

## TÜRKİYE’DE İKİNCİ YABANCI DİLİN OYUN YOLUYLA ETKİLİ ÖĞRETİMİ

### Effective Teaching of a Second Foreign Language in Turkey Through Games

**Hasan COŞKUN**

Doç. Dr. Ufuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi  
hcoskun@bir.net.tr

#### **Özet**

*Türkiye’de eğitim alanında en çok tartışılan konulardan biri yabancı dil öğretimidir. Son yıllardaki gelişme iki yönlüdür. Yabancı dilde eğitim yerine yabancı dilin iyi öğretilmesi vurgulanırken olanaklar dahilinde ikinci bir yabancı dilin öğretilmesi önerilmektedir. Şimdiye kadar üniversite giriş sınavlarında yabancı dil önemli bir rol oynamadığından, yabancı dilin yoğun bir şekilde öğrenilmesi, çoğu kez üniversite sınavından sonraki döneme bırakılmıştır. Böyle bir ortamda ikinci bir yabancı dilin öğrenilmesi kolay olmamaktadır. İkinci bir yabancı dilin öğrenilmesi için her şeyden önce öğrencileri güdülemek gerekir. Bu konuda özellikle öğretmenlere önemli bir görev düşmektedir. İkinci yabancı dil öğretmenleri derslerini yöntem, teknik ve araç –gereç açısından daha çekici hale getirmelidirler. Bu bağlamda dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı etkili olmaktadır.*

**Anahtar sözcükler:** *Yabancı dil öğretimi, güdüleme, yöntem, teknik ve araç – gereç, eğitsel oyunlar*

#### **Abstract**

*In Turkey one of the most widely discussed subjects in respect to education is the teaching of a foreign language. The development in the recent years is two directional. Emphasis is placed on teaching a foreign language well instead of teaching in a foreign language and where possible it is recommended to teach a second foreign language. Since knowing a foreign language did not play an important role in university entrance examinations up to now, intensive learning of a foreign language was left to the terms after the university entrance examinations. Under these circumstances learning of a second foreign language is not easy. First of all you must motivate the students to learn a second foreign language. This is an important task especially for the teachers. Teachers of a second foreign language must make their lessons more interesting in respect to methods, technique, tools and equipment. In this regard, use of educational games is effective in learning a foreign language.*

**Keywords:** *Teaching of a foreign language, motivation, methods, technique, tools and equipment, educational games*

## I. GİRİŞ

Bu makalenin amacı, Almanya ve Türkiye’de oyun yoluyla ikinci yabancı dilin öğretimi alanında edinilen deneyimleri, örnek bir etkinlik bağlamında, konuya ilgi duyanlarla paylaşmaktır. Bu makale, 2005 / 2006 eğitim ve öğretim yılının kış döneminde Ufuk Üniversitesi Eğitim Fakültesinde Seçmeli Almanca dersinde Türkçe, Almanca ve İngilizce olarak üç dilde geliştirilen ve Dr. Binnaz Ege - Dr. Rıdvan Ege Anadolu Lisesi’nde de uygulanan Sarkaç Oyunu etkinliğini temel almaktadır. Ufuk Üniversitesi’nde geliştirilen ve Dr. Binnaz Ege - Dr. Rıdvan Ege Anadolu Lisesi’nde uygulanan materyaller değişik eğitim kurumlarında başarıyla uygulanmıştır. Başlangıçta oyunun dil öğretimindeki önemine, daha sonra geliştirilen eğitim aracına (Sarkaç Oyunu) ve eğitim aracının uygulamasına değinilmektedir. En sonunda ise, oyunun hedefleri, oyuncak işletmesi HABA’nın yayınında oyunun önemini içeren sayıtlar ve gözlem temelinde uygulamanın değerlendirilmesi yapılmakta ve bazı önerilerde bulunmaktadır.

## II. DİL ÖĞRETİMİNİN ÖNEMİ

Türkiye’de eğitim alanında en sık tartışılan konulardan biri dil öğretimidir. Bu, anadil Türkçe’nin öğretimi olacağı gibi birinci derecede seçilen İngilizce ve ikinci derecede seçilen Almanca veya Fransızca’nın öğretimi de olabilir. Genel kanı, Türkiye’de dil öğretiminde yeterince başarılı olunamadığıdır (Ateş 2000; Köksal 2000). Burada ayrıntılara girilmeyecektir. Günümüzde dil öğretimi alanında hedef, Türk vatandaşlarının da Türkçe’yi ve en az iki yabancı dili belirli bir düzeyde öğrenmeleridir (Kocaman 2006). İki yabancı dilin öğrenilmesi hedefi, Avrupa Birliği’ne girme önkoşullarından birini yerine getirmek olarak da algılanabilir. Kanımca esas hedef, Türk vatandaşlarının da teknoloji çağında iletişim kurma olanaklarını geliştirmek olmalıdır. Yükseköğretim Kurulunun 2006 / 2007 eğitim ve öğretim yılından itibaren eğitim fakültelerinde yabancı dil eğitimi programlarına ikinci bir dili koyması, Türk eğitim sisteminde iki yabancı dilin yaygınlaştırılmasına yönelik atılmış önemli bir adımdır (Kavak vd. 2007:215-219; www.yok.gov.tr).

