Türkçe öğretiminde etkili bir araç olduğu, öğrendiklerinin kalıcılığını arttırdığı, yeni kelimeler öğrenmelerini sağladığı, öğrenciler arasındaki etkileşimi ve dayanışmayı arttırdığı, Türkçe konuşma kaygılarını azalttığı ve derslerin tekdüzeliğini azalttığı gibi sonuçlara varılmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Yabancılara Türkçe Öğretimi, Başlangıç Seviyesi, Oyun, İletişim Oyunları.

## **Giriş**

### **Oyun**

Çok küçük yaşlardan itibaren insan hayatının öteye gittiğini gösterir. Oyun her şeyden önce bir ihtiyaçtır. Bebekler oyunla etraflarında olup bitenlere anlam yükler bir parçası olan oyunun yaşamın her evresinde farklı şekillerde yer alması onun bir eğlence aracı olmaktan, insanları ve kendilerini tanır. Bunun için de yetişkinlerin onlara oyun öğretmesine gerek yoktur, bebekler oyunu kendileri tasarlar, geliştirir ve sonuçlandırır. Oyunun bu içgüdüseliği ve yaşam boyu sürekliliği onun eğitimde farklı alanlarda kullanımını yaygınlaştırmıştır. Bugün özellikle çocuk eğitiminde oyunların kullanılması büyük önem arz etmektedir. Oyunun en kapsamlı tanımlarından biri Johan Huizinga'ya aittir. Huizinga'ya göre (2006: 50) oyun "özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir."

Oyun her dil içinde farklı anlamlara ve kapsamlara bürünmektedir. Hiçbir dilde oyun kavramını kapsayacak kadar belirgin ve geniş bir kelimeye rastlanmamaktadır. Oyunun farklı dillerdeki anlamları incelendiğinde gerçekten böyle bir durumla karşılaşılır. Örneğin, Türk Dil Kurumu oyunun anlamlarını şöyle sıralamaktadır:

1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence

2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi
3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü
4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes
5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma
6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner
7. Kumar
8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket
9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç
10. Hile, düzen, desise, entrika (www.sozluk.gov.tr Erişim tarihi:11.05.2020)

İngilizcede ise “oyun” sözcüğü iki farklı kelimeyle ifade edilmektedir: “game” ve “play”. Sadece isim olarak kullanılan “game” kelimesinin “Oxford Learner’s Dictionaries”e göre anlamları şunlardır:

1. Eğlence ve keyif amaçlı yapılan etkinlikler
2. Sonucu belli olan oyun bölümleri
3. Oyun olarak görülen bir iş
4. Sır, hile veya zekice bir plan

Aynı sözlüğe göre hem isim hem fiil olarak kullanılabilen “play” kelimesinin anlamları ise şunlardır:

1. Özellikle çocuklar tarafından eğlenmek ve hoş vakit geçirmek için yapılan aktiviteler
2. Ciddi olmayan bir söz veya davranış
3. Oyunlarda kullanmak için yapılmış, gerçek olmayan
4. Bir oyunu oynama veya bir sporu yapma biçimi
5. Oyunda veya sporda bir hareket veya hamle

6. Kumar
7. Sahnelenen veya yayınlanan tiyatro eseri
8. Sürekli değişen hareketler (www.oxfordlearnersdictionaries.com Erişim tarihi:11.05.2020)

Oyun gerçek yaşama bir hazırlık, gerçek yaşamdan bir kaçış ve bir gevşeme aracı olarak görülebilir. Diğer yandan oyun, başkaları üzerinde egemenlik kurma ve toplumda kabul görmeyen zararlı davranışların kısa bir süreliğine de olsa kabul edilebilir hâle getirilebilme arzusunun da bir yansımasıdır (Huizinga, 2006: 17-18). Örneğin, Platon (2010: 121-122) "Devlet" adlı eserinde küçük çocukların büyüyünce toplumsal kurallara ve kanunlara uymaları için oyun oynamalarının gerekli olduğunu belirtmiştir. Oyunun kurallarını benimseyen ve müzik sevgisiyle yetişen çocuk büyüdüğünde büyüklerine saygılı davranır, giyim kuşamına ve sözlerine dikkat eder. Ona göre, oyun taklit yoluyla gerçek yaşama hazırlama aracıdır. Aristoteles (1975: 235) ise "Politika" adlı eserinde oyunun çocukları hayata hazırlama işlevinin yanı sıra bedensel ve zihinsel gelişimlerine de katkıda bulunduğunu söyler.

