

# DİL ÖĞRETİMİ ve OYUN -ÇOKLU ZEKÂ TEORİSİ IŞIĞINDA-

Tahirhan AYDIN\*

## Özet

Bu çalışmada yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların çoklu zekâ kuramı açısından değerlendirilmesi ele alındı. Dil öğretiminin önemine dikkat çektikten sonra, oyunun genelde eğitim sahasında, özelde ise dil öğretimi alanındaki yerinden bahsedildi. Son olarak insan yeteneklerine yeni bir tanım getiren çoklu zekâ kuramının eğitsel oyunlara dil öğretimi açısından bakışı incelendi.

**Anahtar Kelimeler:** Dil öğretimi, çoklu zekâ kuramı, eğitsel oyunlar, Howard Gardner.



## Language Teaching and Games -In the Light of Multiple Intelligence Theory-

## Abstract

This study reviews from the perspective of multiple intelligence theory certain educational games that have been used in foreign language teaching. It first underlines the significance of language teaching and goes on to mention the place of games in education in general and in language teaching in particular. Lastly, the study examines how multiple intelligence theory, which redefines human talents, views educational games with regards to language teaching.

**Key Words:** Language teaching, multiple intelligence theory, educational games, Howard Gardner.

## Giriş

### a. Yabancı Dil Öğretimi

Yabancı dil öğretimi sorunu günümüzde eğitim-öğretim sürecinin önemli meseleleri arasında yer almaktadır. Gerek şahsi gerekse kurumsal bazda eğitim sürecini yakından takip edenler ve bu süre-

\* Doç. Dr. Mardin Artuklu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Doğu Dilleri ve Edebiyatları Bölümü Arap Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı, tahirhan@hotmail.com.

cin sorunlarını tartışanlar yabancı dil öğretiminde istenilen sonucun elde edilemediğini defaatle dile getirmiş, bu hususta pek çok çalışma/araştırma kaleme almışlardır. Bu sorunun çözümü için yapılan araştırmalar neticesinde her gün yeni kuramlar geliştirilmekte, yeni yöntem ve teknikler bulunmaktadır.

Son dönem araştırmaları etkili bir dil öğretiminin sıkıcılıktan uzak olması gerektiğini ifade etmektedir. Bunun için öğrencinin ilgi, istek ve beklentilerinin dikkate alınması gerekmektedir. Çünkü dil öğrenimi uzun vadeli bir çabayı gerektirir. Çaba gerektiren bu uzun vadeli sürece *oyunun* dâhil edilmesi eğitim-öğretim ortamlarında bir süredir tartışılan bir konudur. Eğitimcilere göre oyun, öğrenciyi ve öğretmeni geleneksel öğrenme ortamının dışına çıkarmakta, öğretimi alışılmış, sıkıcı kural ve genellemelerden kurtarmaktadır. Bu yolla öğrenme daha anlamlı hale gelmekte ve hedeflenen amaçlara daha kolay ulaşabilmektedir.<sup>1</sup> Aslında oyunun öğrenmede kullanılması, eğitim ortamının okulla sınırlandırıldığı süreçle başlayan bir durum değildir. Oyun çocuğun okula başlamadan önceki hayatında zaten vardır. Bu nedenle eğitimciler oyunu çocuğun gelişim sürecinin tamamlayıcı bir parçası ve çocuğun öğrenmesinde önemli bir araç konumunda olduğunu ifade ederler. Bunlara göre çocuklar oyun oynarken doğal bir yolla öğrenirler ve bu esnada bir sorunu çözmek için bütün duyularını kullanırlar.

72 | db

### **b. Oyun ve Öğrenme**

Peki, oyunla öğrenme arasındaki ilişki ve oyunun, eğitim alanına bir öğretim yöntemi olarak dâhil edilmesini sağlayan özelliği nedir?