İkinci yabancı dilin etkili öğretilmesinin, özellikle Avrupa Birliği ülkelerinde yoğun bir şekilde tartışıldığı gözlenmektedir. Bu konudaki önemli etkinlikler şunlardır:

- \*İkinci yabancı dilin daha da yaygınlaştırılmasının teşvik edilmesi,
- \*Öğretmen yetiştirme programlarında ikinci yabancı dilin öğretiminin, kuram ve uygulama boyutlarında tartışılması,
- \*Çok dilli eğitim araç ve gereçlerinin geliştirilmesi,

\*Anadil ve birinci yabancı dil alanında edinilen dil öğrenme deneyimlerinden nasıl ve hangi oranda yararlanılabileceğinin araştırılması (Hölscher vd. 2006; Bartnitzky und Speck- Hamdan, 2005).

### III. OYUNUN EĞİTSEL ÖNEMİ

Parmentier'e (2004:929) göre oyun kavramı kapsamlı ve oldukça belirsiz tanımlanmaktadır. Günümüzde oyun, eğitim biliminde en çok tartışılan konulardan biridir. Eğitim fakültelerinde okutulan "Çocuklara Yabancı Dil Öğretimi" dersinde genelde oyundan nasıl yararlanılacağı üzerinde durulmaktadır. Okul yaşamında kuşkusuz öğrencileri öğrenmeye güdüleyen bir çok teknik bulunmaktadır. Bu tekniklerden biri de oyundur. Kuşkusuz eğitim – öğretim salt oyun değildir. Eğitim – öğretim etkinliklerinde oyun ve diğer yöntemler arasında bir denge sağlanmalıdır. Oyun, öğretmenin aktif ders vermede başvurduğu ve başarı beklediği tekniklerden biridir. Münih'teki Devlet Okul Pedagojisi Enstitüsü'nün yayımladığı Öğretim Programı ve Materyaller'de (1982:93) oyunun eğitsel önemi aşağıdaki gibi formüle edilmektedir: "Oynayarak çevresiyle ilgilenmek insani temel bir gereksinimdir. Çocuk oyun yoluyla kendisini ve çevresini tanımak için bir dizi olanakla tanışır. Oyun, sosyal ilişkileri en iyi şekilde öğrenmeye, yaratıcılığı geliştirmeye ve çevre şartlarına uyum sağlamaya ilişkin olanaklar sağlar. Bu nedenle, oyun öğrenmek, dersin bir hedefidir."

Aynı yayında oyun bağlamındaki hedefler aşağıda olduğu gibi belirtilmektedir:

1. Oynayarak işlevler ve materyaller konusunda bilgi edinme
2. Oyunda nesnelere ve eylemlere anlam verme
3. Oyunda roller üstlenme
4. Oyun kurallarına uyma
5. Oyuncak ile oynama
6. Oyun mekanlarını kullanma ve şekillendirme (donatma)"

HABA'nın bir yayınında (s. 3) oyunun önemine aşağıdaki sayıtlarla dikkat çekilmektedir:

1. Oynayan kişi yalnız değildir.
2. Oynayan kişi kendine güvenir.
3. Oynayan kişi konuşur.
4. Oynayan kişi, başkalarının söylediklerini dinler.
5. Oynayan kişi olayları algılar.
6. Oynayan kişi değişik roller üstlenir.
7. Oynayan kişi sabırlı olmayı öğrenir.

#### IV. ALMANCA'NIN ÖĞRETİMİNDE OYUNUN ÖNEMİ

İlköğretim ve ortaöğretim kurumlarında genelde İngilizce birinci yabancı dil olarak seçilmektedir. Öğrencilerin diğer yabancı dilleri der seçmeleri için öğretmenlerin derslerini öğretici ve eğlendirici bir şekil Almanca dersinde oyun kullanmanın beş önemli nedeni bulunmaktadır:

1. Eğitsel gereklilik,
2. Almanca'nın Türkiye'deki okullardaki konumu,
3. Almanca öğretmenleri ile diğer öğretmenler arasındaki işbirliği
4. Dil öğretiminde güçlükleri aşmada oyunun güdüleyici özelliğinden yararlanma
5. Almanca öğretiminde oyunun esneklik özelliğinden yararlanma

Birinci genel neden "Oyunun Eğitsel Önemi" başlığı altında açıklandı. Şimdi diğer dört neden kısaca açıklanacaktır.

Almanca, Türkiye'de genelde İngilizce'den sonra seçmeli veya ikinci dil olarak alınmaktadır. Şimdiye kadarkinden daha fazla öğrencinin Almanca'yı seçmesi için Almanca dersi ilgi çekici ve rahat bir ortamda verilmelidir. Böyle bir ders, özellikle öğretim bilgisi açısından geliştirilmiş oyunların kullanılması ile olanaklıdır.

Almanca öğretmenleri, oyunların tasarımı ve üretimi kanalıyla diğer öğretmenlerle daha yoğun bir şekilde birlikte çalışma olanaklarına sahip olurlar. Almanca öğretmeni, işbirliğin etkili olması için oyunların tasarımı sırasında, diğer öğretmenlerin de bu oyunlardan hangi oranda yararlanacaklarını düşünmelidir.

Dil öğretiminde bazı güçlüklerle karşılaşmak doğaldır. Önemli olan öğrenen kişinin hayal kırıklığına uğramadan öğrenme çabalarını devam ettirmesidir. Bu bağlamda oyunun güdüleyici özelliğinden yararlanılmalıdır.

İstenilen sayıda öğrencinin Almanca derslerine katılması için geleneksel yöntemler yerine öğrenme süreçlerini esnekleştiren yöntemlerden yararlanılmalıdır. Bu esneklik oyun yoluyla sağlanabilir.