Daha önce belirtildiği gibi oyunun herkes tarafından kabul gören ortak bir tanımının yapılması zordur. Ancak görünüşte birbirlerinden ne kadar farklı olurlarsa olsunlar, her oyunda bulunan belli başlı ortak özellikler vardır. Yani, satranç oynayan biriyle kâğıt oyunu oynayan birini veya tiyatro yapan biriyle halk oyunu oynayan birini temelde birleştiren birtakım özellikler vardır. Caillois (2001: 9-10) bunları şöyle sıralamaktadır:

1. Özgürlük: Oyun mecburi değildir; olsaydı ilgi çekici ve eğlenceli olma özelliğini kaybederdi.
2. Ayrışıklık: Oyun, önceden belirlenmiş ve tanımlanmış zaman ve mekânla sınırlıdır.
3. Belirsizlik: Oyunun akışı ve sonucu belirsizdir, oyuncuların elindedir.
4. Verimsizlik: Oyunun sonunda ne yeni bir şey üretilir ne de zenginlik elde edilir. Oyunun başlangıcında sahip olunanlarla sonunda

sahip olunanlar aynıdır. Oyun sadece sahip olunanların deęiş tokuşundan ibarettir.

5. Kuralcılık: Oyunda günlük hayattaki kurallar kısa süreliğine askıya alınarak sadece oyunda geçerli olmak üzere yeni kurallar belirlenir.

6. Yapmacıklık: Oyunda gerçek hayatın karşısında ikinci bir gerçeklik veya gerçek dışılık benimsenir.

### Oyun ve Öğrenme İlişkisi

Hangi türden olursa olsun oyunların amaçları arasında belli bir bilgiyi edinmek, tekrar etmek, pekiştirmek veya ezberlemek yoktur ancak her oyunu oynamak için farklı ön bilgi ve becerilere sahip olmak gerektięi de bilinmektedir. Örneęin, satranç oynamak için hangi taşın hangi hamleleri yapabileceğini bilmek, saklambaç oynamak için geri saymayı bilmek gereklidir. Oyunda öğrenmek bir amaç deęil araçtır. Oyunun öğrenmeyi teşvik edici niteliğinin bulunması da onun eğitimde kullanılmasını kaçınılmaz kılmaktadır. Gray (2009) oyunun eğitimde kullanılmasında oyun ile gerçek hayat arasındaki bu çelişkinin önemine dikkat çeker. Ona göre oyunun eğitici gücü oyunun ciddiyetsizliğinde yatmaktadır. Oyun ciddi bir eğitim aracı olarak görülür, ancak oyuncu öğrenmek için oynamaz. Oyuncu sadece oyunla gelen eğlence için oynuyordur, eğitim ise bunun bir sonucudur. Eğer oyuncu ciddi bir amaç için oynuyor olsaydı oyunun eğitici gücünün büyük bir çoęunluęu kaybolurdu. Oyun oynayan çocuk oyunun ciddiyetsizliğinden dolayı geleceęiyle ilgili bir endişe veya korku duymaz, çünkü oyunun sonucunda elde edilen sonuç onun gerçek hayatını etkilemez. Böylece tüm dikkatini oyunu kazanmaya verir.

Öğretmenler üzerinde; öğrenme, oyun ve öğretmenin rolü hakkında yapılan bir araştırmanın sonucunda oyunun tanımlayıcı özellikleri şöyle sıralanmıştır:

- Çocukların düşünceleri ve ilgi alanları oyunun merkezindedir.
- Oyun öğrenmenin kalitesini arttırmada ideal koşullar sağlar.
- Aidiyet hissi oyunla öğrenmenin merkezindedir.
- Çocuk tarafından başlatılan oyun amaca daha çok uygundur.

- Çocuklar oyun aracılığıyla öğrenmeyi öğrenirler.
- Çocuklar oyunda ne yaptıklarını daha çok hatırlama eğilimindedirler.
- Oyunla öğrenme kolayca, korkusuzca ve engelleri koymadan gerçekleşir.
- Oyun doğaldır, çocuklar oyunda kendileridir.
- Oyun gelişimsel olarak uygundur. Çocuklar içgüdüsel olarak oyunda neye ihtiyaçları olacağını bilirler ve bu ihtiyaçlarını oyun yoluyla karşılarlar.
- Oyun çocukların keşfetmesini ve tecrübeler edinmesini sağlar.
- Oyunda yanlışlar ve doğrular olmadığı için çocuk başarısız olamaz.
- Çocuklar oyunda daha az hüsrana uğrarlar, bu da disiplin sorunlarını azaltır (Bennet, Wood ve Rogers, 1997: 32).

### **Oyun ve Yabancı Dil Öğrenme İlişkisi**

Yabancı dil öğretmenleri derslerinde öğrencilerini dil öğrenmeye teşvik eden ve öğrendiklerini tekrar etmelerini sağlayan birçok yaratıcı etkinlik kullanmaktadır. Ancak bu amaçla yapılan her etkinliğin oyun olduğunu düşünmek doğru değildir. Lewis ve Bedson'a (1999: 5-6) göre yabancı dil derslerinde kullanılan dil oyunlarını diğer etkinliklerden ayıran temel faktör dil oyunlarının oyuncuların eylemlerini yönlendiren bir dizi kurallardan ve dil becerilerini kullanmaya teşvik eden stratejilerden oluşmasıdır. Bu oyunlar rekabete dayalı olabilir ancak bu ön şart değildir. Oyuncular dil becerilerini iş birliğine dayalı oyunlarda da kullanabilirler. Langran ve Purcell'e (1994: 8-9) göre yabancı dil derslerinde kullanılan dil oyunları öğrencilerin basit bir görevi tamamlamak, bir problemi çözmek veya bilgi alışverişinde bulunmak amacıyla öğrendikleri dilde kendilerini en özgür şekilde ifade edebilecekleri ve dili rahat bir şekilde kullanabilecekleri bir sınıf ortamının yaratılmasına fırsat veren araçlar olarak tanımlanabilirler.