Oyun, belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir.<sup>2</sup>

Oyun yaşamsal ihtiyaçları karşılamak için yapılacak etkileşimler için bir alıştırma mahiyetindedir. Ayrıca kişide doyum yaratma gibi bir özelliği olan oyun bireye hata yapma imkânı vererek deneyim elde etmesini sağlar. Bu özellikleriyle oyun bireyde ruhsal, sos-

<sup>1</sup> Bkz. Andrew Wright, David Betteridge, Michael Buckby, *Games for Language Learning*, Cambridge University Press, 2005.

<sup>2</sup> Bilal Çoban, *Orta Öğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayınları, Ankara 2006, s.7.

yal, psikomotor, zihinsel ve benzeri birçok alanda gelişim sağlmasına katkı sağlar.<sup>3</sup> “Oyun bireyin çekici bulmadığı, öğrenmeye yanaşmadığı şeyleri çekici hale getirir. Çekici olduğu hissedilen bilgiye karşı gösterilen ilgi beraberinde çabayı getirir.”<sup>4</sup> Kişinin oyun esnasında hayattan örnek sahneler oluşturmaları ve farklı durumlarla ilgili fikirleri üretmesi gerçek hayatta kişiye yardım edebilmektedir.<sup>5</sup> Oyunların öğrenme ortamlarının bir parçası olarak kullanılmasının oldukça başarılı ve etkili sonuçlar doğurduğu yapılan birçok araştırma<sup>6</sup> sonucunda anlaşılmaktadır.

### c. Dil Öğretiminde Oyun

Görüldüğü gibi “oyun teriminin son yıllarda eğitim sahasında yaygın bir biçimde kullanılmaya başlandığından”<sup>7</sup> söz edilmektedir. Oyunun en yaygın kullanıldığı öğretim sahalarından biri hiç kuşkusuz dil öğretimi alanıdır. “Oyunun yabancı dil öğreniminde başarıyı sağladığına”<sup>8</sup> ilişkin literatürde çeşitli araştırmalar bulunmaktadır.<sup>9</sup> Bu araştırmalara göre oyun, anlamlı bir iletişim için bir bağlam

- <sup>3</sup> Mustafa Nuri Ural, *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*, (Yayımlanmamış doktora tezi), Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir 2009.
- <sup>4</sup> Andrew Wright ve diğ. a.g.e.; Sivasailam Thiagarajan, Glenn Parker, *Teamwork and Teampay: Games and Activities for Building and Training Teams*, Jossey-Bass/Pfeiffer, San Francisco 1999.
- <sup>5</sup> Sinan Ayan, Hakan Dündar, “Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi”, *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı: 28, 2009, s. 63-74.
- <sup>6</sup> Bkz. Robyn Hromek, Sue Roffey, “Promoting social and emotional learning with games, it’s fun and we learn things”, *Simulation & Gaming*, 20/10, 2009, s.5.
- <sup>7</sup> F. Özden Ekmekçi, M. Turgut Ekmekçi, “Yabancı dil öğretiminde benzetleme ve oyun etkinliği”, *İZLEM Yabancı Dil Öğretimi Dergisi*, 4, 1980, ss.20-25.
- <sup>8</sup> Bkz. Sema Tuncel Aksungur, “Using games in language teaching, In Teaching Factor in Foreign Language Classes”, *First International Tömer Conference*, Tömer Gaziantep Branch, June 6-7 1997, ss.30-43; Agnieszka Uberman, “The use of games - for vocabulary presentation and revision”, *English Teaching Forum*, 36/1, January-March 1998.
- <sup>9</sup> Bkz. Hasan Coşkun, “Türkiye’de ikinci yabancı dilin oyun yoluyla etkili öğretimi”, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, sayı: 1, Güz 2008, ss. 73-89; Didem Bektaş, *Çoklu Zeka Kuramı Bağlamında Yabancı Dil Olarak Almanca Öğretiminde Oyunların İşlevi*, (Yayımlanmamış yüksek lisan tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2010; Emine Soley Özdemir, *Yabancı Dil Öğretiminde Yeni Yönelimler*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Çukurova Üniv. Sosyal Bil. Ens., Adana 2006; Mustafa Fırat, *Yabancı Dil Öğretiminde Oyunun Kullanımı*, (Yayımlanmamış yüksek lisan tezi), Atatürk Üniv. Sosyal Bil. Ens., Erzurum 2007; Kasım el-Berrî, “Eseru İstihdamî'l-El'abi'l-Lugaviyye fi Minhâci'l-Lugati'l-Arabiyye fi Tenmiyyeti'l-Enmati'l-Lugaviyye Ledâ Talebeti'l-Merhaleti'l-Esasiyye”, *el-Mecelletu'l-Urduniyye fi'l-Ulûmi't-Terbeviyye*, c.7, sayı: 1, 2011, ss.23-34; Gürkan Dağbaşı, *Oyun Tekniği ve Arapça Öğretiminde Kullanımı*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Gazi Üniv. Eğitim Bilimleri Ens., Ankara 2007.