Almanca öğretmenleri, Almanca dersinde oyuna başvurduklarında aşağıdaki sorulara cevap aramalıdır.

1. Dersin hedefi nedir?
2. Oyunun hedefi nedir?
3. Hangi hazırlıklar gereklidir?
4. Hangi materyallere gereksinim duyulmaktadır?
5. İnsanların davranışları nasıl değiştirilir?
6. Öğrencilere, ders kitaplarında yer alan içerikleri (konuları) nasıl öğretebilirsiniz ve bu esnada öğrenci grubunuzun dil düzeyini nasıl göz önünde bulundurabilirsiniz?

7. Bunun için ne kadar zaman gerekir?
8. Hangi çalışma biçimleri uygundur?
9. Dersin hangi aşamasında oyun uygundur?
10. Öğrenenler nasıl etkili olabilirler?
11. Oyunlar yeniden nasıl kullanılabilir?
12. Oyunlar nasıl arşivlenebilir?"(Dauvillier und Lévy-Hillerich 2004:164)
13. Oyun yoluyla hangi dilsel özellikler kazandırılacak?

### V. ŞİMDİYE KADAR GELİSTİRİLEN OYUNLAR

Bosch firmasının sponsorluğunda ve Heinz F. Gebauer ile yapılan işbirliği çerçevesinde 1999 yılından beri teknoloji eğitimi ve tasarım bağlamında Sarkaç Oyunu (Pendolo), İp Cambazı, Mangal Oyunu, Dokuztaş Oyunu, Dalya Oyunu ve Kart Oyunu, Misket Oyunu, Çamaşır İpi Oyunu, Halka Oyunu geliştirildi. Kent Planı Oyunu ile Su Oyunu tasarım aşamasındadır.

Bu oyunlardan Pendolo, Almanca'dan Türkçe'ye uyarlandı (Do-it 1999 /2) ve dokuztaş oyunu ile birlikte dil öğretiminde kullanılacak bir araç haline getirildi (Coşkun, 2006). Diğer oyunlar, yazar tarafından Almanya ve Türkiye'de uygulamalı eğitim bilimleri ile dil öğretimi alanında edindiği deneyimler ışığında geliştirildi.

#### a) Oyunları Zenginleştirici Ek Oyunlar

Dil öğretiminde bir taraftan ana oyunlar geliştirilirken diğer taraftan bu ana oyunlara zenginlik katacak yardımcı oyunlar geliştirilmelidir. Şimdiye kadar başarıyla uygulanan üç yardımcı oyun şunlardır:

Yardımcı Oyunlar:

1. Sandalye Kapmaca
2. Telefon Oyunu
3. Kart Oyunu

#### b) Alıştırma Tipleri

Özellikle dil öğretiminde kullanılacak oyunların etkili bir şekilde uygulanabilmesi için dil edinimine yönelik özgün alışırmalar geliştirilmelidir. Aşağıda bir alıştırma tipi yer almaktadır.

#### c) Sözcük Salatısı

Bu alıştırma tipi, iki sayfadan oluşmaktadır. Birinci sayfada bir konuya ait sözcükler üç dilde karışık bir düzende sunulur. İkinci sayfada ise üç kolonlu ve 24 aralıklı bir tablo verilir. Öğrenciler, ilk aşamada bir dildeki sözcükleri seçip alfabetik sıraya göre tabloya yerleştirirler ve daha sonra seçtikleri bu sözcüklerin diğer iki dildeki karşılıklarını yazarlar. Alfabetik sıranın yapılacağı dilin önceden belirlenmesi, öğrencilerin ve öğretmenin kontrol çalışmalarını kolaylaştıracaktır (Coşkun 2006:36 vd.).

#### d) Bulmacalar

Birey, doğal merakı ve öğrenme isteğinden dolayı bilgi aramak, tahminde bulunmak ve bizzat bulmacalar geliştirmek ister. Bundan dolayı, hemen hemen gazete ve dergilerde bulmacalara yer verilmektedir. Hatta her hafta yayınlanmakta olan bulmaca dergileri vardır. Dil kitaplarında bulmaca alıştırmaları sık sık kullanılmaktadır. Gelişmeler, gelecekte coğrafya, matematik, fizik, biyoloji ve spor gibi branş kitaplarında da bulmacalara yer verileceğini göstermektedir.

Yabancı dil derslerindeki deneyimler, profesyonelce geliştirilen bulmacaların dersi gerilimsiz duruma getirdiği, öğrencileri eğlendirdiği ve güdülediğini göstermektedir. Bu nedenle, Oyunlarla Dil Öğretimi kitabını oluşturan her konu için şimdilik beş değişik bulmaca geliştirildi:

Şimdiye kadar gerçekleştirilen uygulamalarda, dil öğretiminde bulmacaların etkili olduğu gözlemlenmiştir.

Uygulanan bulmacalar şunlardır:

1. Sözcük Bulmaca  
Türkçe – Almanca  
Almanca – Türkçe  
İngilizce - Almanca
2. Resimli Bulmaca
3. Sözcük Avı Bulmaca

1. Sözcük bulmaca; Türkçe'den Almanca'ya

Bu sözcük bulmacada 24 Türkçe sözcük önceden verilir. Kutucukların içine Almanca karşılıkları yazılır.

2. Sözcük bulmaca; Almanca'dan Türkçe'ye

Bu sözcük bulmacada 24 Almanca sözcük önceden verilir. Kutucukların içine Türkçe karşılıkları yazılır.