Wright, Betteridge ve Buckby (2006: 2) yabancı dil derslerinde oyunların kullanılmasının gerekçelerini şöyle sıralamıştır:



- Dil öğrenmek öğrenilenlerin sürekli tekrar edilmesini, sözlü ve yazılı olarak kullanılmasını gerektiren, kısacası üstün çaba gerektiren bir iştir. Bu çaba öğrenmenin her anında ve uzun zaman boyunca gösterilmelidir. Oyunlar bu süreçte öğrencileri ilgilerini sürdürmeye teşvik eder.
- Oyunlar öğretmenlerin dilin kullanılacağı anlamlı ve kullanışlı bir bağlam kurmasına yardım eder. Öğrenciler oyunda yer almak için başkalarının ne söylediğini veya yazdığını anlamak ve kendileri de bilgi vermek veya görüşlerini belirtmek için yazmak veya konuşmak zorundadır. Oyunlar öğrencilere öğrendikleri dili çalışmaktan ziyade deneyimleme fırsatı verir.
- Oyunlar da tıpkı alıştırmalar gibi öğrenilen dilde belirli bir biçime odaklanarak onun sık sık kullanılmasını ve tekrar edilmesini gerektirmektedir. Ancak oyunlarda alıştırmalardan farklı olarak dil yaşayan bir iletişim aracı olarak kullanılır, anlam ve duygular daha gerçek bir şekilde deneyimlenir.
- Oyunlar dilin yoğun ve anlamlı bir şekilde tekrar edilmesini sağlar. Bu sebeple, sadece bir vakit geçirme aracı olarak değil dil öğrenmenin merkezi olarak görülmelidirler.

Langran ve Purcell (1994: 12) ise oyunların gerçek hayata uygun durumları sergilediği, oyunlarda dilin belli bir amaç için kullanıldığı ve bu sebeple anlamlı olduğu, öğrenmek ve öğrenilenleri tekrar etmek için iyi bir strateji olduğu, oyun oynarken kendilerini daha rahat hisseden öğrencilerin özgüvenlerini arttırdığı ve sınıftaki iş birliği ve dayanışmayı arttırdığı için yabancı dil öğrenirken oyunlardan mutlaka yararlanılması gerektiğini savunmaktadır. Bunlara ek olarak, Hadfield (1985: 5) oyunların dilin anlamlı bir bağlam içinde tekrar edilmesinde kullanılmasının yanı sıra zorluk çekilen alanların belirlenmesinde de bir tanı aracı olarak kullanılabileceğini vurgular.

Yabancı Dil Oyunlarının Kullanılmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Yabancı dil derslerinde oynatılacak oyunları seçme ve uygulama aşamalarında dikkat edilmesi gereken birtakım hususlar bulunmaktadır.



Bu hususlar oyunun amaçları çerçevesinde oynanmasını sağlayarak öğrencilerin oyundan azami bir şekilde istifade etmesini ve sınıfın öğretmen hâkimiyeti altında kalmasını sağlar. Bunlara dikkat edilmediği takdirde oyun asıl amacından saparak sınıfta kimsenin anlam veremediği bir karmaşa haline bürünebilir. Böyle bir durumda ortaya çıkan gürültü komşu sınıfları rahatsız etmekle birlikte öğretmenin de derslerinde oyuna başvurma isteğini azaltabilir.

Derslerde oynatılacak oyunlardan istenen verimin alınması için öncelikle doğru oyunların seçilmesi, gerekirse seçilen oyunun sınıfın ihtiyaçlarına göre uyarlanması veya değiştirilmesi gerekmektedir. McCallum (1980) doğru oyunu seçerken dikkat edilmesi gereken 10 faktörü şöyle sıralamıştır; sınıfın büyüklüğü, sınıfın yetişkinlerden veya çocuklardan oluşması, sınıfın dil seviyesi, öğretilen dil yapıları, fiziksel alan, gürültü faktörü, öğrencilerin ilgisi, mevcut materyaller, kültürel hususlar ve oyuna ayrılacak vakit.