oluşturur.<sup>10</sup> Bu anlamlı iletişim, anlamlı girdiler için temel oluşturur.<sup>11</sup>

Kuşkusuz oyunun yabancı dil öğretimi sürecine dâhil edilmesiyle sürece eğlenceli etkinlikler eklenmiş olur. Sınıfta oynanan oyunlar vasıtasıyla, öğrenci farkına varmadan pek çok şeyi öğrenme imkânı bulur.

Yabancı dil sınıflarında oyunun kullanılmasıyla öğrenciler dil öğrenme endişesinden kurtulur, kendilerini olabildiğince rahat hissederek.<sup>12</sup> Çünkü oyunlar rahat ve aktif dil öğrenme-öğretme ortamı sunar. Oyunlu ders ortamında öğrencinin motivasyonu artar ve öğrendikleri daha kalıcı olur. Bu kalıcılığın nedenlerinden biri, oyunun öğrenme ortamını eğlenceli hale getirmesi, bir diğeri yabancı dili öğrenci için ilginç hale getirmesidir. Tecrübeler öğrencinin bir konuyu ilginç bulduğunda, daha kolay öğrendiğini ve bu süreçte öğrenilen bilgilerin daha kalıcı olduğunu göstermiştir.

74 | db

Yukarıda da zikredildiği üzere dil öğrenmek uzun soluklu bir çabayı gerektirir ve bu süreçte eğitim amaçlı oyunlar öğrencinin dil öğrenmeye dönük gayretlerini destekler, öğrenmelerini kolaylaştırır. Normal yaşamda değişik aktivitelerin yapılmasına olanak sağladığı gibi oyun, eğitim alanında da konuşma, yazma, dinleme ve okuma gibi değişik dil becerilerini uygulama imkânı verir. Çünkü dil karşılıklı etkileşim ve iletişim gerektiren bir yapıya sahiptir.

Yabancı dil öğretiminde oyunlar iki temel amaç için kullanılır. Bunlardan ilki, dil yapılarının doğru kullanımını hedefler. Dolayısıyla bu oyunlar dilbilgisi kurallarını kazandırabilmek için oynanan dilbilgisi oyunları olarak bilinirler. İkincisi ise dilin akıcı olmasını hedefleyen oyunlardır ve dilin yapısal boyutu ikinci planda tutulur. İletişimsel oyunlar olarak ifade edilen bu oyunlarda dilin kullanımına ve akıcılığına önem verilir ve dilbilgisi hataları üzerinde durulmaz.

#### **d. Çoklu Zekâ Kuramı**

Amerikalı psikolog Howard Gardner zekâyı, bireyin bir veya birden fazla kültürel ortamda değer bulan ürünler ortaya koyma

<sup>10</sup> Andrew Wright ve diğ. a.g.e.

<sup>11</sup> Stephen Krashen, *The Input Hypothesis: Issues and Implications*, Longman, New York 1985.

