

<p>ULUSLARARASI DİL, EDEBİYAT VE KÜLTÜR ARAŞTIRMALARI DERGİSİ</p>  <p>INTERNATIONAL JOURNAL OF LANGUAGE, LITERATURE AND CULTURE RESEARCHES</p> <p>МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЖУРНАЛ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ, ЛИТЕРАТУРОВЕДЧЕСКИХ И КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ</p>	<i>Cilt: 2, Sayı: 2, 2019</i>
	<i>Vol: 2, Issue: 2, 2019</i>
	<i>Sayfa – Page: 91-112</i>
	<i>E-ISSN: 2667-4262</i>
	

YABANCI DİL OLARAK RUSÇA ÖĞRETİMİNDE SÖZCÜK ÖĞRETİMİ VE SÖZCÜKSEL OYUNLAR*

TEACHING VOCABULARY AND LEXICAL GAMES IN TEACHING RUSSIAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Selçuk DURMUŞ**

MAKALE BİLGİSİ	ÖZET
<p> Geliş: 17.10.2019</p> <p> Kabul: 03.12.2019</p>	<p>Yabancı dil öğretiminde öğrenilen bilgilerin pekiştirilip kalıcı hale getirilmesi ve bu bilgilerin uygulama yoluyla kullanılması önem arz etmektedir. Yabancı dil derslerinde sözcük öğretiminde oyun etkinlikleri kullanılarak teorik bilgilerin uygulama aşamasında daha verimli ve etkin kullanılması sağlanabilir. Yabancı dil olarak Rusça öğretiminde sözcük öğretimi alanında daha kalıcı bir öğrenmeyi sağlamak için geleneksel alıştırmaların yanında sınıf içi etkinlik olarak sözcüksel oyunlar tercih edilmektedir. Sözcüksel oyunlar ilgili yabancı dilde kullanılan kelimelerin anlamlarını öğrenip pekiştirme, kelimeleri ezberleme ve kullanma konusunda farklı bir etkinlik olarak kullanılmaktadır. Bu çalışmada yabancı dil olarak Rusça öğretiminde etkili ve verimli bir sözcük öğretimi gerçekleştirmek için nasıl bir yöntem izlenmesi gerektiği açıklanmaktadır. Bu bağlamda yabancı dil olarak Rusça öğretiminde kalıcı bir sözcük öğretimi gerçekleştirmek için sözcüksel oyunlarla ilgili teorik bilgiler yer almaktadır. Makalenin son bölümünde derslerde kullanılmak üzere açıklamalarıyla birlikte on adet sözcüksel oyun örneği verilmiştir. Bu oyun örneklerinde oyunun seviyesi, kaç kişiyle oynanabileceği, amacı, nasıl uygulanması gerektiği gibi konularda detaylı bilgiler yer almaktadır. Bu oyun örnekleri içerik olarak bir takım değişiklikler yapıldıktan sonra diğer yabancı dil sınıflarında da uygulanabilmektedir.</p>
<p>Anahtar Kelimeler: Sözcüksel oyun, Sözcük öğretimi, Yabancı dil olarak Rusça.</p>	
<p>Araştırma Makalesi</p>	

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p> Received: 10.17.2019</p> <p> Accepted: 12.03.2019</p>	<p>In foreign language teaching, it is important to reinforce the knowledge learned and make it permanent and to use this knowledge through practice. By using game activities in vocabulary teaching in foreign language courses, theoretical knowledge can be used more efficiently and effectively in the application phase. In teaching Russian as a foreign language, lexical games are preferred as an in-class activity alongside traditional exercises in order to ensure a more permanent learning in the field of lexical teaching. Lexical games are used as a different activity in learning and reinforcing the meanings of the words used in the related foreign language, memorizing and using the words. In this study, it is explained how to follow an effective and efficient vocabulary teaching in Russian as a foreign language. In this context, theoretical knowledge about lexical games are included in order to realize an effective and efficient vocabulary teaching in teaching Russian as a foreign language. In the last section of the article, ten lexical game examples are given with explanations for use in the lessons. Examples of this game include detailed information on the level of the game, how many people it can be played with, its purpose, and how it should be implemented. These game examples can also be applied in other foreign language classes after some changes are made to the content.</p>
<p>Keywords: Lexical games, Vocabulary teaching, Russian as a foreign language.</p>	
<p>Research Article</p>	

* Bu makale İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Slav Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, Rus Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda savunulan "Yabancı Dil Olarak Rusça Öğretiminde Sözcüksel ve Dilbilgisel Oyunlar" adlı Yüksek Lisans tezinin bir kısmından üretilmiştir.

** Öğr. Gör. Trakya Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Mütercim-Tercümanlık Bölümü, Edirne / Türkiye. E-mail: selcukdurmus@trakya.edu.tr.

ORCID  <https://orcid.org/0000-0003-4365-7320>.

Bu makaleyi şu şekilde kaynak gösterebilirsiniz (APA):

Durmuş, Selçuk (2019). "Yabancı Dil Olarak Rusça Öğretiminde Sözcük Öğretimi Ve Sözcüksel Oyunlar". *Uluslararası Dil, Edebiyat ve Kültür Araştırmaları Dergisi (UDEKAD)*, 2 (2): 91-112.

Extended Abstract

In this study, it is explained how to follow an effective and efficient vocabulary teaching in Russian as a foreign language. In this context, theoretical knowledge about lexical games are included in order to realize an effective and efficient vocabulary teaching in teaching Russian as a foreign language.

Vocabulary teaching plays an important role in foreign language education because four basic language skills, such as listening, reading, writing and speaking, develop depending on how much vocabulary is known. Since words are the basic building blocks of communication, the ability to communicate is shaped according to the individual's vocabulary. Therefore, without having a good vocabulary, it will not be easy to understand and express the ideas spoken in the relevant foreign language.

It is important to know how many words are required at each language level. However, active and passive vocabulary vary according to language levels. In order to explain the words in terms of semantics, methods such as visuality, translation, using synonyms or antonyms, choosing a general concept, explaining-interpreting, analyzing context or word formation are used.

One of the most important aspects of having a good vocabulary is to use the dictionary correctly and well. It is an important feature to find words quickly and accurately from the dictionary. In order to perform an effective vocabulary teaching in foreign language teaching, it is important to have a vocabulary book in addition to using the dictionary correctly.

In order to have a good vocabulary, a wide variety of vocabulary exercises are required. In order to achieve this, exercises that allow the words to be repeated frequently should be used more. The variety of exercises significantly affects the success of vocabulary learning.

The game, which is an activity that includes entertainment and has specific rules and objectives, is divided into two classes as linguistic games and communicative games according to the purpose of use in foreign language teaching. The aim of linguistic games is to reinforce the subjects of different sub-branches such as phonetics, syntax, semantics, morphology and vocabulary by applying the game. In communicative games, the aim is not scientific accuracy of language, but to develop the ability to communicate, that is, to use language verbally.

There are three basic stages of the game activity to be used in order to make foreign language teaching more efficient: preparation, implementation and evaluation. It is possible to make maximum use of the game by doing the necessary work in the best way in all three stages. It is also important to determine at which stage of the course the game should be played. Before playing the game, it is important that the relevant subject is learned by the students in advance and determined which knowledge and skills the game will develop.

In the last section of the article, ten lexical game examples are given with explanations for use in the lessons. Examples of this game include detailed information on the level of the game, how many people it can be played with, its purpose, and how it should be implemented. These game examples can also be applied in other foreign language classes after some changes are made to the content.

In the teaching of Russian as a foreign language, it is important to play lexical games as classroom activities in addition to traditional exercises in order to realize effective and efficient learning in the field of vocabulary teaching. Lexical games are used as a different activity in learning and reinforcing the meaning of words used in the relevant foreign language, memorizing and using words. The games increase the motivation for learning a foreign language, support the efforts towards language learning by facilitating the meaningful use of the language and facilitate the language learning process. Lexical games contribute positively to the learning of words in grammar and to form sentences and thus to use language as a means of communication. On the other hand, games are also important in terms of transforming lessons from teacher-centered into a student-centered learning-teaching environment. It is thought that the most important requirement for creating skills on the basis of knowledge in foreign language teaching is to choose a homogeneous teaching method where theoretical knowledge and practice are intertwined. Taking advantage of the games as an activity in class offers positive contributions both to the transformation of knowledge into skill and to the implementation of theoretical knowledge.

Giriş

Yabancı dil öğretiminde derslerin daha verimli geçmesi, yabancı dil öğrenenlerin istek ve motivasyonunu artırmak ve dili bir iletişim aracı olarak kullanabilmek için uygun bir yöntem seçmek son derece önemlidir. Özellikle yabancı dil ile ilgili öğrenilen bilgilerin beceriye dönüştürülmesinde kullanılan alıştırmalarla başarıyı doğrudan etkilemektedir. Oyunlarla birlikte bilgi temelli yabancı dil öğretimi, beceri temelli yabancı dil öğretimiyle desteklenerek daha etkili bir yabancı dil öğretimi gerçekleştirilebilmektedir. Diğer taraftan oyun gibi farklı bir alıştırmayı geleneksel alıştırmalarla birlikte kullanmak bilginin beceriye dönüştürülmesinde ve dili bir iletişim aracı olarak kullanmada yardımcı olmaktadır. Oyun aracılığıyla farklı bir öğrenme ortamı ve çeşitliliği sağlanarak bilgi temelli beceri oluşturulmakta ve böylelikle öğrenilen bilgiler oyun etkinliğiyle pekiştirilmekte ve kalıcı hale gelmektedir.