Lewis ve Bedson (1999: 6-12) yabancı dil derslerinde oyunların kullanılmasında dikkat edilmesi gerekenleri şu şekilde sıralamışlardır:

- Oyun oynatılacak sınıfın kendine özgü özellikleri (sınıfın yaş ortalaması, erkek-kız öğrenci oranı, öğrencilerin dikkat süreleri vb.) göz önüne alınmalıdır.
- Oyunun oynatılma zamanı öğrencinin dikkat ve algı seviyesinin oyuna uygun olduğu bir zaman olarak belirlenmelidir. Eğer öğrencileri harekete geçirecek dinamik bir oyun oynatılacaksa öğrencilerin durgun olduğu bir zaman, eğer dinlemeye ve düşünmeye dayalı sakin bir oyun oynatılacaksa öğrencilerin dikkatinin yüksek olduğu bir zaman beklenmelidir.
- Özellikle harekete dayalı oyunlarda ve küçük yaşta öğrencilerin bulunduğu sınıflarda güvenlik önlemlerine dikkat edilmelidir.
- Oyunla gelen eğlence oyunun amaçlarının önüne geçmemelidir. Oyunun odak noktası kazanılması istenen dil becerisi üzerinde olmalıdır.
- Belirli bir oyun veya oyun türü farklı derslerde sürekli oynanmamalıdır.
- Oyunların oynanma zamanı ve sırası tahmin edilebilir olmamalıdır.

- Oyunlar eğlence hâlâ doruk noktasındayken sona erdirilmelidir.
- Oyun oynarken öğrenciler tarafından sorulabilecek sorulara açık cevaplar verilebilmesi için oyunların kuralları öğretmen tarafından önceden kesin sınırlarla belirlenmelidir.
- Oyun esnasında kullanılacak materyaller önceden öğretmen masası üzerinde hazır olmalıdır.
- Oyuna olan ilgiyi arttırmak için oyunda kullanılacak materyallerinin üretilmesinde öğrencilerle iş birliği yapılmalıdır.
- Oyunlar öğrencilerin dil seviyelerine ve sınıftaki öğrenci sayısına uygun olmalıdır. Gerekğinde sınıf takımlara veya gruplara bölünerek oyunun takip edilmesi kolaylaştırılmalıdır.

Öğretmenlerin sınıflarında oyunları tam olarak istedikleri gibi kullanabilmeleri için bu konuda deneyim sahibi olmaları gerekmektedir. Öğretmenler derslerinde oyunları kullandıkça bir dahaki sefere neleri yapıp neleri yapmamaları gerektiğini daha iyi anlayacaklardır.

### **Yöntem**

Araştırma desenini belirlerken araştırmanın amacına ve mevcut koşullara en uygun yöntemi seçmek gerekmektedir.

### **Veri Toplama Araçları**

Bu çalışmada verilerin toplanmasında nitel araştırma yöntemlerinin iki farklı türünden faydalanılmıştır: Doküman analizi ve odak grup görüşmesi. Doküman analizi anlam çıkarmak, anlayış edinmek ve deneysel bilgi geliştirmek için basılı ve elektronik belgelerin sistematik olarak incelenmesi ve değerlendirilmesi sürecidir (Bowen, 2009: 27). Araştırmanın doküman analizi bölümünde yabancı dil öğretiminde kullanılan başlangıç seviyesine yönelik iletişim oyunları ile ilgili literatür taraması yapılmış ve bulunan oyunlar Türkçe öğretimine uygun bir şekilde yeniden düzenlenmiştir. Derlenen oyunların A1 seviyesine uygunluğu Türkçe öğretimi alanında uzman üç kişi tarafından değerlendirilmiştir. Değerlendirmelerin neticesinde tekrar gerekli değişiklikler yapılarak oyunlar son hâlini almıştır.

Araştırmada ayrıca odak grup görüşmesinden faydalanılmıştır. Odak grup görüşmesi nitelikli bir görüşmeci veya moderatör tarafından dikkatli bir şekilde planlanan, 5-10 kişinin katılımıyla gerçekleşen ve katılımcıların belirli bir ilgi alanındaki fikirlerini hoşgörülü ve tehditkâr olmayan bir ortamda rahat bir şekilde paylaşabildikleri tartışma gruplarıdır (Krueger ve Casey, 2014: 26). Odak grup görüşmesinin diğer araştırma modellerine göre en büyük avantajı grup dinamiğinden faydalanarak belirli bir konuda daha kısa sürede, daha yaratıcı ve daha fazla çözüm üretebilmesi ve böylece araştırmacıya zengin bir veri kaynağı oluşturmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016: 157). Tüm bunlar göze alınarak araştırmanın deney grubunda yer alan bireylerin derslerde oynanan oyunlar hakkında ne düşündükleri ve bu oyunların onların Türkçe konuşma becerilerine katkıda bulunup bulunmadıklarıyla ilgili ne düşündüklerini tespit etmek için uygulama sonunda bir odak grup görüşmesi yapılması kararlaştırılmıştır. Odak grup görüşmesinde izlenen adımlar şunlardır:

- Öğrenciler 8 hafta boyunca haftada bir kez olmak üzere başlangıç seviyesinde Türkçe iletişim oyunları oynamışlardır. Her hafta konularına uygun 2 veya 3 oyun oynanmıştır.
- Uygulamayı izleyen haftalarda öğrencilerle bir odak grup görüşmesi yapılması planlanmış, görüşmede öğrencilere yöneltilen sorular yaş ve dil seviyeleri göz önüne alınarak iki uzman eşliğinde hazırlanmıştır.
- Görüşmede uyulması gereken kurallar ve sınırlar belirlenmiştir. Fikir çeşitliliğinin ve etkileşimin artması için deney grubunda yer alan tüm öğrencilerin görüşmeye katılmasına ve görüşmede hem Türkçe hem de İngilizce konuşulmasına müsaade edilmesi kararlaştırılmıştır.
- Görüşme öncesinde öğrencilere konuyla ilgili bilgilendirme yapılmış, uymaları gereken kurallar açıkça belirtilmiştir. Öğrencilerin düşüncelerini rahat ifade etmeleri için gerekli koşullar sağlandıktan sonra görüşme yapılmıştır. Öğrencilere aşağıdaki sorular sırayla sorulmuştur:
  1. Oyun oynamayı seviyor musunuz? Neden?
  2. Oynadığımız oyunlar hakkında ne düşünüyorsunuz?
  3. Türkçenize katkıları oldu mu? Bunlar nelerdir?

4. Daha iyi konuşmanıza yardımcı oldular mı?
  5. Oyunlar seviyenize uygun muydu?
  6. Oynadığımız oyunların iyi ve kötü yönleri nelerdir?
  7. Sizce Türkçe derslerinde daha çok oyun oynamalı mısınız? Neden?
  8. Ekleme istediğiniz herhangi bir şey var mı?
- Görüşmeden elde edilen ses kaydı transkript edilmiş ve görüşmede tartışılan sorular çeşitli temalar altında analiz edilmiştir.

### Çalışma Grubu

Araştırmanın verileri 2019-2020 eğitim-öğretim yılında Şehit Mehmet Karaaslan Uluslararası Kız Anadolu İmam Hatip Lisesinde öğrenim görmekte olan 12 uluslararası öğrenciden elde edilmiştir. Bu öğrencilerin yaşları 13 ilâ 17 arasında değişmektedir ve ana dilleri arasında Özbekçe, Arapça, İngilizce, Endonezce, Somalice, Urduca, Kamboçça ve Bulgarca bulunmaktadır.

Araştırmada kullanılan veri araçları araştırmacı tarafından geliştirilen oyunların A1 seviyesi konuşma becerisi kazanımlarına uygunluğunu değerlendirmek için uygulanan “Başlangıç Seviyesi İletişim Oyunları Değerlendirme Ölçeği” öğrencilerin ülkelerini, ana dillerini, yaşlarını ve Türkçe öğrenme alışkanlıklarını belirlemek için kullanılan “Kişisel Bilgi Formu”, uygulama sonunda ulaştıkları seviyeyi belirlemek için geliştirilen ise “A1 Seviyesi Konuşma Becerisi Değerlendirme Ölçeği” ve oynadıkları oyunlar ile ilgili ne düşündüklerini belirlemek amacıyla yapılan odak grup görüşmesidir.

### Bulgular

İletişim oyunlarının kazanımlara uygunluğu üç uzman tarafından değerlendirdikten sonra değerlendirmelerin ortalamaları alınmıştır ve tablodaki sonuçlar ortaya çıkmıştır. Bu tabloya göre sadece 3, 15 ve 20. oyunlar kazanımlara kısmen uygun bulunurken diğer tüm oyunlar kazanımlara uygun bulunmuştur. Kazanıma uygun bulunmayan oyun yoktur. 3. oyun için sınıf yönetimin zor olacağıyla ilgili bir dönüt yapılırken 15. oyunun bir önceki oyunun kazanımına yönelik olduğu ifade

edilmiştir. 20. oyunda ise karşılaştırmaların öğrenciler üzerinden yapılmasının probleme yol açabileceği belirtilmiştir.

**Tablo 1.** A1 Seviyesi İletişim Oyunları Değerlendirme Ölçeği

Oyunun adı	Kazanım	Uygun	Kısmen uygun	Uygun değil
1. Tıpatıp Aynı	Kendini basitçe tanıtabilir ve selamlaşma ifadelerini kullanabilir.	X		
2. Harf Tombalası	Harflerin sesletimini yapabilir.	X		
3. Benim Ülkem	Kendisinin nereli olduğunu söyleyebilir ve karşısındakine sorabilir.		X	
4. Bu Ne? /Bunlar Ne?	Nesnelerin adının ne olduğunu sorabilir ve söyleyebilir.	X		
5. Burası Neresi?	Yerlerin adını sorabilir ve söyleyebilir.	X		
6. Farkları Bul!	Odasında neler olduğunu söyleyebilir ve karşısındakine sorabilir.	X		
7. Benim Mahallem	Mahallesinde nereler olduğunu söyleyebilir ve karşısındakine sorabilir.	X		
8. Tuz-Buz	1'den 100'e kadar sayabilir.	X		
9. Meslektaşım	Günlük rutinlerinden bahsedebilir ve karşısındakine sorabilir.	X		
10. İki Gerçek Bir Yalan	Günlük aktiviteleri ne sıklıkla yaptığını söyleyebilir.	X		
11. Bu Ses Ne?	Şu an gerçekleşmekte olan olayları tarif edebilir ve sorabilir.	X		
12. Düğün Fotoğrafı	Aile üyelerini tanıtabilir ve karşısındakine sorabilir.	X		
13. Zaman Dilimleri	Saatin kaç olduğunu sorabilir ve söyleyebilir.	X		