<sup>12</sup> William Rolland Lee, *Language Teaching Games and Contests*, Oxford University Press, Oxford 1979.

veya problemler çözme kapasitesi olarak tanımlar.<sup>13</sup> Gardner çocuklar ve beyin tahribatına uğramış yetişkinler üzerinde yaptığı çalışmalar sırasında zihninde oluşan bazı soruları cevaplamak üzere yola çıkar ve zekânın çoğul bir olgu olduğunu ortaya koymaya çalışır. Araştırmaları neticesinde 1983 yılında *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences* (Zihnin Çerçevesi: Çoklu Zekâ Kuramı) adlı eserini yazar. Bu eseri büyük yankılar uyandırır. O, zekâyı bilişsel alanla sınırlamadan farklı alanlarda çözüm getirme ve üretme eylemlerine vurgu yapmış ve aynı zamanda zekânın sosyal ve kültürel bağlamına da dikkat çekmiştir.<sup>14</sup> Öte yandan her insanın farklı yeteneklere sahip olduğu herkes tarafından bilinen bir gerçektir. Ancak yazar kuramında yetenek yerine daha çarpıcı bir terim olan zekâyı kullanır. Neticede birbirinden bağımsız, bilinmeyen sayıda zekâyı vurgulamak için “çoklu zekâ” kavramını ortaya atar.

Yazar, bilahare adı geçen eserinin yayınlanmasından bir kaç ay sonra kuramını geliştirmeye koyulur ve 1993 yılında *Multiple Intelligences: The Theory in Practice* (Çoklu Zekâ: Kuramın Uygulanması) adını taşıyan kitabını yayınlar. Gardner, ilk etapta bu kuramının bağlı bulunduğu disipline ait kesimler tarafından ilgi ile karşılanacağını düşünmüştür. Ancak kuram en büyük ilgiyi eğitim camiasından görmüştür. Sözelimi Hopper ve Hurry (2000)'ye<sup>15</sup> göre, “çoklu zekâ kuramı”, öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerine yönelik bilinç geliştirmelerini sağlaması, öğrenmeyi her öğrenci için bireyselleştirmesi ve aktif öğrenmeyi sağlamasından ötürü bir öğretim yaklaşımı olarak benimsenmelidir. Saban<sup>16</sup> da bu kuramın aynı zamanda bir öğretim felsefesi olarak benimsenebilmesini, her çocuğu potansiyelli bir birey olarak kabul etmesine, öğretimin nasıl olması gerektiğine dair öğretmenlere yeni bir pedagojik yaklaşım sunmasına, okuldaki bütün öğretmenler arasındaki iş birliğini desteklemesine ve öğrencilerin kendi öğrenme yolları konusunda bilinç oluşturmalarını sağlamasına bağlamaktadır.

<sup>13</sup> Howard Gardner, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, NY: Basic Books, New York 1993.

<sup>14</sup> Bahar Eriş, “Zekâ: Amerikan deneyiminin kritik kuram perspektifinden analizi”, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 8/1, 2008, ss., 59-87.

<sup>15</sup> Brenda Hopper, Pamela Hurry, “Learning the MI way: The effects on students' learning of using the theory of multiple intelligences”, *Pastoral Care in Education*, 18/4, 2000, ss.26-32; Ayrıca bkz. Mindy L. Kornhaber, “Howard Gardner in J.A. Palmer (Ed.)” *Fifty modern thinkers on education: from Piaget to the present*, London 2001, s. 276.

<sup>16</sup> Ahmet Saban, “Çoklu zekâ teorisi ve eğitim: Özel Esentepe İlköğretim Okulu örneği”, *Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11, 2001, ss., 45-67.

Gardner'ın tespit ettiği zekâ alanları şunlardır:<sup>17</sup>

1. Sözel/dilbilimsel zekâ (verbal/linguistic intelligence): Dili hem sözlü hem de yazılı olarak etkin kullanmakla ilgilidir. Bir bireyin kendi diline ait kavramları bir şair, bir yazar, bir gazeteci gibi yazılı olarak ya da bir masalcı, bir konuşmacı, bir politikacı gibi sözlü olarak etkili bir biçimde kullanabilmesi kapasitesi yahut yeteneğidir. Bilgiyi hatırlama, diğer insanları ikna etme ve dil hakkında konuşma gibi özellikler sözel zekâsı baskın olan şahısların önemli becerileri arasında gösterilebilir.