Yabancı Dil Eğitiminde Sözcük Öğretimi

Yabancı dil eğitiminde sözcük öğretimi önemli bir yere sahiptir, çünkü dinleme, okuma, yazma ve konuşma gibi dört temel dil becerisi ne kadar kelime bilindiğine bağlı olarak gelişme göstermektedir. Sözcükler iletişimin temel yapı taşı olduğundan iletişim kurma becerisi bireyin kelime hazinesine göre şekillenmektedir. Dolayısıyla iyi bir kelime hazinesine sahip olmadan ilgili yabancı dilde konuşulanların anlaşılması ve fikirlerin ifade edilmesi kolay olmayacaktır. Diğer taraftan öğrenilen yabancı dilde iletişimsel hedeflerin gerçekleştirilmesi amacıyla, dil öğrenenler genel dil yetilerini iletişimsel yetenek ile birleştirerek dili kullanabilmelidirler. İletişimsel yetenek, dilsel yetenekler, sosyodilbilimsel yetenekler ve kazanım yetenekler olmak üzere üç bileşenden oluşmaktadır. Dilsel yetenekler kategorisinde yer alan sözcük yeteneği (lexical competence) ve buna bağlı olarak anlam bilgisel yetenek (semantic competence) göz önünde bulundurularak gerçekleştirilecek olan sözcük öğretimi daha etkili sonuçlar ortaya çıkaracaktır. Bir dilin söz varlığı ve dil bilgisi öğelerini içeren sözcük bilgisi ve kullanma yeteneği olarak tanımlanan sözcük yeteneği, yabancı dil öğretiminde sözcük öğretimi içerisinde geliştirilmesi gereken en önemli yeteneklerden bir tanesidir (MEB 2009: 104-105). Sözcüksel anlambilim, dil bilgisel anlambilim ve edimsel anlambilim olarak üçe ayrılan anlambilimsel yetenek ise öğrenenin, anlamın nasıl düzenlendiğinin farkında olması ve bu düzenlenişini kontrol etmesi olarak tanımlanabilir. Sözcüksel anlambilim sözcüğün genel bağlamla ilişkisi ya da sözcükler arası ilişkiler vb. sözcük anlamıyla ilgili sorularla ilgilenmekte, dolayısıyla bu yönüyle sözcük öğretimi içerisinde göz önünde bulundurulması gereken diğer önemli bir husustur (MEB 2009: 118). Sözcük öğretimi aynı zamanda fonetik ve gramer ile çok yakın bir ilişki içerisinde olduğundan gelişimi gramer öğretimiyle paralel bir biçimde ilerlemektedir. Sözcük öğretimi ve gramer arasındaki bu sıkı ilişkiyi Özcan Başkan, “Eğer bir dilin sözcükleri vücudun kaslarına, söz düzeni de iskeletine benzetilecek olursa, sözcük beslenmesini bir yana bırakıp, yalnızca dil bilgisi öğretimine yaslanılarak girişilecek bir yabancı dil öğretim programından yarar ummak, bir noktadan sonra, bir iskeletin kalkıp da kendi başına oynamasını beklemek kadar yersiz olsa gerek” olarak ifade etmektedir (2006: 156).

Gramer ve sözcük öğretimi arasındaki bu sıkı ilişki, Rusça gibi yoğun gramer kuralları ve istisnaları olan bir dilde daha da önem arz etmektedir. Bu yönüyle bakıldığında iyi bir sözcük öğretimi için sadece kelimelerin anlamlarını ezberlemek tek başına yeterli olmamaktadır. Kelimeleri diğer kelimelerle bir araya geldiklerinde ortaya çıkan dil ve anlam ilişkisine göre öğrenmek ve benimsemek, diğer bir deyişle bazı gramer kuralları ve sentaks çerçevesinde anlamsal yönden ve çağrışım ilişkileri etrafında değerlendirmek gerekmektedir (Kostomarov-Mitrofanova 1976: 170). Örneğin, *книга* (*kniga*, *kitap*) ve *читать* (*çitat*, *okumak*) kelimelerinin anlamlarının bilindiği varsayımından hareketle kitap okuyorum cümlesini belli kurallar çerçevesinde düzgün bir biçimde kurmak için bu kelimelerin salt anlamlarını bilmek yeterli değildir. Fiile şimdiki zaman çekim ekini ve isme -i hali çekim eki getirilirse doğru bir dil öğrenme ve öğretme yöntemi izlenmiş olur ve cümle *читаю книгу* (*çitayu knigu*, *kitap okuyorum*) biçiminde kurulur. Burada önemli olan nokta, başlangıç aşamasında bu kelimelerin anlamlarının mutlaka bilinmesidir.

Kelimenin anlamsal ve gramer yapısı olmak üzere iki farklı yapısı vardır. Anlamsal yapısı kelimenin kökünde, gramer yapısı ise kelimenin aldığı eklerde yer almaktadır. Örneğin *ручка* (*ruçka*, *tükenmez kalem*), *ручку* (*ruçku*), *ручкой* (*ruçkoy*), *о ручке* (*o ruçke*) kelimelerinin anlamsal yapısı incelendiğinde yazı yazmaya yarayan araç, tükenmez kalem olduğu, aynı kelimenin gramer yapısı incelendiğinde ise son ek olan -a, -y, -ой, -e eklerinin Rusçadaki ismin hallerine ait ekler olduğu anlaşılabilir (Kalyuta 2011: 14). Dolayısıyla iyi bir sözcük öğretimi gerçekleştirmek için kelimenin anlamsal ve gramer yapısı bir arada ele alınmalıdır. Böylelikle hem kelimenin anlamsal boyutu öğrenilmekte hem de gramer boyutu ele alınarak gramer ile eşgüdüm içerisinde bir sözcük öğretimi gerçekleştirilmektedir. Kelimelerin anlamları öğrenildikten sonra kelime dağarcığındaki kelimeler gramer ve sentaks kurallarına uygun bir biçimde bir araya getirilip cümle kurma aşamasına geçilebilir. Cümle kurmaya başladıktan sonra kelimelerin bir araya geldiklerinde aralarında nasıl bir dilsel etkileşim olduğu gramer bilgileriyle pekiştirilebilir. Bu yöntem sayesinde kelimeler bir bütünlük içerisinde anlam kazanacaklardır. Cümle kurmayla devam eden kelime öğrenme, dil ile ilgili bilgilerin artmasıyla ilerleyen aşamalarda metin çerçevesinde devam etmektedir. Bu açıdan bakıldığında cümleden ya da metinden bağımsız bir biçimde kelime öğrenmeye ve ezberlemeye çalışmak pek verimli olmayacaktır (Demirel 2016: 116).

Yabancı dil öğretiminde kelimelerin öğrenilip doğru bir biçimde kullanılması o kelimenin hafızada nasıl yer aldığına bağlı olarak farklılık göstermektedir. Bu yönüyle bakıldığında aktif kelime hazinesi ve pasif kelime hazinesi olmak üzere iki tür kelime hazinesi vardır (Günay 2007: 30). Aktif kelime hazinesindeki kelimeler doğru yazılır ve güzel telaffuz edilir, çeşitli anlamları ezberlenmek suretiyle diğer kelimelerle kurduğu gramer ve sentaks ilişkisi kolaylıkla anlaşılabilir. Bu kelimeler konuşma, yazma, dinleme ve okuma gibi dört temel dil becerisini geliştirmede verimli bir şekilde kullanılır. Pasif kelime hazinesindeki kelimelerde ise durum biraz farklıdır. Bu gruba giren kelimelerin yazımında ya da telaffuzunda hatalar yapılabilir, anlamını ya da diğer kelimelerle kurduğu gramer ve sentaks ilişkisini anlamada bazı sorunlar çıkabilir, bu sorunları çözmek için bir takım yardımcı ipuçlarına ihtiyaç duyulur. Dolayısıyla pasif kelime hazinesindeki kelimeler konuşma ve yazma becerisinde kullanılamaz ya da kullanıldığında o kelimeyle ilgili bazı hatalar yapılır,

bu kelimeler daha çok okuma ve dinleme becerilerinde ortaya çıkar (Lebedinski-Gerbik 2011: 300). Okunan ya da dinlenen bir bilginin anlaşılmasında pasif kelime hazinesindeki kelimeler devreye girer.

Bir kelimenin aktif kelime hazinesine girebilmesi için o kelimenin ortalama yedi ile kırk defa görülmüş ve yazılmış olması gerekmektedir (Kryuçkova-Moşçinskaya 2009: 121). Tekrar aralığının bu kadar geniş olmasının nedeni bireysel farklılıkların (hafıza gücü, yaş, günlük ders çalışma saati, dil öğrenme amacı, motivasyon gibi) kelime ezberleme ve öğrenme becerisini direkt olarak etkilemesidir. Bu bilgiler ışığında iki akademik ders saati içerisinde bir kişi aktif olarak ortalama on iki ile on beş kelime öğrenebilir, ortalama yedi ile kırk defa görüp yazarak bu kelimeleri aktif kelime hazinesine dâhil edebilir (Kostomarov-Mitrofanova 1976: 74). Şunu da unutmamak gerekir ki aktif kelime hazinesinde yer alan bir kelime özellikle konuşma ve yazma becerilerinde az kullanılmalarına bağlı olarak zamanla pasif kelime hazinesine girebilir ya da bunun tam tersi de olabilir (Lebedinski-Gerbik 2011: 301). Önemli olan nokta aktif kelime hazinesindeki kelimeler sürekli kullanılmak suretiyle güncellenmeli, pasif kelime hazinesindeki kelimeler de konuşma ve yazma alanlarında kullanılarak aktif kelime hazinesine dâhil edilmelidir.

Yabancı dil öğretiminde sözcük öğretimini incelerken önemli olan diğer bir husus ise hangi seviyede ne kadar kelime bilmek gerektiğidir. Bununla birlikte dil seviyelerine göre aktif ve pasif kelime hazinesi çeşitlilik göstermektedir. Bu yönüyle değerlendirildiğinde yabancı dil olarak Rusça öğretiminde genel dil hâkimiyeti açısından altı dil seviyesi vardır ve bu dil seviyeleri **Association of Language Testers in Europe (ALTE)** dil seviyeleri ile uyumludur. Yabancı dil olarak Rusça dil seviyeleri ve bunların ALTE'deki İngilizce örneği, aynı zamanda hangi dil seviyesinde ne kadar kelime öğrenilmesi gerektiği şu şekildedir (Vladimirova-Nahabina vd. 2001: 5):

A1 düzeyi (Temel dil kullanımı, Giriş ya da keşif düzeyi) Элементарный уровень (ЭУ, Elementarniy uroven) ALTE Düzey 1 Waystage user, Key English Test (KET): Bu seviyeye ulaşmak için ortalama 100-120 akademik ders saati Rusça dersi almak gerekir. Ayrıca ortalama 120 saat ders dışı bireysel çalışma gerekir. Kelime hazinesi ortalama 780 kelimedir. Bunun 500 tanesi aktif kelime hazinesine, geri kalan kısmı ise pasif kelime hazinesine dâhildir (Şçukin 2003: 55). Kelime hazinesi ayrı ayrı basit ve somut kelimelerden oluşmaktadır. Bu seviyede Rusça bilen bir kişi üç dört kelimedenden oluşan basit kelimelerle cümle kurabilir, fakat açıklama yapamaz.

A2 düzeyi (Temel dil kullanımı, Ara düzey ya da iletişimden kopmama) Базовый уровень (БУ, Bazoviy uroven) ALTE Düzey 1 Waystage user, Key English Test (KET): Bu seviyeye ulaşmak için A1 seviyesine ilave olarak ortalama 180-200 akademik ders saati Rusça dersi görmek ve ortalama 200 saat ders dışı bireysel çalışma gerekir. Kelime hazinesi ortalama 1300 kelimedir. Bunun 800 tanesi aktif kelime hazinesine, geri kalan kısmı ise pasif kelime hazinesine dâhildir (Şçukin 2003: 56). Bu seviyede Rusça bilen bir kişi temel iletişimsel gereksinimleri ifade edecek yeterli bir kelime hazinesine sahiptir. Altı yedi kelimedenden oluşan, basit bağlaçları kullanarak cümleler kurabilir.