Oyunun adı	Kazanım	Uygun	Kısmen uygun	Uygun değil
14. Bir Günüm	Günlük rutinlerinin saatini söyleyebilir ve karşısındakine sorabilir.	X		
15. Zaman Ne Çabuk Geçiyor!	Aktivitelerin ne zaman başladığını ve ne kadar süredir devam ettiğini söyleyebilir ve karşısındakine sorabilir.		X	
16. Güzel Bir Bayram Günü	Bir aktiviteden önce ve sonra hangi aktiviteyi yaptığını söyleyebilir.	X		
17. Kimin Nesi?	Aitliklerden bahsedebilir.	X		
18. Eşyalarım Nerede?	Nesnelerin nerede olduğunu sorabilir ve söyleyebilir.	X		
19. Kesişen Yollar	Bir mahalledeki yerlerin nerede olduğunu sorabilir ve söyleyebilir.	X		
20. Karşılaştır	İki nesneyi, kişiyi, olayı ve durumu karşılaştırabilir ve üstünlükleri belirtebilir.		X	

Araştırmanın ikinci bölümü olan odak grup görüşmesinden toplanan veriler 4 başlık altında toplanarak araştırmacı tarafından analiz edilmiştir ve şu sonuçlar ortaya çıkmıştır:

Oyun oynamayı sevenler/sevmeyenler: 12 öğrenciden 9'u oyun oynamayı çok sevdiğini belirtirken sadece 3'ü pek sevmediğini belirtmiştir. Buradan öğrencilerin %75'inin oyun oynamayı sevdiğini, %25'inin ise pek sevmediği sonucuna ulaşabiliriz. Oyun oynamayı sevenler oyun oynamanın streslerini azalttığı için, dinlenmelerini ve iyi vakit geçirmelerini sağlayan bir araç olduğu için ve arkadaşlarıyla olumlu ilişkiler kurmalarına yardımcı olduğu için sevdiğini ifade ederken diğerleri oyun oynamayı çocukken daha çok sevdiğini, artık derslerden

dolayı oyun oynamaya pek vakitlerinin olmadığını ve onlar için çok önemli olmadığını belirtmişlerdir.

Derslerde oynanan oyunlarla ilgili görüşler: Derslerde oynanan oyunlar hakkında öğrenciler hem olumlu hem de olumsuz yönde görüş bildirmişlerdir. Oynanan oyunların olumlu yönleriyle ilgili görüşler şöyle sıralanabilir:

- Oyunlar genel olarak zevkli ve eğlenceli bulunmuştur. ("Bu oyunlar çok eğlenceli.", "Oyunlar komik ve eğlenceliydi.", "...ve o kelimelerle biz eğleniyorduk.")
- Derste işledikleri konulara uygun bulunmuştur.
- Derslerde öğrendiklerini pekiştirdikleri için öğrenmenin kalıcılığı artmıştır. ("...öğrendiğimiz şeyleri tekrar edip daha sağlamlaştırıyoruz.", "Hâlâ kafamda var çünkü oyun oynarken öğrendik.")
- Yeni kelimeler öğrenmelerini sağlamıştır. ("Yeni şeyler öğrendik... Mesela, evde ne şeyler var? Mahallemizde ne var?", "Bazı kelimeler, yeni kelimeler öğrenmek için.")
- Öğrenciler arasındaki etkileşimi arttırmış, birbirlerini daha iyi tanımalarını sağlamıştır. ("Oynadığınız oyunlar bize o kişinin kim olduğunu gösteriyor.", "... (oyunlar) bizi birbirimize yakınlaştırır.")
- Öğrenciler arasındaki dayanışmayı arttırmış, iş birliğini güçlendirmiştir. ("...arkadaşlarınızla oyun oynadığınızda aranızda bir sevgi ve arkadaşlık oluşur.", "Bize takım içinde nasıl oynamamız gerektiğini ve çabalamamız gerektiğini öğretir.")
- Türkçe konuşmalarına katkıda bulunmuştur. ("...oynadığımız oyunlar bize nasıl konuşmamız gerektiğini öğretti.")
- Türkçe öğrenmelerini kolaylaştırmıştır. ("Kitapta öğrenmemizde zorlanırken, oyunla daha kolay...", "...kolayca hatırlatıyor.")
- Türkçe öğrenme kaygılarını azaltmıştır. ("...en azından stresimiz bir şekilde düşüyordu.")
- Derslerin tekdüzeliğini azaltmıştır. ("...bazen öğretmeni sürekli konuşurken dinlemekten sıkılabiliyoruz." ... oyunlar bizi rahatlatır ve dikkat çekicidirler.")