2. Mantıksal/matematikselsel zekâ (Logical/mathematical intelligence): Rakamları etkin kullanma ve ortaya çıkan sonuçları iyi bir nedene bağlayabilme yeteneğidir. Bir bireyin bir bilim adamı, bir bilgisayar programcısı, bir mantık uzmanı gibi olayların oluşumu ve işleyişi hakkında etkili bir şekilde mantık yürütebilmesi ya da bir matematikçi, bir vergi memuru, bir istatistikçi gibi sayıları etkili bir şekilde kullanabilmesi kapasitesidir. Mantıksal/matematikselsel zekâsı baskın olan şahısların örnek becerileri arasında, sayılara ilişkin temel kavramları, sebep-sonuç ilişkilerini anlayabilme ve onları tahmin edebilme gösterilebilir.

3. Uzamsal/görsel zekâ (Spatial/visual intelligence): Biçime, şekle, boşluğa, renge ve çizgiye duyarlılık şeklinde özetlenebilir. Bir bireyin bir izci, bir avcı, bir rehber gibi uzamsal dünyayı doğru bir şekilde algılaması yahut bir mimar, bir ressam veya bir dekoratör gibi dış dünyadan edindiği izlenimleri görselleştirme kapasitesidir. Buna boşluğu zihinde canlandırabilme de denilebilir. Ressamların, cerrahların, denizcilerin ve heykeltıraşların bu zekânın hayli gelişmiş formlarına sahip olduğu söylenebilir.

4. Müziksel/ritmik zekâ (Musical intelligence): Ritme, sesin yüksekliğine ve melodiye duyarlılık olarak özetlenir. Bir kişinin bir müzisyen, bir besteci ya da bir şarkıcı gibi müzik formlarını algılamak, ayırt etme ve ifade etme kabiliyetlerini kapsar. Müziksel zekâsı baskın şahısların becerileri arasında şarkıları ezberleyebilme, melodilerdeki hızı, tempoyu ve ritmi değiştirebilme gibi yetenekler gös-

<sup>17</sup> James Bellanca, *Active Learning Handbook for Multiple Intelligence Classrooms*, IRI/Skylight Training and Publishing Inc., USA 1997, ss. 1-465; Thomas Armstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom*, VA: Association for Supervision and Curriculum Development, Alexandria 2000, s. 2; Nilay T. Bümen, *Okullarda Çoklu Zekâ Kuramı*, Pegem A Yayıncılık, Ankara 2004, ss. 1-172.

terilebilir. Pek çok ünlü müzisyenin bu zekâyâ sahip olduğu söylenebilir.

5. Bedensel/kinestetik zekâ (Bodily/kinesthetic intelligence): Fikirleri ve duyguları ifade etmek için, vücudu kullanabilme ve problemleri çözebilme şeklinde özetlenir. Bir kişinin bir atlet, bir dansçı veya bir aktör gibi düşüncelerini ve duygularını anlatmak için vücudunu kullanmadaki ustalığı yahut bir cerrah, bir tamirci veya bir heykeltıraş gibi el becerilerine dayalı faaliyetleri icra etme kapasitesi veya yeteneğidir.

6. Kişilerarası/sosyal zekâ (Interpersonal intelligence): Diğer insanların ruh hallerini, duygularını, güdülerini ve niyetlerini, nasıl çalıştıklarını, onlarla nasıl ortaklaşa çalışılabileceğini anlayabilme, problemleri ve karışıklıkları çözebilme olarak tanımlanır bu zekâ. Bir insanın bir terapist, bir öğretmen ya da bir pazarlamacı gibi çevresindeki insanların isteklerini, duygularını veya ihtiyaçlarını anlama, ayırt etme ve karşılama kapasitesidir. Bu zekâsı baskın olan bireyler arasında başarılı satıcılar, politikacılar, öğretmenler ve din adamları sayılabilir.

db | 77

Gardner'ın başlangıçta tespit ettiği zekâ çeşitlerine ilaveten, Goleman (1995),<sup>18</sup> *Duygusal Zekâ*'yı ortaya atmıştır. Bir hayli dikkat çekmiş olan bu zekâ, Gardner'ın kişilerarası/sosyal ve içsel zekâlarının bileşimi gibi değerlendirilmiştir.