B1 düzeyi (Bağımsız dil kullanımı, Eşik düzey) Первый Сертификационный уровень (ТРКИ-1, TORFL-1, Perviy Sertifikatsionnyy uroven) ALTE Düzey 2 Threshold, Preliminary English Test (PET): Bu seviyeye ulaşmak için A1 ve A2 seviyelerine ilave olarak ortalama 160-180 saat akademik ders saati Rusça dersi görmek gerekir. Ayrıca ortalama 180 saat ders dışı bireysel çalışma yapılmalıdır. Bu seviyede ortalama 2300 kelime bir kelime hazinesi vardır. Bunun 1400 tanesi aktif kelime hazinesine geri kalan kısmı ise pasif kelime hazinesine dahildir. Toplam kelime sayısı 2800-3200 de olabilir, fakat bu teorik bilgi uygulamada pek mümkün olamamaktadır. Genelde bir yıllık hazırlık eğitimi sonucunda öğrenciler ortalama 2500-2800 kelime öğrenirler. Konuşma ve yazma becerilerinde ortalama 1500-1800 kelimeyi aktif olarak kullanabilirler (Lebedinski-Gerbik 2011: 301). Hem Rusya'daki Rusça hazırlık eğitimi hem de Türkiye'deki Rusça hazırlık programları bu seviyeye kadardır. Bu seviyede Rusça bilen bir kişi aile, iş, eğitim, hobi, seyahat, gibi tüm günlük konularda konuşabilecek kadar geniş bir kelime hazinesine sahiptir. Temel kelimeleri doğru kullanabilir, fakat karmaşık cümle kurduğunda ya da bilmediği konular hakkında konuşurken yanlış kelime seçiminden kaynaklı kelime hataları yapabilir.

B2 düzeyi (İleri düzey/bağımsız kullanıcı düzeyi) Второй Сертификационный уровень (ТРКИ-2, TORFL-2, Vtoroy Sertifikatsionnyy uroven) ALTE Düzey 3, Independent, First Certificate in English (FET): Bu seviyeye ulaşmak için A1, A2 ve B1 seviyelerinden sonra 450 saat akademik ders saati Rusça dersine ilave olarak ortalama 450 saat ders dışı bireysel çalışma gerekir. Bu seviyede ortalama 10000 kelime bilinebilir. Bunun 6000 tanesi aktif kelime hazinesine geri kalan kısmı ise pasif kelime hazinesine dahildir (Şçukin 2003: 57). Bu seviyede Rusça bilen bir kişi mesleki konularla ilgili konuşabilecek kadar iyi bir profesyonel kelime hazinesine sahiptir. Karmaşık bağlaçları kullanarak 10-12 kelime cümleler kurabilir. Bazen kelime seçiminde hata yapabilir, fakat bu hatalar düzgün bir iletişimin kurulmasına engel değildir. Sık tekrarlardan kaçınacak ifadeler kullanabilir, fakat konuşma esnasında duraksamalara ve çapraşık ifadelere neden olabilecek sözcüksel boşluklar olabilir.

C1 düzeyi (Yetkin dil kullanımı, Özerk düzey) Третий Сертификационный уровень (ТРКИ-3, TORFL-3, Tretiy Sertifikatsionnyy uroven) ALTE Düzey 4, Component, Certificate in Advanced English Test (CAE): Bu seviyeye ulaşmak için önceki dört seviyeye ilave olarak ortalama 160-180 saat akademik ders saati Rusça dersi görmek gerekir. Ayrıca ortalama 180 saat ders dışı bireysel çalışma yapılmalıdır. Kelime hazinesi ortalama 12000 kelimedir. Bunun 7000 tanesi aktif kelime hazinesine geri kalan kısmı ise pasif kelime hazinesine dahildir (İvanova-Popova vd. 1999: 22). Bu seviyede Rusça bilen bir kişi fikirlerini farklı bir biçimde ifade edebilecek kadar iyi bir kelime hazinesine sahiptir, çok nadir dil sürçmeleri olmakla beraber kelime seçiminde hemen hemen hiç hata yapmaz, konuşurken ve yazarken deyim ve atasözü kullanabilir.

C2 düzeyi (Yetkin dil kullanımı, Ustalık düzeyi) Четвёртый Сертификационный уровень (ТРКИ-4, TORFL-4, Çetvyortiy Sertifikatsionnyy uroven) ALTE Düzey 5, Good User, Certificate of Proficiency in English Test (CPE): Bu seviyeye ulaşmak için önceki beş seviyeye ilave olarak ortalama 180 saat akademik ders saati Rusça dersi görmek ve ortalama 180 saat ders dışı bireysel çalışma gerekir. Bu seviye ana dili Rusça olanların seviyesi olarak

kabul edildiği için kelime bilmeyeyle ilgili bir sınır belirlenmemiştir. Bu seviyede Rusça bilen birisi anadili Rusça olan bir kişi kadar geniş bir kelime hazinesine sahiptir, sözcükleri yan anlamları ile birlikte bilmektedir, dolayısıyla hata yapmadan ve yerli yerinde tüm kelimeleri kullanabilir.

Diğer taraftan yabancı dil öğretiminde etkin bir sözcük öğretimi gerçekleştirmek için kelimelerin dil kullanımı esnasında ne gibi özellikler gösterdiğini anlamada yeni kelimeler bir bağlam içerisinde değerlendirilmelidir. Bunu gerçekleştirmek için kelimenin semantik olarak açıklanması gerekmektedir. Semantik (Anlam bilim) açıdan kelimeleri açıklamak için görsellik, çeviri, eş anlamlı ya da zıt anlamlı kelime kullanma, genel bir kavram seçme ya da kelime oluşumunu analiz etme gibi yöntemlere başvurulur (Kryuçkova-Moşçinskaya 2009: 123-124).

Görsellik: Nesne, resim, tablo ya da durumları tasvir etmek için, özellikle somut anlamlı kelimelerin anlamlarını açıklamak için sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Özellikle başlangıç seviyesinde hem kitaplarda hem de ders esnasında öğretmenler bu yöntemi kullanarak kelimelerin anlamlarını açıklamaktadırlar. Görsel hafıza ve işitsel hafıza aynı anda çalışarak kelimenin anlamının akılda kalmasına yardımcı olmaktadır. İsimleri gösteren resimler, şekiller ya da tablolar kullanılabilir, fiillerin ve edatların temel anlamları hareketli bir şekilde gösterilerek ya da tasvir edilerek verilebilir. Daha sonra kelimeler koro halinde ya da bireysel olarak telaffuz edilerek çokça tekrar edilir, seviyeye uygun gramer ve sentaks bilgileriyle cümleler kurarak kelimenin aktif bir biçimde kullanılması sağlanmış olur.

Çeviri: Yabancı dil öğretiminde kelimenin anlamını açıklamak için başvurulan diğer bir yöntemdir. Fakat öğrencileri tembelleğe alıştırmaya yönüyle dil öğretimine bazı olumsuz etkileri vardır. Özellikle öğrencilerin ve öğretmenin anadili aynı olduğu sınıflarda öğrenciler bilmedikleri bir kelime olduğunda hemen öğretmenlerinin o kelimenin anlamını söylemelerini beklemektedirler. Sözlüğü açıp bakmak, cümlenin ya da metnin bağlamından anlamını tahmin etmek çoğu zaman öğrencilere zor gelmektedir. Diğer taraftan Rusça hem öğrenciler hem de öğretmenler için çoğu zaman İngilizceden sonra ikinci yabancı dil olmaktadır. Dolayısıyla kelimelerin anlamları İngilizce olarak verilebilir, bu sayede kelimenin anlamını İngilizce ve Türkçe olarak kodlayan bir kişi o kelimeyi kullanmak gerektiğinde hatırlamak için yardımcı olabilecek ikinci bir çağrışım yolu bulundurmuş olur.

Eş anlamlı kelime kullanma: Öğrencilerin kelime dağarcığı henüz çok fazla geniş olmadığından başlangıç seviyesinde pek kullanılmayan bu yöntem orta ve ileri seviyede sıklıkla kullanılmaktadır. Öğrenci bu yöntemle hem kelimenin anlamını öğrenecek hem de daha önce gördüğü başka bir kelimeyi de hatırlayacaktır. Eğer eş anlamlı olarak verilen kelimeyi tüm sınıf bilmiyorsa o zaman başka bir yolla anlamın açıklanması gerekecektir.

Zıt anlamlı kelime kullanma: Tüm dil seviyelerinde kolaylıkla kullanılan bu yöntemle hem yeni kelimenin anlamı öğrenilir hem de daha önce öğrenilen başka bir kelime hatırlanmış olur. Ayrıca yeni öğrenilen bir kelimenin anlamı görsellik ya da diğer yollarla açıklandıktan sonra onun zıt anlamı söylenerek bu defa yeni kelime öğretiminde bu yöntemden faydalanılır. Kelime hazinesini artırmak için özellikle sıfatlar, zarflar, edatlar ve fiillerin anlamlandırılmasında bu yöntem çok yardımcı olmaktadır. Zıt anlam olarak verilen kelimeyi

tüm öğrencilerin bilemediği durumlarda başka bir yolla diğer öğrencilere kelimenin anlamı öğretilir.

Genel bir kavram seçme: Kelimenin tam anlamını açıklamasa da zihinde o kelimeyle ilgili bir bilgi oluşmasını sağlaması bakımından güzel bir yöntemdir. *Профессия* (*professiya, meslek*), *фрукты* (*fruktı, meyve*), *овощи* (*ovoşçi, sebze*) gibi genel kavramlar kullanılarak bunlarla ilgili kelimeler açıklanabilir.

Kelime oluşumunu analiz etme: Rusçanın kelime yapısını anlama bakımından çok faydalı bir yöntemdir. Genelde bir kelimeyle ilk defa isim, sıfat ya da fiil gibi hangi haliyle karşılaşılmışsa sadece o anlamı öğrenilmektedir. Kelime farklı bir biçimde karşımıza çıktığında hatırlanamamakta ve anlamını öğrenmek için yeniden çaba gösterilmesi gerekmektedir. Oysaki bu yöntemle *улица* (*ulitsa, sokak*)-*уличный* (*ulıçnyı, sokak (sıfat)*), *жить* (*jit, yaşamak*)-*житель* (*jitel, bir yerde yaşayan kişi*), *работа* (*rabota, çalışma*)-*работать* (*rabotat, çalışmak*), *игра* (*igra, oyun*)-*играть* (*igrat, oynamak*) kelimeleri arasındaki ilişkiyi anlayarak kelimenin anlamı öğrenilebilir.

Açıklama-yorumlama: Bazı kelimelerin anlamlarını öğretirken Rusça, İngilizce ya da anadilde bir açıklama yapılması gerektiği durumlarda başvurulmuş bir yöntemdir.