Oynanan oyunlar hakkında sıralanan olumsuz görüşler ise şunlardır:

- Yaş seviyelerine çok uygun bulunmamış, basit oldukları belirtilmiştir. (“Bence yaşımızla çok fazla uyuşmuyordu ve daha zor olabilirdi.”)
- Zaman zaman yaşadıkları yorgunluk hissini oyun oynama isteklerini azalttığı belirtilmiştir. (“...yani çok ders aldıktan sonra sıkılıyordum.”)

Oyunların derslerde kullanılması: Öğrenciler oyunların derslerde kullanılması gerektiğini savunmaktadırlar. Ancak, oyunların derslerde kullanımının dengeli olması gerektiğini de düşünmektedirler. Oyunla öğrenmenin kitaptan öğrenmekten daha kolay olduğunu, oyunla öğrenilen bilginin daha kalıcı olduğunu, dersi monotonluktan kurtardığını, özellikle de kelime öğreniminde oldukça etkili olduğunu, bu yüzden de derslerde daha çok kullanılması gerektiğini ifade etmişlerdir. Bunun yanında, oyun oynamanın tek başına başarılı olmak için yeterli olamayacağını, başarılı olmak için çok çalışmaları gerektiğini de eklemiştirler. Bu düşüncelerini de “Oyun oynamak her şey demek değildir.” ve “Bir dili öğrenmek istediğimizde oynayarak öğrenemeyiz.” şeklinde ifade etmişlerdir. Sadece eğlenmek acıyla oynanan oyunun faydasız olacağı, oyun oynamanın amacının hem eğlenmek hem de yeni şeyler öğrenmek olması gerektiği de paylaşılan düşüncelerden biridir.

Oyun ve konuşma becerisi arasındaki ilişki: Öğrenciler oynadıkları oyunların konuşma becerilerine katkıda bulunduğunu düşündüklerini ifade etmelerine rağmen daha çok yeni kelimeler öğrenmeleri ve öğrendikleri kelimeleri daha kolay hatırlamaları açısından faydalı olduğunu vurgulamışlardır. Kullandıkları anahtar kelimelerden bazıları “yeni kelimeler öğrenme” ve “kolay hatırlama”dır.

#### 4. Sonuç

Araştırmacı tarafından geliştirilen oyunlar genel olarak A1 Türkçe konuşma becerisi kazanımlarına uygun bulunmuştur ancak kullanılan materyallerden bazılarının içeriklerinin ve görsellerinin Türk kültürüne uygun olmadığı yapılan değerlendirmelerdendir. Bunun sebebi, oyunların bir kısmının İngilizce öğretiminde kullanılan kaynaklardan alınarak

Türkçe öğretimine uyarlanmasıdır. Bu araştırmadaki gibi yapılan derleme çalışmaları oyunların niceliklerini arttırırken niteliklerine aynı katkıyı sağlayamamaktadır. Bu alanda geliştirilen oyunlarının niteliklerinin artması için özgün çalışmaların varlığına ihtiyaç duyulmaktadır.

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun oyun oynamayı sevdiğini ifade etmesi Türkçe derslerinde oyunların kullanılmasının uygun olabileceğini göstermektedir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken bir şey vardır; oyunların öğrencilerin yaşlarına uygun olması. Görüşmedeki öğrencilerden birinin derste kullanılan oyunların yaşlarına uygun olmadıklarını, biraz daha zor olabileceklerini ifade etmesi bu durumu kanıtlar niteliktedir.

Öğrenciler görüşmede genel olarak derste kullanılan oyunların Türkçe konuşma becerilerine katkıda bulunduğunu belirtmişse de detaya inildiğinde daha çok yeni kelimeler öğrenme ve derste öğrendiklerini tekrar etme konuları üzerinde durdukları görülmüştür. Burada görüşmecinin zihnindeki “konuşma becerisi” kavramının öğrenciler tarafından daha farklı algılandığı düşünülmektedir. Öğrenciler, oyunların Türkçe konuşurken daha çok kelime dağarcığını geliştirmede ve kelimeleri kolay hatırlamada yardımcı olduğunu düşünmektedirler. Oyunlar başlangıç seviyesine göre tasarlandıkları için aslında bu durumun yaşanması oldukça doğaldır.

Sonuç olarak, öğrenciler derslerde kullanılan oyunlara karşı olumlu tutum sergilemişler ve bu tür oyunlardan derslerde daha çok yararlanılması gerektiğini söylemişlerdir. Bununla birlikte, oyunların derslerde dengeli bir şekilde kullanılmaları gerektiğini, oyunların tek başına başarıya ulaşmalarında yeterli olamayacaklarını da belirtmişlerdir. Buradan hareketle, oyunların Türkçe derslerini monotonluktan çıkarmak ve öğrencilerin derse ilgisini arttırmak için zaman zaman başvurulması gereken etkili bir öğretim tekniği olduğuna sonucuna ulaşılabilir.