7. İçsel/öze dönük zekâ (Intrapersonal intelligence): Bireyin objektif olarak kendinin kuvvetli ve zayıf taraflarını, ruh halini, niyet ve isteklerini anlayabilmesi ve bunlardan yola çıkarak yaşamın daha etkin bir şekilde devam ettirebilmesi ve çevresiyle uyumlu davranışlar sergilemesi yeteneğidir. Bu zekâsı baskın olan şahısların örnek becerileri arasında, şahsın kendisinin diğerleriyle olan benzerliklerini ve farklılıklarını anlayabilmesi ve kendi duygularını kontrol edebilmesi gösterilebilir.

8. Doğacı zekâ (Natural intelligence): Gardner (1999),<sup>19</sup> bilahare *Doğacı Zekâ* ve *Varoluşçu Zekâ* (Existential intelligence) diye iki yeni zekânın varlığını tartışmaya açmıştır. Gardner'a<sup>20</sup> göre do-

<sup>18</sup> Daniel Goleman, *Emotional Intelligence (Why It Can Matter More Than IQ)*, Basic Books, New York 1995.

<sup>19</sup> Howard Gardner, *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*, Basic Books, New York 1999.

<sup>20</sup> Gardner, *Intelligence Reframed*.

ğacı zekâsı daha gelişmiş bir birey, doğal kaynaklara ve sağlıklı bir çevreye yoğun ilgi gösterir, flora ve faunayı tanır, bunların sonuçlarının ayrımını doğal dünyada yapabilir ve yeteneklerini üretken olarak kullanabilir. Bir kişinin bir jeolog yaklaşımıyla bulutlar, kayalar veya depremler gibi çeşitli doğa unsurlarına karşı ilgili, duyarlı ve yetenekli olması yahut bir biyolog gibi hayvanları ve bitkileri tanıması, onları belli özelliklerine bağlı olarak sınıflandırması ve diğerlerinden ayırt etmesi bu zekâyâ sahip kimselerin yetenekleri arasında sayılabilir.

9. Varoluşçu zekâ (Existential intelligence): Gardner<sup>21</sup> bu (Varoluşçu) zekâyı tanımlamakta zorlanmakla birlikte, bu zekâyı insanlığın var oluşu ile ilgili sorulara karşı hassas olma ve bu soruları çözmeye çalışma becerisi ile açıklamaktadır. Bu zekâyâ sahip kişiler daha çok var olmak, yaşamak, ölüm, ölümden sonraki hayat, kader gibi kavramlara yoğunlaşır, dünyanın bilinmeyen yanlarını merak ederler. Varoluşçu zekâyâ sahip kişiler din felsefe, toplum bilimleri, medyumluk ve astronomi gibi alanlara ilgi duyarlar.

### e. Çoklu Zekâ Oyunları ve Dil Öğretimi

Oyunla yapılan eğitime, aktif öğrenme veya yaşayarak öğrenme de denir. Çağdaş eğitim yöntemleri, oyunu gerçek bir eğitim aracı olarak kabul etmektedir. Ancak, biçimsel eğitimi savunan toplumlar oyunu, üretken bir aktivite olarak kabul etmemekte, hatta sınıf içinde oyun oynamayı yasaklamaktadır. Oysa oyunun bireyin zihin ve dil gelişiminde önemli bir rol oynadığı bilimsel olarak kanıtlanmış bir gerçektir.<sup>22</sup>

Çoklu zekâ kuramının eğitim-öğretim sürecine dâhil edilmesinin akabinde öğretim etkinliklerine oyuna da önemli bir yer verilmiştir. Zira oyun yaratıcılığın önünü açan ve dersi öğretmen merkezli olmaktan çıkaran önemli bir unsur olarak kabul edilmektedir.<sup>23</sup> Çoklu zekâ kuramına göre öğrencilerin zekâ alanları birbirinden farklılıklar göstermektedir. Bir tek oyunun birden fazla zekâ alanına hitap edebiliyor olması, oyunun çoklu zekâ etkinlikleri içerisinde önemli bir yer edinmesini sağlamıştır. *Çünkü oyun yaratıcılığın önünü açan, dersi öğretmen merkezli olmaktan çıkarıp, çeşitli*

<sup>21</sup> Gardner, *Intelligence Reframed*.