Bağlam: Bu yöntem hem başlangıç seviyesinde hem de özellikle orta ve ileri seviyede sıklıkla kullanılmaktadır. Kelimelerin anlamlarını bir araya geldikleri diğer kelimeler, cümle ya da metin etrafında öğrenmeye çalışmak güzel bir alışkanlıktır. Özellikle dil becerileriyle ilgili sınavlarda kelimenin anlamını öğrenmede sözlük ve diğer yöntemlerden faydalanmak mümkün olmadığı için bağlam çerçevesinde anlamını tahmin etmeye çalışmaktan başka bir yol yoktur. Kelimenin anlamını öğrenmek için başvurulacak bir kaynak olmadığı durumlarda çoğu kez bu yöntem kullanılır.

Kelime öğrenme için bütün bu yöntemlerin hepsine zaman zaman başvurulur. Tek bir yöntemle kelime öğrenmeye ya da öğretmeye çalışmak pek verimli değildir. Farklı yöntemleri bir arada kullanmak kelimenin öğrenilmesini pekiştirerek daha sonra o kelimeyi hatırlamak için zihinde farklı çağrışımlar oluşacaktır.

İyi bir kelime öğrenme başarısı yakalamanın en önemli hususlarından bir tanesi doğru ve iyi sözlük kullanmaktır. Kelimeleri doğru bir yöntemle ve hızlı bir şekilde sözlükten bulmak önemli bir özelliktir. Bunun için öncelikle Rus harflerinin sırası iyi bilinmelidir. Sözlüklerde her harf için yapışkan bir araç kullanarak görsel hafızanın yardımıyla doğru harfi hızlıca bulup o harfle ilgili kelime kolayca bulunabilir. İlgili kelimeyi sözlükten bulduktan sonra bununla yetinmemeli, o kelimeyle ilgili diğer kelimeleri, varsa kelime kalıplarını ve cümleleri de bulup ona göre öğrenilmelidir.

Yabancı dil öğretiminde etkili bir sözcük öğretimi gerçekleştirmek için sözlüğü doğru kullanmanın yanında bir de kelime defterine sahip olmak önemlidir. Kelime defteri tutarken dikkat edilmesi gereken en önemli husus özellikle orta seviyeden itibaren ilgili kelimenin sadece ilgili yerde geçen anlamıyla yetinmemeli, bu kelimeyle ilgili diğer kelime ve kelime gruplarını da not etmeli, vurgusunu doğru yerleştirmeli ve gramer bilgisinin artmasıyla beraber bazı gramer açıklamaları da yazılmalıdır. Böyle yapıldığı takdirde bir yandan yeni

kelimelerin öğrenilmesi pekişecek diğer yandan gramer bilgileri daha sağlam temeller üzerine oturtulmuş olacaktır. Böylelikle yabancı dil öğrenmenin temel unsurları olan kelime öğrenme ve gramer eş zamanlı olarak uyum içinde öğrenilmiş olacaktır. İyi düzenlemiş bir kelime defteri, sadece verimli bir yabancı dil öğretiminin gerçekleşmesinin anahtarı değil, aynı zamanda zengin bir kelime hazinesinin oluşturulması için en ideal yöntemlerden bir tanesidir.

Kelime defteri tutarken defterin sol tarafına Türkçelerini sağ tarafına ise Rusçalarını yazmak konuşurken ve yazarken kelimelerin hatırlanmasını kolaylaştıracaktır. Çünkü Rusça konuşmaya ve yazmaya başlanıldığında öncelikle zihinde ilgili kelimenin Türkçesi canlanmakta daha sonra ise o kelimenin Rusçası hatırlanmaktadır. Çoğu kez Rusça bir kelime görüldüğünde onun Türkçesi hemen akla gelirken Türkçe bir kelimenin Rusçası aynı hızda hatırlanamamaktadır. Düşünce yönü Türkçeden Rusçaya şeklinde geliştirilirse konuşurken ve yazarken kelimeleri hatırlamak kolay olacaktır (Başkan 2006: 107-108). Böyle bir yöntemle kelime defteri tutulur ve kelimeler buna göre öğrenilirse yabancı dil öğretimindeki en temel problemlerden biri olan konuşamama ve yazamama sorunlarının üstesinden gelinebilir.

Yabancı dil olarak Rusça öğretiminde sözcük öğretimiyle ilgili kuşkusuz bir takım zorluklar vardır. Tüm dil seviyelerinde yabancıların Rusça konuşurken ya da yazarken yaptıkları hataların genel bir değerlendirmesi yapıldığında gramer hatalarından sonra en çok hatanın kelimeleri doğru kullanmada yapıldığı görülecektir. Bu hataların büyük bir çoğunluğu birbirine ses ve şekil yönünden çok benzeyen kelimelerin yanlış seçiminden kaynaklanmaktadır. Örneğin, *спросить* (*sprosit, sormak*)-*попросить* (*poprosit, istemek*), *останавливаться* (*ostanavlivatsya, durmak*)-*оставить* (*ostavit, bırakmak*)-*остаться* (*ostatsya, kalmak*), *правильно* (*pravilno, doğru*)-*правило* (*pravilo, kural*) gibi. Ayrıca anlam olarak birbirine yakın olan ancak tam anlamıyla aynı anlamda olmayan kelimelerin yanlış kullanılmasından kaynaklı hatalar da yapılmaktadır. Örneğin, *учить* (*uçit, öğrenmek*)-*изучать* (*izuçat, öğrenmek*), *звать* (*zvat, adlandırmak*)-*называться* (*nazivatsya, adlandırmak*), *использовать* (*ispolzovat, kullanmak, faydalanmak*)-*использовать* (*ipotreblyat, kullanmak, faydalanmak*) gibi (Şustikova-Rozanova 2009: 5). Kelimelerin anadile çevrilmesinde yapılan hatalar da önemli bir yer tutmaktadır. Örneğin *друг* ve *подруга* kelimelerini erkek arkadaş ve kız arkadaş olarak çevirdiğinde bu kelimeler Türkçede sevgili anlamına da gelebileceği için yanlış bir aktarmayla sevgili yerine de kullanılmaktadır. Oysaki Rusçada sevgili manasına gelecek olan *парень* (*paren, erkek arkadaş-sevgili, aynı zamanda genç, delikanlı*) ve *девушка* (*devuşka, kız arkadaş-sevgili, aynı zamanda genç kız*) kelimeleridir. Başka yabancı dildeki kelimelerin anlamları ve sesletimleri de bazen hata yapmaya sebep olabilir. Örneğin, *фамилия* (*familiya, soyad*) kelimesi İngilizcedeki *family* (*aile*) kelimesiyle, *магазин* (*magazin, mağaza, dükkan*) İngilizcedeki *magazine* (*dergi*) kelimesiyle çok sık karıştırılmaktadır. Diğer taraftan İyi günler anlamındaki *добрый день* (*dobriy den*) kalıbı Rusçada karşılaşma-selamlaşma esnasında kullanılır, fakat iyi günler ifadesi Türkçede hem karşılaşma-selamlaşma anında hem de ayrılırken kullanıldığı için anadili Türkçe olan öğrenciler yanlış bir aktarımla ayrılırken de *добрый день* (*dobriy den*) kalıbını kullanmaktadırlar.

Yukarıda belirtilen hataların önüne geçmek ve iyi bir kelime hazinesine sahip olmak için çok çeşitli kelime alıştırmaları yapılması gerekmektedir. Bunu sağlamak için kelimelerin

sıkça tekrar edilmesini sağlayan alıştırmalar daha çok kullanılmalıdır. Alıştırma çeşitliliği, kelime öğrenme başarısını önemli oranda etkilemektedir. Kelime dağarcığını geliştirmek için kullanılacak bazı alıştırmalar şu şekildedir (Lebedinski-Gerbik 2011: 304):

- Kelimeleri tematik gruplara ayırma, verilen tematik gruba uymayan kelimeyi çıkarma,
- Verilen kelimeye uygun bir eş anlamlı ya da zıt anlamlı kelime bulma,
- Aynı kök, önek ya da son ekle biten başka kelimeler bulma,
- Bir nesne, durum ya da nitelik ifade eden farklı tipte kelimeler bulma,
- Anlamca birbirlerine yakın olan kelimelerin anlam inceliklerini kavramamıza yardımcı olabilecek boşluk doldurma alıştırmaları,

- Cümlede ya da metinde boş bırakılan yerlere uygun kelimeleri getirmeye yönelik boşluk doldurma alıştırmaları kelime öğretiminde en sık kullanılan alıştırmadır. Bu alıştırmalar açık, kapalı ve çoktan seçmeli olmak üzere üç tiptir (Thornbury 2002: 100). Açık boşluk doldurma alıştırmalarında öğrenci kendi kelime hazinesinden uygun kelimeleri seçerek boşlukları tamamlamaktadır. Diğer iki alıştırmaya göre biraz daha zordur, çünkü tamamen öğrencinin kelime hazinesinin kapasitesine göre yapabileceği bir alıştırmadır. Biraz kolaylaştırmak için ipucu olarak kelimenin ilk harfi ya da son harfi verilebilir. Kapalı boşluk doldurma alıştırmalarında ise ilgili kelimeler alıştırmaya başında ya da sonunda hazır olarak karışık bir şekilde verilmektedir. Öğrenci bu kelimelerden uygun olanlarını seçerek alıştırmayı tamamlar. Çoktan seçmeli boşluk doldurma alıştırmalarında ise bir boşluk için belirlenmiş 2, 3, 4 ya da 5 kelimedenden uygun olanının seçilmesi gerekmektedir. Bu 3 tip alıştırmadan kapalı boşluk doldurma ve çoktan seçmeli boşluk doldurma öğrenciler tarafından daha çok tercih edilmektedir, çünkü kullanacağı kelimeleri önünde hazır bir şekilde görmek başarı şansını artırmaktadır.

- Verilen kelimelerden bir cümle ya da metin oluşturma alıştırmalarında gramer ve sentaks bilgisi çok önemli bir yere sahiptir.

- Soru-cevap yöntemi kullanarak kelimeleri iletişim kurarken kullanma: Bu alıştırmada öğrencilerin kullanılan kelimelerin anlamlarını bilmeleri önemli, aksi takdirde kelimelerin anlamlarının açıklanması gerekebilir. Bu da istenilen amaca ulaşmada bir engel teşkil eder, çünkü bu alıştırmada temel hedef soru ve cevaplarda geçen kelimeleri, iletişim kurarken kullanma becerisini geliştirmektir.