3. Sözcük bulmaca; İngilizce'den Almanca'ya

Bu sözcük bulmacada 24 İngilizce sözcük önceden verilir. Kutucukların içine Almanca karşılıkları yazılır.

4. Resimli bulmaca; üç dilde: Türkçe, Almanca, İngilizce:

Bu resimli bulmacada, büyük kutucuklarda 24 resim önceden verilir.

Resimli her büyük kutucukta ayrıca bir harf bulunmaktadır: T, D veya E.T harfi, kutucuklara resmin Türkçe karşılıklarının yazılacağını gösterir.

D harfi, kutucuklara resmin Almanca karşılıklarının yazılacağını gösterir.

E harfi, kutucuklara resmin İngilizce karşılıklarının yazılacağını gösterir.

5. Sözcük avı bulmaca; üç dilde: Türkçe, Almanca ve İngilizce

Bu sözcük avı bulmacada 24 sözcük gizlidir: 8 Türkçe, 8 Almanca ve 8 İngilizce.

Bu tip bulmaca, 20 yatay ve 20 dikey kutucuktan oluşan bir karedir. Karede toplam 400 kutucuk bulunmaktadır. Her kutucukta bir harf bulunmaktadır.

Bir karede 8 Türkçe, 8 Almanca ve 8 İngilizce sözcük gizlidir.

Gizli sözcüklerin ilk harfleri koyu basılıdır.

Öğrenci, önceden verilen sözcük listesine göre gizli sözcükleri üç değişik renkte boyar:

Türkçe kırmızı, Almanca mavi ve İngilizce yeşil.

Kesişme noktalarındaki harfler iki renkli olabilir.

Çözümler de bu üç renkte belirtilmiştir.

Gereksinime göre başka bulmacalar tasarlanabilir (Coşkun 2006:91-92).

## VI. EĞİTİM ARACI: SARKAÇ OYUNU

Dr. Binnaz Ege ve Dr. Rıdvan Ege Anadolu Lisesi'nde gerçekleştirilen bu uygulamada Sarkaç Oyunu kullanılmıştır. Yukarıda da belirtildiği gibi, Sarkaç Oyunu, dil öğretiminde kullanılmak üzere 2005/2006 Kış Döneminde Ufuk Üniversitesinin Eğitim Fakültesinde verdiğim Seçmeli Almanca dersinde geliştirildi. Bu oyun daha sonraki eğitim – öğretim yıllarında da değişik eğitim kurumlarında başarıyla uygulandı.

### a) Sarkaç Oyuncağını Oluşturan Parçalar

Sarkaç oyunu, bowling oyununun masada oynanan şekline benzemektedir. Sarkaç oyununda kullanılan eğitim aracı 35 cm eninde, 51 cm boyunda ve iki kanatlı, her kanadı 1,80 cm yüksekliğinde olan bir çantadır.

Çantanın bir kanadında iki delik ve diğer kanadının üstünde ise konu alanlarına göre seçilmiş 24 fotoğraf bulunmaktadır. Bu fotoğraflardan oluşan şablon, işlenecek konuya göre değişebilmektedir. Fotoğraflar 01'den 24 kadar numaralandırılmıştır.

Fotoğraflar 8 x 8 cm büyüklüğündedir. Delikli kanada kelebek vidalar yardımıyla iki yarı menteşeli üçgen şeklinde bir taban levha tutturulmaktadır. Bu taban levhaya kavisli birer yarı menteşeli iki yarım kol takılmaktadır. Bu iki kol ayrıca iki ara çubukla birbiriyle birleştirilmektedir. Kavisli iki kolun üstte birleştiği noktaya sarkaç takımı, bir kelebek vida yardımı ile takılmaktadır. Bu sarkaç takımı, bir çengel vida, bir top, bir halka, bir ip ve bir ip ayarlayıcısından oluşmaktadır. Sarkaç oyuncağının ayrıca 01'den 24'e kadar numaralandırılmış 24 lobutu ve 12şer lobutun yerleştirileceği iki lobut deposu bulunmaktadır. Oyunu başlatacak alt grupları belirlemek için kullanılan bir yazı ve tura madalyonu kullanılmaktadır. Bu oyun setinde ayrıca üç dilde hazırlanmış dokümanlar bulunmaktadır.

**b) Sarkaç Oyununda Kullanılan Çalışma Yaprakları**

Sarkaç oyununun kullanımında aşağıda başlıkları yazılı çalışma yaprakları kullanılmıştır. Etkinliğin hedefleri bağlamında bu dokümanları zenginleştirme ve azaltma olanağı bulunmaktadır.

- \* Oyun Akış Şeması (Öğretmen Yapağı)
- \* Sarkaç Oyunağının Parçaları
- \* Sarkaç Oyunağının Hazırlanışı
- \* Sarkaç Oyununun Kuralları
- \* Kontrol Listesi
- \* Kelime Listesi: Kent
- \* Tümceler
- \* Çözüm
- \* Hakem Yapağı
- \* Öğrenci Yapağı
- \* Diyaloglar
- \* Bulmacalar
  - Deutsch - Türkçe
  - Türkçe - Deutsch
  - English – Deutsch
  - Türkçe – Deutsch – English (Resimler / Bilder Pictures / Sözcükler / Wörter / Words)
- Sözcük avı / Suchrätsel / Search Puzzle