<sup>22</sup> Neriman Aral, "Çocuk gelişiminde oyunun önemi", *Çağdaş Eğitim*, Mayıs 2000, sayı: 265, s.15-17.

<sup>23</sup> Caner Okay, *Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim*, Nobel Yayınları, Ankara 2006, s.17.



*zekâ alanlarına sahip öğrencilere hitap edebilen önemli bir öğretim aracıdır.*<sup>24</sup>

Oyun ile öğrenme, öğrenciye doğal bir öğrenme ortamı sunar ve bireye özgürlük sağlar. Bununla birlikte bireyin hayal gücünü geliştirir ve insanlar arası etkileşimi artırır. Bazı oyunlar küçük veya ikişerli gruplar halinde oynanırken, bazı oyunlar sınıf ikiye bölünerek sınıfın tümüyle oynanır. Ancak yine de sınıfta kullanılacak oyunu seçmek düşünüldüğü kadar kolay bir iş değildir. Çünkü başarıya ulaşmak için oyun seçimine dikkat edilmelidir.

Çoklu zekâ kuramı ilkeleri doğrultusunda geliştirilmiş olan her bir oyun umumiyetle bir veya birkaç zekâ türünün baskın olduğu öğrenci grubuna hitap eder.

Sözel/dilbilimsel zekâ türüne hitap eden oyunlar, dilin hem sözlü hem de yazılı olarak iyi kullanılabilmesini esas alır. Bu zekâsı baskın olan kimseler gramer yapısını iyi bilirler. Kavram oluşturma, dilbilgisinde, şiirde ve yazı yazmada kabiliyetlidirler. Başkalarını kolay ikna edebilmeleri, yeni bir dili kolay öğrenebilmeleri ve iletişim kurmadaki becerileri diğer önemli özellikleri arasında yer almaktadır. Sözelimi “kulaktan kulağa” oyunu dil öğretiminde kullanılabilecek faydalı oyunlardan biridir. Bu oyun fazla zaman almadan sınıf ortamında kolayca uygulanabilir. Her yaş grubuna hitap eden bu oyunda öğretmen, oyuna katılan öğrencilerden birinin kulağına yaş ve düzeylerine göre bir cümle söyler, o da yanındaki kulağına kendisine söylenileni aktarır. Böylece cümle kulaktan kulağa aktarılır. Son kişi cümleyi sesli söyler. Cümle değişikliğe uğramışsa ve kim tarafından yanlış aktarıldığı tespit edilir ve o kişi sona geçer.

Söylenen kelimenin son harfiyle başlayan yeni bir sözcük söylemek veya yazmak da eğlenceli dil oyunları arasında yer almaktadır. Bu oyuna göre yanlış kelime kullanan, verilen zamanda yeni kelime söyleyemeyen veya evvelce söylenmiş kelimeyi tekrarlayan öğrenci oyun dışı bırakılır ve bu yolla birinci seçilir.

Mantıksal/matematikselsel zekâ türü baskın olan bireyler bilimsel düşünür, objektif gözlem yapar, verilerden sonuç çıkarır, yargıya varır ve hipotez kurar. Yine bu bireyler kavramları tanıır; sayılar, geometrik şekiller ve soyut sembollerle çalışırlar. Mesela “elim sen-

<sup>24</sup> Caner Okay, a.y.

de” isimli oyunla, yabancı dilde rakamların tekrar edilmesi ve pekiştirilmesi sağlanabilir. Bu oyun her yaş öğrenci grubuna hitap eder. Oyunda sınıftaki her bir öğrenciye sırasıyla bir numara verilir. Bir numaralı öğrenci “bir-dokuz” diyerek önce kendi numarasını sonra da sırayı vermek istediği öğrencinin numarasını söyler. Böylece dokuz numaralı öğrenciye sıra geçmiş olur. Oyun böyle devam eder. Bilahare numara söyleme işine öğrenciler elleriyle tempo tutarlar. Hata yapan öğrenciler oyun dışı kalır ve oyunun birincisi bu yolla seçilir. Oyun kendi içinde sosyal bir aktiviteye dönüşür, tempo tutularak müziksel/ritmik bir hava da kazandırılmış olur.