- Hem daha önce öğrenilen kelimeleri hatırlamak ve pekiştirmek, hem de yeni kelimeler öğrenmek ve bu kelimeleri benimsemek için sınıf içi etkinlik olarak uygulanabilecek oyun temelli kelime öğrenme alıştırmaları da kelime hazinesini zenginleştirmek için uygulanabilecek diğer bir yöntemdir (Arkadyeva-Gorbenevskaya vd. 2005: 184). Diğer alıştırmalardan farklı olarak sözcüksel oyunlar, kelime öğrenme faaliyetini daha verimli, ilgi çekici ve eğlenceli bir ortamda sunması bakımından son derece önemlidir. Sözcüksel oyunlarda kitaba çok bağımlı kalmadan rahat bir sınıf ortamında, sınıfın diğer bireyleriyle rekabet halinde, çokça tekrar ederek yeni kelimeler öğrenebilir, daha önce öğrenilen kelimeler sık sık kullanarak pekiştirilebilir. Sözcüksel oyunlar bir yandan kelime hazinesini

zenginleştirirken diğer taraftan bu kelimeleri verimli bir biçimde kullanarak konuşma ve yazma becerisinin geliştirilmesine yardımcı olurlar. Bu oyunlar öğrencileri kelime öğrenmeye ve kullanmaya teşvik etmesi yönüyle de önemlidir (Hadfield 1998: 4). Oyun formatı içerisinde eski kelimeleri sıkça tekrar eden ve yeni kelimeler öğrendiğini keşfeden bir öğrenci için sözcüksel oyunlar itici bir güç olmaktadır. Sözcüksel oyunlar daha çok önceden öğrenilmiş olan kelimelerin tekrarlanması, pekiştirilmesi ve aktif kelime hazinesine dahil olup hem konuşurken hem de yazarken kullanılmasını sağlamaktadır. Bu nedenle yeni kelime öğretirken pek tercih edilmezler. Hafızadaki bir kelimeyi, ne kadar sık kullanırsak daha sonraki aşamalarda o kelimenin tekrar kullanılması gerektiğinde zihinde canlanması ve akla gelmesi kolaylaşır. Dolayısıyla sözcüksel oyunlar hafızayı canlı tutmak için kullanılabilir en etkili yöntemlerden bir tanesidir. Bu oyunların birçoğunda hızlı olmak önemli olduğu için, kelime kullanmada pratiklik kazanılmasını sağlaması yönüyle de önemlidir.

İyi bir sözcük öğretiminin sağlanmasının en önemli hususlarından bir tanesi de kelimelerin öğrenilip öğrenilmediğinin test edilmesidir. Sözcüksel oyunlar, sınavlar haricinde bunun kontrol edilmesi için güzel bir fırsat sunmaktadır. Bu oyunlar öğrencilerde öğrenilen kelimelerin her an kontrol edilebileceği bilincinin oluşmasına katkı sunmaktadır. Bir önceki derste öğrenilen kelimeler uygun bir sözcüksel oyunla tekrar edilebilir, bu yönüyle kelimelerin akılda kalması kolaylaştırılmış olur. Kelimeler sınıf ortamında test edilmediği sürece akılda kalması zorlaşır, zamanla kullanılmadıkça unutulur. Dönem arasında kelime sınavları yapmak bu durumu en aza indirebilir. Bu yönüyle sözcüksel oyunlar küçük bir kelime sınavı örneği olarak değerlendirilebilir.

Yabancı Dil Öğretiminde Oyun

Yabancı dil öğretiminde oyun kullanımıyla ilgili pek çok kitabın yazarı Jill Hadfield (1998: 4) oyunu belirli kuralları ve hedefi olan, içerisinde eğlence barındıran bir etkinlik olarak tanımlamaktadır.

N. B. Bitehtina ve E. V. Vayşnorene (2005: 64) ise oyunu, kişinin kendisini, içerisinde barındırdığı enerjiyi keşfettiği, liderlik ve rekabet barındıran bir olgu olarak tanımlamaktadır. Bu yönüyle yabancı dil öğretiminde oyun, dil öğrenen bireyin kendisini sınıftaki diğer bireylerle karşılaştırıp değerlendirmesine olanak sağlamakta, içlerindeki yaratıcı gücü ortaya çıkarmalarına imkan vererek tatlı bir rekabet ortamı oluşturmaktadır. Dil ve konuşmayla ilgili çok fazla tekrar yapmayı sağlayarak iletişim kurmayı kolaylaştırması yönüyle oyun, yabancı dil öğretim sürecinin çeşitlilik ve sürükleyicilik içerisinde gerçekleştirilmesine katkı sunmaktadır.

Bireyin eğitim-öğretim hayatında vazgeçilmez bir unsur olan oyun ile yabancı dil öğrenme arasında nasıl bir ilişki vardır? Oyunlar yabancı dil öğrenimine ne gibi katkılar sunar? Bu ve benzeri diğer sorulara cevap verebilmek için eğitim-öğretim açısından oyun kavramının şöyle genel bir tanımı yapılabilir: Oyun, öğretilmek istenen herhangi bir konunun geleneksel eğitim yöntemleri kullanılarak anlatımından sonra, öğrenilen bilginin kalıcı hale gelmesini sağlamak için içerisinde biraz eğlence barındıran, öğrenilen ortamda rahatlama sunan, farklı bir yönüyle konuyu kavrama amacıyla uygulama yapmak için kullanılan bir yöntemdir. Böylelikle oyun, kuramsal bilgi ile uygulama arasında önemli bir bağ kurarak

soyut olarak özümşenen bilgiler somutlaştırılmış olur. Bu yönüyle oyun öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır (Pehlivan 2012: 67).

Yabancı Dil Öğretiminde Oyun Türleri ve Sınıflandırılması

Yabancı dil öğretiminde oyunlar kullanım amacına göre iki sınıfa ayrılmaktadır. Bunlardan birincisi dil bilimsel oyunlar diğeri ise iletişimsel oyunlardır (Hadfield 1998: 4). Dil bilimsel oyunlarda amaç adından da anlaşılacağı üzere dilin fonetik, sentaks, semantik, morfoloji, kelime hazinesi gibi farklı alt dallarına ait konuların oyun aracılığıyla uygulama yapılarak pekiştirilmesidir. Söz konusu oyunlarda dil bilimsel açıdan doğru cevap vermek esastır. Örneğin, gramer ile ilgili bir oyunda amaç dil bilimsel olarak kurallara uygun doğru bir cevap vermektir (Hadfield 2001: 4). Bu oyunların temel işlevi, öğrencilerin belli kuralları öğrendikten sonra bu kuralları hatırlamalarına ve kullanmalarına yardımcı olmalarıdır. Boşluk doldurma, cümle tamamlama ya da çoktan seçmeli gibi geleneksel gramer alıştırmalarında olduğu gibi öğrenci oyunda doğru dil bilimsel cevabı vermekle yükümlüdür.

Dil bilimsel oyunların aksine, iletişimsel oyunlarda amaç dil bilimsel doğruluk değil, iletişim kurabilme, yani sözsel olarak dili kullanma becerisinin geliştirilmesidir (Hadfield 2001: 4). Bunu yaparken elbette bazı dil bilgisi kurallarına uymak gerekmektedir, fakat bu oyunlarda birinci planda olan ne kadar iyi bir gramer bilgisine sahip olunduğu değil, soru-cevap, diyalog kurma, bir olayı anlatma, bir durumu tasvir etme gibi durumlarda sergilenen üst düzey beceridir. Bu tarz bir oyun etkinliğinde önemli olan vericinin mesajı doğru ve net anlaması ve buna uygun olarak doğru bir cevap vermesidir. Böyle olduğu taktirde düzgün bir iletişim kurulmuş olur. Bu tarz oyunlar aracılığıyla iletişim kurma becerisi gelişirken doğal bir öğrenme süreciyle de gramer bilgisi pekiştirilmiş olur. Tanışma, soru-cevap, diyalog kurma, hikâye, rol yapma, münazara, anlatım gibi sözlü iletişimle ilgili birçok farklı yöntem kullanılarak iletişimsel oyunlar oynanabilir.

Diğeri bir yönüyle oyunlar, konuşma, dinleme, yazma, okuma, gramer ve kelime öğrenme gibi beş temel dil becerisini geliştirmek üzere de sınıflandırılmaktadır (Wright-Betteridge vd. 2006: v-xi). Bu tip bir sınıflandırmada geliştirmek istenen beceriyle ilgili bir oyun, hem iletişimsel hem de dil bilimsel bilgi ve becerilerin uygulanabileceği unsurları bir arada barındırmaktadır. Böyle bir sınıflandırmaya göre hazırlanmış bir oyunda temel amaç belli bir beceriyi geliştirmek ve pekiştirmektir.

Oyunlar, belli bir amaca yönelik olarak hazırlanması bakımından da sınıflandırılabilir. Tanışma ve ikili ilişkileri geliştirmeye yönelik hazırlanmış oyunlar, kelime hazinesini geliştirmeye ve zenginleştirmeye yönelik oyunlar, bilgi alış-verişine dayalı oyunlar, tartışma oyunları, mantıksal problemlerin çözümüne yönelik oyunlar, rol yapma oyunları ve yaratıcı yetenekleri geliştirmeye yönelik hazırlanmış oyunlar olarak çeşitli alt başlıklara ayrılmaktadır (Kolesova-Haritonov 2011: 2-3). Bu oyunlarda da belli bir amaç etrafında çeşitli dil bilimsel ve iletişimsel beceriler uygulama yoluyla geliştirilebilmektedir.

P. M. Baev telaffuz ve imla öğretimine yönelik oyunlar, ses, harf ve hece yapılarını anlamaya yönelik oyunlar, kelime tekrarına yönelik oyunlar, пожалуйста (pojaluysta) kelimesinin kullanımına yönelik alıştırma oyunları, alkış oyunları, gramer oyunları, konuşma

ve diyalog kurma becerisini geliştirmeye yönelik oyunlar ve çeviri öğretimine yönelik oyunlar olarak bir sınıflandırma yapmıştır (Baev 1989: 84-85).

A. A. Akişina (2016: 8-9) ise oyunları şu şekilde sınıflandırmaktadır:

Masa oyunları: domino, kartlar ve loto. Bu tip oyunlar genellikle kelime bilgisini ve gramer kalıplarını tekrar etmek ve otomatik olarak kullanılmasını sağlamaya yardımcı olmaktadır. Rekabete ve yarışmaya dayalı bu oyunlarda genelde bir kazanan ve kaybeden olur.

Yarışma oyunları: Verilen bir görevi kimin daha çok bularak ya da daha hızlı yerine getireceğinin belirlendiği bu oyunlar gramer kurallarını kullanma, kelime üretme ve hatırlama gibi temel işlemlere sahiptir. Aynı zamanda konuşma uygulamasında da bu bilgilerin kullanılması hedeflenmektedir.

Tablo, plan ya da haritayla oynanan oyunlar: Daha çok konuşma becerisinin geliştirilmesine yönelik kullanılan bu oyunlar belirlenen bir rota ile yol tarifi, verilen bir resimde gördüklerimizi anlatma gibi farklı etkinlikleri içermektedir.

Bir nesne ya da oyuncakla oynanan oyunlar: Bu tip oyunlar top, kum saati, topaç, kronometre vb. oyuncaklar ile oynanmaktadır.

Alıştırma oyunları: Bu oyunlar belli bir konunun sürekli tekrar edilmesini sağlayarak akılda kalmasına ve iletişim kurarken kullanılmasına yardımcı olur.

Parçalara ayrılmış bir metni ya da cümleyi bir araya getirmek için oynanan oyunlar: Sentaksın daha iyi öğrenilip kavranmasına yardımcı olan oyun tipleridir.