**c) Bosch Sarkaç Oyunağının Hazırlanışı**

01. Bosch Sarkaç Oyunu Çantası masaya konur.
02. Sarkaç oyunu çantasının bir yüzünde iki delik vardır. Çanta, bu yüzü masaya oturacak şekilde masaya konur ve açılır. Böyle yapılmazsa çantanın içindeki oyunağın parçaları dökülür.
03. İki deliğin, tutamağın ve Bosch yazısının bulunduğu kanat altıdır. Lobut yerleşim alanı (resimler) ve Sarkaç oyunu yazısı deseni ise üsttedir.
04. Kilitler açılır.
05. Daha sonra üst kanat açılır.
06. Çantadaki oyuncak parçaları dışarı çıkarılır ve bir masaya konur:
  - a)Yarı menteşeli üçgen taban levhası
  - b) Sarkaç Oyun Kitabı
  - c) Üçgen taban ve kitabın altındaki sünger. (Deliksiz üst kanattaki sünger yerinden çıkarılmaz.)
  - d)Yarı menteşeli 2 yan kol
  - e)1 ip, iki pulu, 1 halkası ve 1 kelebek vidası bulunan 1 sarkaç takımı

- f) Bir yazı – tura madalyonu
  - g) 2 adet altıköşe başlı cıvata, 2 şer adet pul ve 2 adet kelebek somun (Üçgen taban levhasını sabitlemek için)
  - h) 2 bağlantı çubuğu (Her bağlantı çubuğunda birer pullu iki kelebek vida bulunmaktadır.)
  - i) 12şer adetli iki lobut deposu
  - j) İki yedek lobut
07. Bosch Sarkaç Oyun çantası ters çevrilerek masaya konur. (Çantanın iç kısmı masaya ve dış kısmı yukarıya bakar.)
  08. İki yarı menteşeli üçgen taban levhası, iki kelebek vida ile çantanın delikli kanadına tutturulur. (Yarı menteşeler, üçgen taban levhasının üst kısmındadır. Üçgen taban levhasının dar açılı kısmı, lobut diziliş alanı yönünde yerleştirilir.)
  09. Yarı menteşeli kolların ikisi, yarı menteşeli üçgen taban levhasına takılır. (Böylece menteşeler tamamlanır.)
  10. Sarkaç takımının takılışı
    - a) Pullardan biri kelebek vidanın üstüne geçirilir.
    - b) Kelebek vida, yan kolun üst kısmındaki delikten geçirilir.
    - c) İp ile topun bağlı olduğu halka, kelebek vidaya geçirilir.
    - d) Kelebek vida, ikinci yan koldaki delikten geçirin.
    - e) Diğer pul, kelebek vidaya geçirilir ve
    - f) Kelebek somun sıkılır.
  11. Bağlantı çubukları iki yan kolun arasına yerleştirilir.
  12. Kelebek vidaların uygun miktarda sıkılıp sıkılmadıkları kontrol edilir.
  13. Lobut depoları, Bosch Sarkaç oyunu Çantasının sağ ve sol kenarlarına konur.
  14. Lobutlar, numaralı ve resimli lobut alanlarına konur. (Her lobutun altındaki numara ile lobut alanındaki numara aynı olmalı.)
  15. Yazı – tura madalyonu üçgen taban levhanın üstüne konur.

#### **d. Sarkaç Oyununun Kuralları**

01. Önce, oyunun kaç devre oynanacağı belirlenir.
02. Sarkaç oyunu bir veya birden fazla masada oynanabilir.
03. Oyun başlamadan önce beşer kişilik ana gruplar oluşturulur ve her ana grup, bir masanın etrafında yerini alır.
04. Her ana grup, içlerinden birini hakem olarak seçer ve ikişer kişilik A ve B alt gruplarını oluşturur. Her alt grup, birinci ve ikinci oyuncularını belirler.
05. Birinci oyuncunun görevi, topu kullanmaktır. İkinci oyuncunun görevi ise, devrilen lobutların oyun masasından aşağı düşmelerini engellemek, devrilen lobutları lobut deposuna yerleştirmek ve resim adlarını

(sözcükleri) listeye yazmaktır.

06. Tek masa ile oynandığında etkinlik yöneticisi aynı zamanda hakemdir.
07. Etkinlik yönlendiricisi, her ana gruba bir Bosch Sarkaç Oyunu Çantası verir.
08. Etkinlik yöneticisi, oyunculara çantanın açılmasını söyler ve çantada Sarkaç Oyunu Kitabının bulunduğunu ve bu kitaba göre oynanacağına hazırlanıp oynanacağını bildirir.
09. Oyuncular, oyuncağı hazırlar.
10. Hakem öngörülen dilsel çalışmaları bildirir:
  - a) Etkinliğin hangi dilde yürütüleceği (Türkçe, Almanca, İngilizce vb.)
  - b) Sözcüklerin listelere yazılması
  - c) Sözcükler ile cümlelerin kurulması
  - d) Bulmacaların çözülmesi
  - e) Metinlere ilişkin soruların cevaplandırılması (önceden kararlaştırılmış ise).
11. Özel gruplar için, kurallarda gerekli değişiklikler yapılır:

İlköğretimin ana sınıf ve ilk üç sınıfında dilsel çalışmalar iletişim ağırlıklı olur. Zihinsel özürli öğrencilerin bulunduğu gruplarda kurallar basite indirgenir. Bu gruplarda el becerilerine öncelik verilir.
12. Sarkaç Oyunu genelde iki devre oynanır. Birinci devreyi başlatacak A alt grubu, yazı – tura ile belirlenir. İkinci devreyi ise diğer alt grup başlatır.
13. Her iki devre sonunda hangi alt grup daha fazla lobut devirmiş ve dilsel etkinlikleri doğru yapmış ise o grup, oyunu kazanmış sayılır.
14. Her devrilen lobuta ve her doğru yapılan dilsel etkinliğe bir puan verilir.
15. Hakem yazı – tura madalyonu ile oyunu başlatacak grubu belirler.
16. İlk başlayan alt grup A ve diğeri B grubu olur.
17. Yukarıda belirtildiği gibi her alt grup görev dağılımı yapar. Her alt gruptaki oyunculardan biri topu kullanır ve diğeri ise lobutları, lobut deposuna yerleştirdikten sonra sözcükleri listeye yazar.
18. Bulmacaların çözülmesi ve metinlerle ilgili soruların cevaplandırılması her alt grubun iki üyesi tarafından yapılır.
19. Lobutları devirmek için kullanılan top, üçgen taban levhasının büyük oranda yer aldığı kanada doğru çekilir ve lobutların bulunduğu alana doğru serbest bırakılır.
20. Topu kullananlar için oyun alanı yan kolların tespit edildiği alandır. Top sadece bu alandan lobutlara doğru hareket ettirilebilir.
21. Alt gruplar, sırayla lobutları top ile devirirler. Devrilen lobutların altında bulunan resimlerin adlarını listeye yazarlar.
22. Topun bırakıldığı nokta ile lobut yerleşim alanı arasındaki salınım esnasında düşürülen lobutlar, topu kullanan grubun lobut deposuna

konur.

23. Topun geri gelişinde devrilen lobutlar kazanılmış sayılmazlar. Hakem bu lobutları, devrilmeden önceki yerlerine geri yerleştirir.
24. Sarkaç oyununda, lobutların masadan yere düşürülmemesine özen gösterilir. Eğer yere düşen lobut olursa bu lobut veya lobutlar rakip oyuncuların lobut deposuna konur ve rakip oyuncuların listesine yazılır. Şimdi sıra ikinci alt grupta:
25. İkinci alt grubun topu kullanan üyesi, birinci alt grupta olduğu gibi topu üçgen taban levhasına doğru çeker ve lobut yerleşim alanına doğru bırakır.
26. B alt grubun diğer üyesi, devrilen lobutları kendi tarafındaki lobut deposuna yerleştirir ve bu lobutların altında bulunan sözcükleri listeye yazar. (Sözcükler, listedeki aynı numaralı satırlara yazılır.)
27. Hakem, yukarıda belirtildiği gibi, geri salınım esnasında devrilen lobutları, devrilmeden önceki yerlerine koyar.
28. Oyun, son lobut devrilene kadar devam eder.
29. Bütün lobutlar devrildikten sonra, alt gruplar, listelerindeki sözcüklerle önceden belirlenen dilsel çalışmaları yaparlar.
30. Dilsel çalışma esnasında etkinlik yönlendiricisi rehberlik yapar. Her hakem, ikinci devrenin sonunda alt grupların çalışmalarını değerlendirir ve puanlarını belirler.

a) Birinci devre lobut sayısı	: .....
b) Doğru cümle sayısı	: .....
c) Bulmacada doğru bulunan sözcük sayısı	: .....
d) Metinlere ilişkin sorulara verilen doğru cevap sayısı	: .....
Toplam puan sayısı	: .....

31. Hakemler, alt grupların sarkaç oyununu kontrol listesine göre toplamalarını ve oyuncağın parçalarını Bosch Sarkaç Oyunu çantasına yerleştirmelerini sağlar.
32. Oyun (etkinlik) yöneticisinin çağrısı üzerine bütün katılımcılar büyük bir masanın etrafında toplanırlar.
33. Her alt grup çalışmasını sunar.
34. Hakemler, Bosch Sarkaç Oyunu çantalarını etkinlik yönlendiricisine teslim ederler.
35. Etkinlik yönlendiricisi, bütün katılımcılara teşekkür ederek etkinliğin son bulduğunu bildirir.

## VII. UYGULAMA

Sarkaç oyunu uygulaması, bu makalenin ekinde yer alan “Öğretmen Yaprağı” olarak adlandırılan “Oyun Etkinlik Akış Şeması” kılavuzluğunda gerçekleştirildi. Uygulama ile ilgili genel bilgiler aşağıda yer almaktadır: Etkinliğin uygulandığı eğitim kurumu: Dr. Binnaz Ege ve Dr. Rıdvan Ege Anadolu Lisesi, Balgat, Ankara. Bu eğitim kurumunda İngilizce birinci yabancı dil ve Almanca ikinci yabancı dil olarak öğretilmektedir.

Etkinliğin hedefi	: Sarkaç oyununu kullanarak kent konusunda geçen önemli 24 sözcüğü bağlamsal olarak Türkçe, Almanca ve İngilizce öğrenmek
Etkinlik konusu	: Kent
Süre	: 3 ders saati
Katılımcıların dil düzeyi:	Türkçe anadil, İngilizce eğitim dili, Almanca ikinci yabancı dil. Katılımcılar bir yıldan beri Almanca öğrenmektedirler.
Katılımcı sayısı	: 16 dokuzuncu sınıf öğrencisi, 4 Ufuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi öğrencisi, 4 öğretmen
Etkinlik yeri	: Kütüphane
Eğitim aracı	: Sarkaç Oyunu
Diller	: Türkçe, Almanca ve İngilizce

## VIII. DEĞERLENDİRME

Bir etkinliğin değerlendirmesi için kuşkusuz değişik olanaklar bulunmaktadır. Oyun yoluyla dil öğretimi etkileşimsel ve işbirlikçi bir yöntem olduğundan dolayı bu etkinlik için özgün bir değerlendirme yolu izlendi. Yukarıda belirtildiği gibi, bu uygulamanın değerlendirilmesi, oyunun hedefleri, HABA'nın yayınında oyunun önemini içeren başlıklar, görüntüler ve gözlem temelinde yapıldı.