#### **Kaynakça**

Aristoteles. (1975). Politika (M. Tuncay, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Aslan, E. ve Coşkun, O. (2016). Yabancılara Türkçe öğretiminde oyun yazılımları ile kelime öğretimi. International Periodical for the

- Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 11(3), 221-236.
- Ateş, H. K., Kanger, F. ve Şimşek, Z. (2018). Oyun temelli dil beceri programının Suriyeli öğrencilerin okuma yazma becerilerinin gelişimine etkisi. *Turkish Studies*, 13(3), 357-372.
- Bennet, N., Wood, E. ve Rogers, S. (1997). *Teaching through play: Teachers' thinking and classroom practice*. Buckingham: Open University Press.
- Bowen, G. A. (2009) Document analysis as a qualitative research method, *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Bozali, S. (2019). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde/öğreniminde kelime kazanımına ilişkin oyun içerikli materyal geliştirme örneği: B1 düzeyi (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Türkiyat Araştırmaları Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Byrne, D. ve Rixon, S. (1979). *Communication games*. Windsor: NFER.
- Caillois, C. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Çev.). Urbana ve Chicago: University of Illinois Press.
- Demirel, Ö. (2014). *Yabancı dil öğretimi* (8. bs.). Ankara: Pegem Akademi.
- Dervişoğulları, N. (2008). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunlarla sözcük öğretimi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dilbilim Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Game. (t.y.) *Oxford learner's dictionaries* içinde. Erişim adresi: [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game\\_1?q=game](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=game)
- Gray, P. (2009, 1 Ocak). *The value of play IV: Play is nature's way of teaching us new skills* [Blog yazısı]. Erişim adresi: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/freedom-learn/200901/the-value-play-iv-nature-s-way-teaching-us-new-skills>

- Gürdal, A. ve Arslan, M. (2011, Mayıs). Oyun ve bulmaca etkinlikleriyle yabancılara Türkçe kelime öğretim yöntemi. 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics'te sunulan bildiri. International Burch University, Saraybosna. Erişim adresi: [https://www.researchgate.net/publication/274080303\\_OYUN\\_VE\\_BULMACA\\_ETKINLIKLERIYLE\\_YABANCILARA\\_TURKCE\\_KELIME\\_OGRETIM\\_YONTEMI](https://www.researchgate.net/publication/274080303_OYUN_VE_BULMACA_ETKINLIKLERIYLE_YABANCILARA_TURKCE_KELIME_OGRETIM_YONTEMI)
- Hadfield, J. (1985). Elementary communication games: A collection of games and activities for elementary students of English (2. bs.). Hong Kong: Nelson Publishing.
- Hadfield, J. (1996). Advanced communication games: a collection of games and activities for intermediate and advanced students of English (13. bs.). Harlow: Longman.
- Hadfield, J. (2001). Beginners' communication games (4. bs.). Harlow: Longman.
- Harmer, J. (2001). The practice of English language teaching (Göz. geç. 3. bs.). Essex: Longman.
- Huizinga, J. (2006). Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (M. A. Kılıçbay, Çev.). (2. bs.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnal, M. ve Korkmaz, Ö. (2019). Eğitsel oyunların öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmeye dönük tutumlarına ve konuşma becerilerine etkisi. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 7(4), 898-913.
- Kalfa, M. (2014). Yabancılara Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerilerinin geliştirilmesi. Türkiyat Araştırmaları, 20, 85-102.
- Kılıç, S. E. (2012). Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitici oyunlarla dil becerilerinin geliştirilmesi (Yayımlanmayan yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı, Ankara.
- Krueger, R. A. ve Casey, M. A. (2014). Focus groups: A practical guide for applied research (5. bs.). Los Angeles: SAGE Publications.

- Langran, C. ve Purcell, S. (1994). Language games and activities: Teaching languages to adults. Londra: Centre for Information on Language Teaching and Research.
- Lewis, G. ve Bedson, G. (1999). Games for children. Oxford: Oxford University Press.
- Mccallum, G. P. (1980). 101 word games: For students of English as a second or foreign language. New York: Oxford University Press.
- Oyun. (t.y.). Türk Dil Kurumu sözlükleri içinde. Erişim adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Platon, (2010). Devlet. (S. Eyüboğlu, M. A. Cimcoz, Çev.). (20. bs.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Play. (t.y.). Oxford learner's dictionaries içinde. Erişim adresi: [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/play\\_1?q=play](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/play_1?q=play)
- Şentürk, L. ve Aktaş, E. (2014). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunların başarıya etkisi. K. İşeri, G. Çetinkaya, T. Çelik, S. Demirgüneş, T. Daşöz ve Y. Gençer (Ed.), Türkçe öğretiminde kuramsal ve uygulamalı çalışmalar (s. 369-376) içinde. Ankara: Pegem Akademi.
- Vossen, D. P. (2004). The nature and classification of games. *Avante*, 10(1), 53-68.
- Wright, A., Betteridge D. ve Buckby, M. (2006). Games for language learning (3. bs.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri (10. bs.). Ankara: Seçkin Yayıncılık.