Tahmin oyunları: Karşılıklı diyaloga dayanan bu oyunlarda bir takım sorular sorarak hem iletişim becerisi hem de gramer bilgileri geliştirilebilir.

Hareketli oyunlar: Bu tip oyunlarda sınıf içerisinde bir devinim söz konusudur. Öğrenciler tahtaya çıkabilir, belli bir sıraya göre dizilip çeşitli görevleri yerine getirirler.

Yarışmalar, olimpiyatlar, münazara ve tartışma oyunları: Bu oyunlar iletişim kurma becerisini geliştirmeye yönelik oyunlardır.

Yabancı dil olarak Rusça öğretiminde oyun kullanılmasıyla ilgili çalışmalar yapan N. B. Bitehtina ve E. V. Vayşnorene (2005: 65) gibi bilim adamları ise oyunları, iletişim becerisini geliştirmeye yönelik olmayan oyunlar, hem iletişimsel hem de dilbilimsel becerileri geliştirmeye yönelik oyunlar ve iletişim becerisini geliştirmeye yönelik oyunlar olmak üzere üç temel başlık altında toplamışlardır.

Katılım açısından değerlendirildiğinde ise oyunlar bireysel, ikili, grup ve tüm sınıfın katıldığı oyunlar olarak dört gruba ayrılır (Wright-Betteridge vd. 2006: 3). Oyunun yapısına ve sınıf mevcuduna uygun bir şekilde oyunun kaç kişiyle oynanacağına karar verilmelidir.

Yabancı Dil Derslerinde Oyun Uygulaması

Yabancı dil öğretiminin daha verimli geçmesini sağlamak için kullanılacak oyun etkinliğinin hazırlık, uygulama ve değerlendirme olmak üzere üç temel aşaması vardır. Bu aşamalar şu şekildedir:

Hazırlık aşaması: Bu aşama iki türdür. Birinci hazırlık aşamasında öğretmenin derste kullanmayı düşündüğü oyun ile ilgili, derse başlamadan yapması gereken bazı ön hazırlıklar vardır. Fotokopi çekmek, kâğıtları kesmek, belli nesnelere sınıfa getirmek vb. Bu ön hazırlık öğretmen için ekstra zaman ve çaba gerektirmektedir (Watcyn-Jones 2001: xi). İkinci hazırlık aşamasında ise öncelikle oyunda kullanılacak materyaller öğrencilere dağıtılır. Daha sonra ise oyun hakkında öğrencilere ayrıntılı bilgiler verilir. Oyunun amacının ne olduğu, hangi bilgi ve becerileri geliştireceği, nasıl oynanması gerektiği, süresi, kazanana nasıl bir ödül verileceği gibi konularda bütün sınıfın net biçimde anlayabileceği ayrıntılı açıklayıcı bilgiler verilir. Oyunun iyi bir biçimde anlaşılıp anlaşılmadığını görmek için bir deneme oyunu mutlaka oynanmalıdır. Böylelikle oyun oynarken ortaya çıkabilecek olan aksaklıkları önceden görerek düzeltme imkânı olur.

Uygulama aşaması: Oyunla ilgili her türlü bilgi verildikten sonra artık uygulama aşamasına geçilmektedir. Bu aşamada öğretmen pasif konumdadır, bir gözlemci olarak oyunun sağlıklı bir şekilde yürümesini kontrol eder, gördüğü aksaklıkları not eder, oyunun temposunu bozmamak adına gerekli olmadıkça oyuna müdahale etmez. Öğrenciler bu aşamada aktif durumdadırlar, zira oyunun baş aktörleri onlardır ve oyunda başarılı olmak için tüm bilgi ve becerilerini sunmaları gerekmektedir (Watcyn-Jones 2000: iv).

Değerlendirme aşaması: Artık oyun bitmiştir ve bu aşamada oyunun kazananı ve kaybedeni belirlenir. Öğretmenin oyun esnasında not ettiği dil bilimsel ve iletişimsel hatalar tek tek açıklanır, böylelikle daha sonraki oyunlarda aynı hataların yapılması engellenmiş olur. Öğrencilerin oyunla ilgili görüş ve önerileri dinlenir. En önemlisi de belirlenen hedefe ulaşıp ulaşılmadığı incelenir.

Oyunun dersin hangi aşamasında oynanması gerektiğini belirlemek de önemlidir. Oyun oynamadan önce ilgili konunun öğrenciler tarafından önceden öğrenilmiş olması ve oyunun hangi bilgi ve becerileri geliştireceğinin belirlenmiş olması önemlidir (Birova 2017: 198). Böylelikle öğrenilen bir konunun uygulanıp pekiştirilmesi hedefine ulaşılmış olur. Öğrencilerin öğrenmediği ya da bilmediği bir konuyla ilgili oyun oynamak uygun değildir, çünkü öğrenciler çok hata yaparlar ve bunun sonucunda oyunda istenilen başarının sağlanması pek mümkün olmaz. Oyun oynamak için dersin hangi bölümünün seçilmesi gerektiğine öğretmen sınıfın durumuna, oyunun amacına ve özelliğine göre karar verebilir (McCallum 1980: x). Dikkat edilmesi gereken diğer bir husus oyunun çok fazla uzun sürmemesidir. İdeal süre 15-20 dakikadır. Uzun süren oyunlar oynamak yerine, kısa ve farklı oyunlar tercih edilebilir ya da ikili oynanan bir oyun tüm sınıf oynayacak şekilde tekrar edilerek oynanabilir.

Oyun etkinliğinde öğretmenin tutum ve davranışları, oyunun istenen sonucu vermesini doğrudan etkilemektedir. Öncelikle öğretmen öğrencilerini oyun oynamak için dıştan bir güdülemeyle teşvik etmeli ve desteklemelidir. Yabancı dil öğretiminde oyun etkinliklerinin

önemi konusunda öğrencilere gerekli teorik bilgileri vermeli, onlarda bir bilinçlenme sağlamalıdır. Böyle olduğu takdirde uygulama aşamasında istenilen başarı elde edilir. Tüm öğrencilerin oyunlara katılmasını sağlamak için onları cesaretlendirmeli, başarılı olanlara gerektiği durumlarda sınavlarına katkı olarak ek puan vererek motivasyon sağlamalıdır. Öğretmen sınıftaki bireylerin öğrenme özelliklerini iyi gözlemleyerek onların bilgi ve beceri seviyelerine uygun oyunlar tercih etmelidir. Diğer önemli bir hususta sınıfın seviyesine uygun bir oyun seçmektir. Seviyelerinin altında olan bir oyunda öğrenciler, herhangi bir bilgi ve beceri kazanım elde edemeyeceklerini düşünerek sıkılabilir ya da oyuna katılmak istemeyebilirler. Seviyelerinin üstünde bir oyunda ise zorlanacakları ve daha fazla çaba göstermeleri gerekeceği için başarısız olabilirler. Dolayısıyla oyun, öğrenciyi bir takım bilgi ve becerilerini sergilemesi için onu dikkatli olma, hafıza, olayı analiz etme ve sınıflandırma gibi durumlarda az da olsa zorlamalıdır (Birova 2017: 199).

Oyunlarda istenilen başarının elde edilmesi için öğrencilere de bazı görev ve sorumluluklar düşmektedir. Öncelikle öğrenciler, oyunlara katılma noktasında her zaman istekli olarak öğretmenlerine destek olmalı ve oyunda kendilerine verilen görevleri eksiksiz bir biçimde yerine getirmelidirler. Öğretmenlerinin ya da arkadaşlarının ısrarıyla formaliteden oyuna katılmamalıdır, aksi halde oyunda istenilen başarı elde edilemez. Bazı oyunlarda sınıf içi düzenin sağlanmasında öğretmenlerine yardımcı olmalı, dikkatlice öğretmenlerini dinleyerek oyunu iyi anlamalıdır.

Rusça Öğretiminde Kullanılabilecek Sözcüksel Oyun Örnekleri

Oyun 1: Eşini Bul (Kolesova-Haritonov 2011: 21)

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 4-5 dakika

Kişi sayısı: Bireysel, grup ya da tüm sınıf olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Oyunda kullanmak için kelimelerin yazılı olduğu küçük kâğıtlar hazırlanmalıdır.

Oyunun amacı: Birbiriyle ilişkili kelimeleri bulmak, bu kelimelerin anlamlarını ezberlemek.

Oyunun konusu: Tüm konularla ilgili olabilir.

Oyunun uygulanması: Bu oyunda, birbirleriyle çeşitli yönden alakalı olan kelimelerin bir araya getirilip söz öbekleri ya da kelime çiftleri oluşturulması beklenmektedir. Birbiriyle alakalı kelimelerin yazılı olduğu küçük kâğıtlar karışık bir biçimde öğrencilere dağıtılır. Belli bir süre içerisinde en fazla doğru söz öbeği ya da kelime çifti oluşturan öğrenci oyunu kazanır. Hem bireysel hem de grup olarak oynanabilir. Bu oyunda kelimelerin sadece anlamlarının bilinmesi yeterli değildir. Kelimelerin birbirleriyle çeşitli anlam ve gramer ilişkileri yönünden öğrenilmesinin de önemli olduğunu göstermesi bakımından güzel bir oyundur. İkinci aşama olarak yine belli bir süre içerisinde oluşturulan kelime çiftleriyle en az dört öğeden oluşan cümleler kurulması istenebilir. Böylelikle dili kullanma aşamasına geçilmiş olur.

Tablo 1: Eşini Bul Oyunu

ХОРОШО	РАБОТАТЬ	В	УРОК	СДЕЛАТЬ
МАЛЕНЬКИЙ	НА	ШКОЛЫ	ПОЕЗД	МНЕ
ЧИТАТЬ	ТУРЦИЯ	В ФУТБОЛ	СМОТРЕТЬ	ПРЕКРАСНЫЙ
ИГРАТЬ	ЛЕВ ТОЛСТОЙ	СЛУШАТЬ		«ВОЙНА И МИР»
НРАВИТЬСЯ	ПО ТЕЛЕВИЗОРУ	ОТЛИЧНЫЙ	ПО РАДИО	АНКАРА
ИЗ	ТЕАТР	НА	ЕХАТЬ	КНИГУ
СТОЛЕ	ОТДЫХАТЬ	БОЛЬШОЙ	ДЕЛАТЬ	ПЛОХО

Oyun 2: Tematik Grup Oluşturma (Kolesova-Haritonov 2011: 22)

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 6-8 dakika

Kişi sayısı: Bireysel, grup ya da tüm sınıf olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Oyunda kullanmak için kelimelerin yazılı olduğu küçük kartlar hazırlanmalıdır.

Oyunun amacı: Kelimeleri tematik (isim, fiil, sıfat gibi, ya da meslek, renk, yiyecek, içecek, evin bölümleri gibi) gruplara ayırma, kelime anlamı tekrar etme, ezberleme ve öğrenme.

Oyunun konusu: Sınıfın seviyesine uygun olan aile, meslek, spor vb. tematik kelimeler.