### a) Etkinliğin, bir oyunda izlenen hedeflere göre değerlendirilmesi:

1. Oynayarak işlevler ve materyaller konusunda bilgi edinme  
Katılımcılar, oyun sürecinde oyunun işlevi ve bu eğitim aracının uygulanmasında kullanılan materyaller konusunda bilgi edindiler.
2. Oyunda cisimlere ve eylemlere anlam verme  
Katılımcılar, sarkaç oyuncağını oluşturan parçalara oyun sürecinde söz konusu eylemlere anlam yükleyebildiler.
3. Oyunda roller üstlenme  
Katılımcılar, topu kullanma, sekreterlik ve hakemlik gibi roller üstlendiler.

4. Oyun kurallarına uyma  
Katılımcılar, oyun kurallarına uyararak oynadılar.
5. Oyuncak ile oynama  
Katılımcılar, öngörüldüğü şekilde oyuncacı kurup oynadılar.
6. Oyun mekanlarını kullanma ve şekillendirme (donatma)  
Katılımcılar, etkili bir şekilde oynamak için mekanı en iyi şekilde düzenleyip kullandılar. Oyunun masada oynanabilmesi için mekan olarak kütüphane seçildi.

**b) Etkinliğin, HABA'nın yayınında yer alan başlıklar ışığında değerlendirilmesi:**

1. Oynayan kişi yalnız değildir.  
Katılımcılardan kendini yalnız hisseden biri gözlemlenmemiştir.
2. Oynayan kişi kendine güvenir.  
Her katılımcı, kendine güvenir bir şekilde etkinlik süreçlerine katıldı.
3. Oynayan kişi konuşur.  
Gerek oyuncacının kurulmasında gerekse alıştırmaların yapılmasında bütün grup üyeleri birbirleriyle konuştular.
4. Oynayan kişi, başkalarının söylediklerini dinler.  
Katılımcılar, birbirleriyle iletişim kurdular. Özellikle ayrıntılı akış şeması, hakem ve öğrenci yaprakları, katılımcıların birbirlerini dinleyeceklerini sağlayacak şekilde tasarlandı.
5. Oynayan kişi olayları algılar.  
Katılımcılar, oyun sürecinde gündeme gelen olayları algılayabildiler.
6. Oynayan kişi değişik roller üstlenir.  
Katılımcılar, yukarıda da belirtildiği gibi topu kullanan, sekreter, hakem gibi değişik roller üstlendiler.
7. Oynayan kişi sabırlı olmayı öğrenir.  
Katılımcılar, özellikle oyuncacının hazırlanma ve oyunun uygulanması aşamalarında sabırlı davrandılar.

**c) Etkinliğin gözlemlere dayanarak değerlendirilmesi:**

Uygulama aşamaları fotoğraf makinesi ile görüntülendi. Gözlemlere dayalı değerlendirme bu görüntülere ve öğrencilerin çalışmalarına dayanarak yapıldı. Katılımcılar, kendilerine dağıtılan bulmacalar ve cümle çalışmaları gibi bütün alıştırmaları büyük bir özenle yaptılar. Bulmacaları her grupta aynı anda birden fazla öğrencinin doldurması, etkinliğin ileri derecede güdüleyici olduğunu göstermektedir. Diyalogların istenilen yoğunlukta tekrar edilmediği izlenilmiştir. Bunun önemli nedenlerden biri, katılımcıların Sarkaç Oyununu ilk defa görmüş olmaları ve psikolojik olarak ilk aşamada oyuncacı tanımaya yoğunlaşmaları olabilir. Sarkaç Oyunu tekrar uygulandığında diyaloglara gerekli sürenin ayrılacağı umulmaktadır.

Genel olarak, etkinlik sürecinde alınan görüntüler, etkinliğin, başarılı bir şekilde uygulandığını göstermektedir. Oyun yoluyla, konuşma, anlama, yazma ve dinleme olarak adlandırılan dört becerinin geliştirilmesinin olanaklı olduğu izlenmiştir.

### IX. SONUÇ VE ÖNERİLER

Türkiye’de Türkçe ve yabancı dillerin etkili bir şekilde öğretilmesi için değişik yaklaşımlar üzerinde durulmalı ve disiplinlerarası yaklaşım ışığında değişik eğitim araçları geliştirilmelidir. Bu eğitim araçları eğlendirici ve öğretici olmalıdır. Eğitim fakülteleri, eğitim kurumları, toplum merkezleri ve inisiyatif gruplarla gidilecek bir işbirliği, bu eğitim araçlarının yaygınlaştırılmasını sağlayacak ve dolayısıyla eğitim – öğretim süreçlerine bir zenginlik katacaktır.