Oyunun uygulanması: Bu oyunun amacı çeşitli kelimeleri bazı üst başlıklar altında toplamaktır. Belli üst başlıklara ait kelimelerin yazılı olduğu liste öğrencilere dağıtılır. Görevi tamamlamak için belli bir süre verilir. Verilen bu süre içerisinde en fazla kelimeyi doğru tematik gruba yerleştiren öğrenci oyunu kazanır. İkinci bir görev olarak en fazla kelime anlamı bilen öğrenci seçilebilir. Aile, meslek, hayvan, spor dalı, müzik aleti, eğitim, sağlık, gramer konu başlıkları tematik grup olarak seçilebilir. Kelimelerin anlamlarını ait oldukları üst başlığa göre ezberleyip zihinde o kelimeyle ilgili farklı bir bilgi alanı oluşturmasıyla önemli bir oyundur.

Tablo 2: Tematik Grup Oluşturma Oyunu

İsim (kişi ve nesne), sıfat, zamir, fiil ve zarf üst grubuna ait bir oyun örneği:

КТО?	ЧИТАТЬ	ХОРОШО	МЕДЛЕННЫЕ	КАКОЙ?
НОВОЕ	СТОЛ	СОБАКА	КРАСИВО	ИДТИ
ПЛОХО	БОЛЬШОЙ	ЧАСЫ	СМОТРЕТЬ	ДИРЕКТОР
СЛУШАТЬ	ИНТЕРЕСНО	СТУДЕНТКА	МОЧЬ	ШАПКА
МОЛОДОЙ	МАШИНА	ЧТО ДЕЛАТЬ?	ЖЕНЩИНА	БЫСТРО
УЧИТЕЛЬ	РАБОТАТЬ	СЛОВАРЬ	СТАРЫЙ	ВИДЕТЬ
МАЛЕНЬКАЯ	ПИСЬМО	ДОРОГОЙ	ВКУСНО	ДРУГ
ЧТО?	ПРАВИЛЬНО	СЕСТРА	МОЛОКО	КАК?
ЗНАТЬ	ДЕШЁВОЕ	ОКНО	МУЖЧИНА	ПРЕКРАСНО

Oyun 3: Son Harf (Kryuçkova-Moşçinskaya 2009: 164)

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 4-5 dakika

Kişi sayısı: Bireysel, grup ya da tüm sınıf olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Doğaçlama olarak oynanan bir oyun olduğu için herhangi bir ön hazırlığa ihtiyaç yoktur.

Oyunun amacı: Belli harflerle başlayan kelime bulma, kelime anlamı tekrar etme, ezberleme ve öğrenme.

Oyunun konusu: Sınıfın seviyesine uygun kelimeler

Oyunun uygulanması: Aktif kelime hazinesindeki kelimeleri hatırlatması yönüyle güzel bir oyundur. Birinci oyuncu herhangi bir kelime söyler. Diğer oyuncu ise söylenen kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir kelime söyler. Eğer kelime yumuşatma işareti ile bitiyorsa yumuşatma işaretinden önceki harfle başlayan bir kelime bulunur. Oyuncuya arkadaşına sor seçeneği sunulabilir. Kelime bulamayan öğrenci oyundan çıkar ve en son kalan oyuncu oyunu kazanır. Oyun biraz zorlaştırılmak istenirse söylenecek kelimelerin belli bir konuya ait olması istenebilir. Örneğin sadece isim, sıfat, fiil, edat, bağlaç gibi belli gramer alt gruplarıyla ilgili kelimeler söylenmesi istenebilir. Bununla birlikte spor, meslek, aile, ülke, şehir, eğitim, ev, okul eşyaları gibi farklı konulara ait kelimelerin kullanılması da istenebilir.

Oyun 4: Kelimeleri hatırla

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 4-5 dakika

Kişi sayısı: Bireysel, grup ya da tüm sınıf olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Bir önceki derste görülen kelimelerin yazılı olduğu kağıtlar.

Oyunun amacı: Önceki derslerde öğrenilen kelimelerin hatırlanması, kelime anlamı tekrar etme, ezberleme ve öğrenme.

Oyunun uygulanması: Son derste geçen kelimelerin Rusçalarının ve Türkçelerinin yazılı olduğu küçük kâğıtlar karışık bir şekilde öğrencilere dağıtılır. Beş dakika içerisinde en fazla doğru kelime eşleştiren öğrenci ya da grup oyunu kazanır. Kelimelerin sadece Türkçe ya da Rusçalarının yazılı olduğu küçük kâğıtlar hazırlanarak oyun biraz zorlaştırılabilir. Bu durumda öğrenci kelimelerin anlamlarını hatırlamak zorunda kalacaktır. Eğer kelimelerin Rusçaları verilirse derste o kelimelerin geçtiği cümle ya da kelime kalıbı örnek olarak kelimenin yanına yazılmış olarak verilebilir. Böylelikle önceki derste olan öğrencilere kelimenin anlamının hatırlanması için bir bağlam verilmiş olur. Özellikle Rusçadan Türkçeye çevrilen metin ya da diyaloglarda geçen kelimelerin hatırlanması, ezberlenmesi ve aktif kelime hazinesine girmesi için ideal bir oyundur.

Tablo 3: Kelimeleri Hatırla Oyunu

Yiyecek ve içeceklerle ilgili örnek bir oyun

СОК	РЫБА	ЯЙЦО	ЛУК	СОЛЬ
БУЛКА	ЯБЛОКО	САХАР	МЯСО	МАСЛО
МОЛОКО	ВОДА	СЫР	ХЛЕБ	ТОРТ
КОЛБАСА	КАПУСТА	КАРТОФЕЛЬ	КУРИЦА	СУП
РЕУНІР	ПАСТА	ÇORBA	MEYVE SUYU	ELMA
BALIK	SU	SOĞAN	TUZ	ÇÖREK
YAĞ	ET	TAVUK	PATATES	SALAM
LAHANA	EKMEK	ELMA	SÜT	YUMURTA

Oyun 5: Odada hangi eşyalar var acaba? Eşyalar nerede? (Akişina 2016: 11)

Oyunun seviyesi: A1-A2

Süre: 15-20 dakika

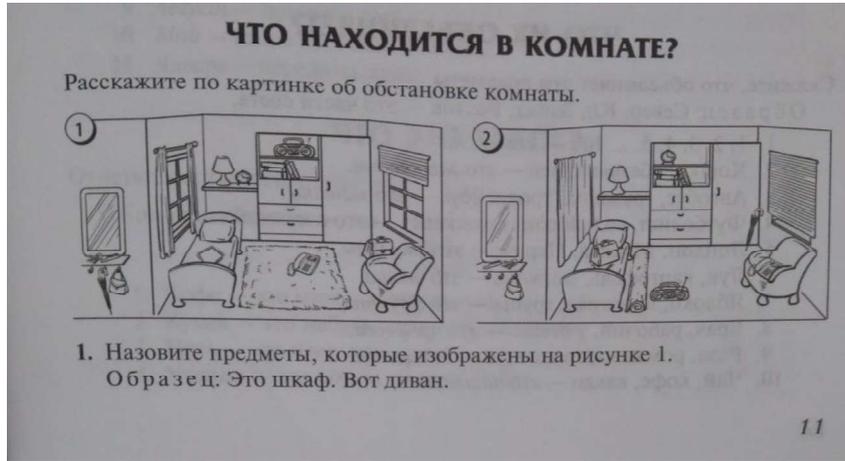
Kişi sayısı: Bireysel ya da grup olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Odayı tasvir eden bir resim ya da tablo sınıfa getirilmelidir.

Oyunun amacı: Görsel hafızayı kullanarak gündelik hayatta sık kullanılan kelimelerin anlamlarını tekrar etme, ezberleme ve öğrenme. Kelimelerin anlamlarını öğrenmenin yanında başka kelimelerle bir araya getirerek sözcük öbeği ya da cümle kurma. isimlere -de hali eki getirme, yer zarfları kullanma. Soru-cevap kalıbını kullanarak yazma ve konuşma becerisini geliştirme.

Oyunun uygulanması: Oyun iki bölümden oluşmaktadır. Bir odanın tasvir edildiği resim oyunculara iki dakika boyunca gösterilir. Daha sonra resim kapatılır ve resimdeki nesnelere en çok kelime yazan oyuncu oyunun ilk bölümünü kazanır. İkinci bölümde ise resim beş dakika tekrar gösterilir. Oyunculardan gördükleri nesnelere nerede olduklarını yazmaları ve söylemeleri istenir. En çok doğru cümle kuran oyuncu oyunu kazanır. Oyun farklı bir biçimde de oynanabilir. İki resim birbiriyle karşılaştırılır ve birinci resme bakarak nesnelere daha önce nerede bulduklarını, ikinci resme bakarak da şimdi nerede bulduklarını belirten cümleler kurulabilir.

Örnek bir oyunda kullanılacak kelimeler: *книги, часы, стол, тумба, стул, ваза, цветочный горшок, лампа, настенный календарь, чашки, чайник, диван, очки, телевизор, шкаф, бутылка воды, вешалка, компьютер.*



Resim 1: Odada hangi eşyalar var acaba? Eşyalar nerede? Oyunu (Akişina 2016: 11)

Oyun 6: Haydi kelime türetelim (Polyakova 2008: 221)

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 8-10 dakika

Kişi sayısı: Bireysel, grup ya da sınıf olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Herhangi bir hazırlığa gerek yoktur, sadece oyunda kullanılacak harflerin/kelimelerin tahtaya yazılması yeterlidir.

Oyunun amacı: Kelime türetme, kelime anlamı öğrenme ve ezberleme, kelimeleri doğru yazma.

Oyunun uygulanması: Öğretmen tahtaya bazı harfler yazar. Belli bir süre içerisinde en fazla kelime türeten öğrenci ya da grup oyunu kazanır. Bu oyun farklı bir şekilde de oynanabilir. Örneğin öğretmen tahtaya bir kelime yazar. Öğrenciler bu kelimedeki her harfle yeni bir kelime türetirler.

Oyun 7: Eş Anlam-Zıt Anlam Bulma (Akişina 2016: 59)

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 4-6 dakika

Kişi sayısı: Bireysel ya da grup olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Oyunda kullanılacak liste sınıf mevcudu kadar çoğaltılır ve kartlar kesilir.

Oyunun amacı: Eşanlam-zıt anlam bulma, kelime anlamı öğrenme ve ezberleme.

Oyunun uygulanması: Kartlar karışık bir şekilde öğrenci ya da gruba dağıtılır. En fazla doğru eşanlam bulan öğrenci ya da grup oyunu kazanır. Süre kısıtlaması getirilebilir. Kelimelerin anlamaları tekrar edilir. Kelime hazinesini zenginleştirmek için kullanılacak ideal oyunlardan bir tanesidir.