### KAYNAKLAR

- ATEŞ, KEMAL (2000): **Öğretemediğimiz Türkçe**, Cumhuriyet Kitapları, 2. Bası, İstanbul
- BARTNITZKY, HORST-ANGELİKA SPECK – HAMDAN (Hers.) (2005): **Deutsch als Zweitsprache lernen, (120) Beiträge zur Reform der Grundschule, Arbeitskreis Grundschule, Grundschulverband**, Frankfurt am Main.
- COŞKUN, HASAN (2006): **Oyunlarla Dil Öğretimi, Spiele im Sprachunterricht, Learning Languages Through Games, İngilizce, Türkçe, Almanca**, CTB Yayınları, Dağıtım Siyasal Kitabevi, Ankara
- DAUVILLIER, CHRISTA-LÉVY-HILLERICH, DOROTHEA UNTER MITARBEIT VON HERRAD MEESE (2004): **Spiele im Deutschunterricht, Fernstudieneinheit 28, Universität Kassel und Goethe – Institut, Langenscheidt**, München.
- DO-IT 1999 / 2 **Bosch Broşürü**, Broschüre, Booklet
- HOLSCHER, PETRA-PIEPHO, HANS – EBERHARD UND ROSCHE, Jörg unter Mitarbeit von Mirjana Simic, Finken, Oberursel 2006
- KAVAK, YÜKSEL-AYHAN AYDIN-SADEGÜL AKBABA ALTUN (2007): **Öğretme Yetiştirme ve Eğitim Fakülteleri (1982 – 2007)**, T.C. Yükseköğretim Kurulu, Ankara
- KOCAMAN, AHMET: **Yabancı Dil Eğitimi Bölümlerinin Yeniden Yapılandırılması Üzerine**, Cumhuriyet bilim teknik Cumartesi eki, 29 Nisan 2006)
- KÖKSAL, AYDIN (2000): **Yabancı Dille Öğretim, Öğretmen Dünyası**, Ankara.

PARMENTIER, MICHAEL (2004): **Spiel. In: Dietrich Benner / Jürgen Oelkers (Hrsg.) Historisches Wörterbuch der Pädagogik, Beltz, Weinheim und Basel.**

**YÖK: [www.yok.gov.tr](http://www.yok.gov.tr)** Erişim tarihi: 20.06.2008

**Eğitsel oyunlarla dil öğretimi çalışmaları süresince aşağıda adları yazılı kişilerle görüşmeler yapılmıştır:**

**Dr. Bernd SCHNEIDER** (Goethe Enstitüsü, Ankara)

**Prof. Dr. Ahmet KOCAMAN** (Ufuk Üniversitesi, Ankara)

**Herrn Dr. Karl HOLLE** (Lüneburg Üniversitesi)

**Öğretmen Karin KUPKA** (Lüneburg)

**Ekler****Öğretmen Yapağı Oyun Etkinlik Akış Şeması**

Nr.	Etkinlikler
01	Tanışma
	İsimlerin yazılması
02	Ana grupların oluşturulması
	5er üyeli 4 ana grup
03	Hakemin belirlenmesi
	Her ana grup için bir hakem
04	Alt grupların oluşturulması
	Her alt grupta 2 üye
05	Oyuncağın kurulması
	Bosch Sarkaç Oyunu Çantasının dağıtımı
	“Sarkaç Oyuncağınızın Parçaları“ sayfalarının dağıtılması
06	Hakem yaprağının dağıtılması
07	Öğrenci yaprağının dağıtılması
08	“Oyuna Başlarken Bir Konuşma” yaprağının dağıtılması
	Başlayacak grubun belirlenmesi
09	Üç diyalogu içeren yaprağın dağıtılması
	Etkinlik yöneticisi gruplara uğrar ve bu diyalogları kullanabileceklerini söyler.
10	Kelime listesine gönderme yapılması “Kent“
11	Oyuncağın toplanması
	Çek listesine gönderme yapılması
12	Bulmacaların dağıtılması
	Bulmaca çözümlerinin dağıtılması
13	Cümle yapraklarının dağıtılması
	Örnek cümleler yaprağının dağıtılması
14	Bütün grupların bir çember oluşturmaları
15	Hakem sunumlarının yapılması
16	Hediyelerin dağıtılması
	Hediye olarak dağıtılan fener prospektine gönderme yapılması
17	Etkinliğin sonu
	Teşekkürlerin sunulması ve okuldan ayrılış

**Öğretmen yapağı, diğer dokümanlarda olduğu gibi aynı zamanda Almanca ve İngilizce olarak da verildi.**

## Sarkaç Oyunu Sözcük Listesi

## Sözcük Listesi / Wortliste / Word List / Kent / Stadt / City

Nr.	Resim / Bild / Picture	Türkçe	Deutsch	English
01		Alışveriş merkezi	das Einkaufszentrum -en	Shopping center
02		Anıt	das Denkmal :: er	Monument
03		Banka	die Bank –en	Bank
04		Fabrika	die Fabrik –en	Factory
05		Havalimanı	der Flughafen ::	Airport
06		Hayvanat bahçesi	der Tiergarten ::	Zoo
07		Irmak	der Fluss -“e	River
08		Konut	das Haus :: er	House
09		Köprü	die Brücke –n	Bridge
10		Kule	der Turm :: e	Tower
11		Kütüphane	die Bibliothek –en	Library
12		Metro	die U-Bahn –en	Underground
13		Müze	das Museum –en	Museum
14		Okul	die Schule –n	School
15		Otel	das Hotel –s	Hotel
16		Otobüs durağı	die Bushaltestelle -n	Bus stop
17		Otopark	der Parkplatz :: e	Parking lot
18		Oyun yeri	der Spielplatz :: e	Playground
19		Park	der Park –s	Park
20		Postane	das Postamt :: er	Post office
21		Sinema	das Kino –s	Cinema
22		Spor salonu	die Sporthalle –n	Sports complex
23		Tiyatro	das Theater -	Theater
24		Tren istasyonu	der Bahnhof :: e	Railway station