Tablo 5: Eş Anlam Bulma Oyunu

СМЕЛЫЙ	ОТЧИЗНА ОТЕЧЕСТВО	РОДИНА	КОНЬ	ТОВАРИЩ ПРИЯТЕЛЬ
ЖАДНЫЙ	СООБЩАТЬ	ТОСКА	ЧЕРТА	УМОЛЯТЬ УПРАШИВАТЬ
БОЛЬШОЙ	ЛЮБИТЬ	ДОРОГА	ФЛАГ	ЛОШАДЬ
ДИСКУССИЯ	РАБОТАТЬ	ЛИНИЯ		ОБОЖАТЬ
СУПРУЖЕСТВО	ПРОСИТЬ	СОБАКА	СТЯГ ЗНАМЯ	ТРУДИТЬСЯ
ТОСКА ПЕЧАЛЬ	СКУПОЙ ПРИЖИМИСТЫЙ АЛЧНЫЙ	ПУТЬ	ПЁС	ГРОМАДНЫЙ ОГРОМНЫЙ КОЛОССАЛЬНЫЙ
РАССКАЗЫВАТЬ	БРАК	СПОР ДИСПУТ ПРЕНИЯ	ДРУГ	БЕССТРАШНЫЙ ХРАБРЫЙ ОТВАЖНЫЙ

Tablo 6: Zıt Anlam Bulma Oyunu

ЛЮБОВЬ	ГОРЯЧИЙ	ЗЛОЙ	СИЛЬНЫЙ	ТЕПЛО
ДАЛЕКО	ХОРОШИЙ	БЫСТРЫЙ	ГРЯЗНЫЙ	ВРАЖДА
СТАРЫЙ	ДРУЖБА	РАНО	ОТДЫХАТЬ	ВЕСЕЛО
ЛОЖ	ЧИСТЫЙ	ГРУСТНО	ПОЗДНО	ШУМ
СЛАБЫЙ	ТИШИНА	РАБОТАТЬ		ХОЛОДНЫЙ
ТЕМНО	ПЛОХОЙ	ПРАВДА	МЕДЛЕННЫЙ	СВЕТЛО
НЕНАВИСТЬ	ХОЛОДНО	ДОБРЫЙ	МОЛОДОЙ	БЛИЗКО

Oyun 8: Haydi devam ettir (Petranovskaya 2000: 121)

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 4-6 dakika

Kişi sayısı: Bireysel ya da grup olarak oynanabilir.

Ön hazırlık: Ön hazırlığa gerek yoktur.

Oyunun amacı: Kelimeleri cümle içinde kullanma, kelime anlamı öğrenme ve ezberleme.

Oyunun uygulanması: Öğretmen iki kelimedenden oluşan bir cümle kurar ve öğrenciler sırayla bu cümleye yeni bilgiler ekleyerek cümleyi tamamlamaya çalışırlar. Kelime hazinesini zenginleştirmek, kelimeleri bağlam içinde kullanarak cümle kurmak için ideal bir oyundur.

Oyun 9: Türkçesini söyle? Rusçasını bil?

Oyunun seviyesi: A1-B2

Süre: 4-6 dakika

Kişi sayısı: Bireysel oynanabilir, kişi sınırlaması yoktur.

Ön hazırlık: Kelimelerin yazılı olduğu kartlar hazırlanmalıdır.

Oyunun amacı: Kelimeleri cümle içinde kullanma, kelime anlamı öğrenme ve ezberleme.

Oyunun uygulanması: Kartların bir yüzünü kelimenin Rusçası diğer yüzüne de Türkçesi yazılır. Öğretmen rastgele bir kelime seçer ve Türkçesini gösterir, öğrenci Rusçasını söylerse bir puan alır, eğer Rusçasını bilmiyorsa kelimenin Rusçası gösterilir ve o kelimeyle ilgili bir cümle kurarsa yine bir puan alır. En çok puan alan öğrenci oyunu kazanır. Kelime hazinesini zenginleştirmek ve gramer bilgilerimizi pekiştirerek cümle kurma becerimizi geliştirmek için kullanılacak güzel bir oyundur.

Oyun 10: Kökümüz aynı (Akişina 2016: 62)

Oyunun seviyesi: A2-B2

Süre: 6-8 dakika

Kişi sayısı: Bireysel oynanabilir, kişi sınırlaması yoktur.

Ön hazırlık: Kelimelerin yazılı olduğu kartlar hazırlanmalıdır.

Oyunun amacı: Aynı kökten gelen kelimeleri türetme, kelime anlamı öğrenme ve ezberleme.

Oyunun uygulanması: Öğretmen öğrencilere bir kelime verir ve öğrenciler bu kelimeyle aynı kökten gelen başka kelimeler bulurlar. En çok kelime bulan öğrenci oyunu kazanır.

Sonuç

Yabancı dil olarak Rusça öğretiminde sözcük öğretimi alanında etkili ve verimli bir öğrenme gerçekleştirmek için geleneksel alıştırmaların yanında sınıf içi etkinlik olarak sözcüksel oyunlar oynamak önem arz etmektedir. Sözcüksel oyunlar, ilgili yabancı dilde kullanılan kelimelerin anlamlarını öğrenip pekiştirme, kelimeleri ezberleme ve kullanma konusunda farklı bir etkinlik olarak kullanılmaktadır. Oyunlar yabancı dil öğrenme motivasyonunu artırmakta, öğrenilen dili amaçlı ve anlamlı kullanma fırsatı vererek dil öğrenimine dönük çabaları desteklemekte ve dil öğrenme sürecini kolaylaştırmaktadır. Sözcüksel oyunlar, kelimeleri gramer ile eşgüdüm içerisinde öğrenerek cümle kurmaya ve bu sayede dili bir iletişim aracı olarak kullanmaya olumlu katkı sunmaktadır. Diğer taraftan oyunlar, dersleri öğretmen merkezli olmaktan çıkartıp öğrenci merkezli bir öğrenme-öğretme ortamına dönüştürmesi yönüyle de önem arz etmektedir. Sonuç olarak yabancı dil olarak Rusça öğretiminde geleneksel alıştırmaların yanında oyunlar, farklı bir sınıf içi etkinlik olarak kullanıldığında öğrenmeye pozitif katkı sunmaktadır.

Yabancı dil öğretiminde bilgi temelinde beceri oluşturulmasının en önemli şartının teorik bilgi ve uygulamanın iç içe geçtiği homojen bir öğretim yöntemi seçilmesi olduğu düşünülmektedir. Buradan hareketle sınıf içi etkinlik olarak oyunlardan faydalanmak hem bilginin beceriye dönüşmesine hem de teorik bilginin uygulamaya geçirilmesine olumlu katkılar sunmaktadır.

Kaynakça

- Akişina, Alla (2016). *Russkiy yazık v igrakh: Uçebnoe posobie metodiçeskoe opisanie*. Moskva: Russkiy Yazık, Kursı.
- Arkadyeva, Yelena-Gorbenevskaya, Galina vd. (2005): “Leksika v praktičeskom kurse russkogo yazıka” *Jivaya metodika: dlya prepodavatelya russkogo yazıka kak inostrannogo*, Moskva: Russkiy Yazık-Kursı: 180-245.
- Baev, Pyotr (1989). *İgraem na urokh russkogo yazıka*. Moskva: Russkiy yazık.
- Başkan, Özcan (2006). *Yabancı Dil Öğretimi-İlkeler ve Çözümler*. İstanbul: Multilingual.
- Birova, İlka (2017). *İgra v obučenii russkomu yazıku kak inostrannomu. issledovanie igri kak obrazovatelnoy fenomeny*. Moskva: NİTS Evroşkola.
- Bitehtina, Natalya-Vayşnorene, Yelena (2005). “İgrovie zadaniya na zanyatiyah po russkomu yazıku kak inostrannomu”. *Jivaya metodika: dlya prepodavatelya russkogo yazıka kak inostrannogo*. Moskva: Russkiy Yazık-Kursı: 64-96.
- Demirel, Özcan (2016). *Yabancı Dil Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Günay, V. Doğan (2007). *Sözcükbilime giriş*. İstanbul: Multilingual.
- Hadfield, Jill (1998). *Elementary Vocabulary Games*. London: Longman.
- Hadfield, Jill (2001). *Elementary Grammar Games*. London: Longman.

- İvanova Tatyana-Popova Tatyana vd. (1999). *Gosudarstvenniy standart po russkomu yazıku kak inostrannomu-Tretiy uroven-Obşçee vladenie*. Moskva-Peterburg: Zlatoust.
- Kalyuta, Aleksandr (2011). *Pratik Rus Kelime Bilgisi*. İstanbul: Multilingual.
- Kolesova, Darya-Haritonov Anton (2011). *İgra Slov: vo şto i kak igrat na uroke russkogo yazıka*. Sankt- Peterburg: Zlatoust.
- Kostomarov, Vitaliy-Mitrofanova, Olga (1976). *Metodiçeskoe rukovodstvo dlya prepodavateley russkovo yazıka inostrantsam*. Moskva: Russkiy yazık.
- Kryuçkova, Ludmila-Moşçinskaya, Natalya (2009). *Praktiçeskaya metodika obuçeniya russkomu yazıku kak inostrannomu*. Moskva: Flinta.
- Lebedinski, Sergey-Gerbik, Ludmila (2011). *Metodika prepodavaniya russkogo yazıka kak inostrannogo*. Minsk: BGU.
- McCallum, George (1980). *101 word games for students of English as a second or foreign language*. NewYork: Oxford University Press.
- Milli Eğitim Bakanlığı (2009). *Diller için Avrupa ortak başvuru metni-öğrenme-öğretme değerlendirmesi*. Ankara: MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Pehlivan, Hülya. (2012). *Oyun ve Öğrenme*. Ankara: Anı yayıncılık.
- Petranovskaya, Ludmila (2000). *İgrı na urokax russkogo yazıka: posobie dlya učitelya*. Moskva: Miroş-Maik "Nauka/İnterperiodika".
- Polyakova, Antonina (2008). *Prevraşçenie slov*. Samara: Uçebnaya literatura.
- Şçukin, Anatoliy (2003). *Metodika prepodavaniya russkogo yazıka kak inostrannogo*. Moskva: Vısşaya Şkola.
- Şustikova, Tatyana-Rozanova, Svetlana (2009). *Leksiçeskie trudnosti pri izuçenii russkogo yazıka*. Moskva: Flinta Nauka.
- Thornbury, Scott (2002). *How to teach vocabulary*. Harlow: Longman.
- Vladimirova, Tatyana-Nahabina, Natalya vd. (2001). *Gosudarstvenniy standart po russkomu yazıku kak inostrannomu. Elementarniy uroven-Obşçee vladenie*. Moskova-Petersburg: Zlatoust.
- Wacyn-Jones, Peter (2000). *Fun Class Activities Book 2*. Edinburg Gate Harlow: Pearson Education Limited.
- Wacyn-Jones, Peter (2001). *Vocabulary Games and Activities 1*. Edinburg Gate Harlow: Pearson Education Limited.
- Wright, Andrew-Betteridge, David vd. (2006). *Games for Language Learning*. New York: Cambridge University Press.