Müziksel/ritmik zekâ türünü destekleyen oyunların sınıf ortamına taşınmasının nedeni öğrencilerin seslere karşı olan duyarlılığından istifade etmektir. Böylece müzik ve ritim sayesinde etkinlikler daha eğlenceli hale gelir ve öğrenilen bilgiler daha kolay akılda kalır. Bu zekâ türüne hitap eden en önemli oyun uzun yıllardır eğitim-öğretimin değişik aşamalarında kullanılan gelen şarkılardır. Öğrenilen yabancı dilde çeşitli becerileri geliştirmeyi hedefleyen bu oyun her aşamadaki öğrenciye hitap edebilmektedir. Öğretilmek istenen konuyu destekleyen bir şarkı seçilir. Bu şarkının çok hızlı olmamasına ve kelimelerin anlaşılır olmasına dikkat edilir. Öğrencinin bu şarkıyı söylemesi sağlanır. Bol miktarda tekrar yapılır. Bazen bir şarkının bazı sözleri boş bırakılarak öğrencinin dinleyerek boşlukları doldurması da sağlanabilir. Bu yolla hem dil öğrenimi eğlenceli olur hem de bilgiler kalıcı olur.

Bu şekilde her zekâ türünü destekleyen onlarca oyun sıralanabilir.<sup>25</sup> Bu oyunlar sadece dil öğretiminde değil eğitim-öğretimin her alanında kullanılmaktadır. Her bir oyun birden fazla zekâ türüne hitap ettiğinden bir oyunla çok sayıda öğrenci motive edilebilmektedir. Bununla birlikte yabancı dil öğreniminde oyunlarla, ulaşılmak istenen amaca ulaşmak için bazı noktalara dikkat edilmesi gerekir: Mesela dil öğretiminde oyun, dersin tamamı olarak düşünülmemeli, tamamlayıcı çalışmalar olarak tasarlanmalıdır. Bir diğer husus, öğretmen oyunun, öğrencinin seviyesine ve öğretilmek istenen konuya uygun olmasına dikkat etmelidir. Seçilen oyun işlevini yitirdiğinde

<sup>25</sup> Bazı oyunlar için bkz. Mehibe Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, Nobel Yayınevi, Ankara 2004; Michael Carrier, *Games and Activities for the Language Learner*, The British Council, London 1982; Meltem İzgören, *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınevi, Ankara 2003; Deborah M. Plummer, *Social Skills Games for Children*, Jessica Kingsley Publishers, London 2008; Shelag Rixon, *How to Use Games in Language Teaching*, Macmillan Publishers, London 1988.

oyunda ısrara edilmemeli, oyun terkedilmelidir. Öğrenci oyuna katılmaya zorlanmamalıdır. Mümkün oldukça bir oyun için bir tek hedef belirlenmeli. Oyunda yer almak isteyen öğrencinin ilgi ve yetenekleri göz önünde bulundurulmalıdır. Oyunun oynanışı/kuralları anlaşılır bir şekilde açıklanmalıdır.

### Sonuç

Bir köy kadar küçülmüş olan günümüz dünyasında kültürlerarası iletişim yoğunluk kazanmış, bundan ötürü yabancı dil büyük önem kazanmıştır. Bu önem öyle bir raddeye ulaşmıştır ki bireyler bir tek yabancı dil ile iktifa etmemektedirler. Bu nedenle eskiden olduğu gibi insanlar bir dili öğrenmeye onlarca yılını vermemekte ve sadece dilin okuma-anlama ve gramer boyutuyla yetinmemektedir. Netice itibarıyla her alanda hızlı ilerlemenin kaydedildiği modern eğitim sisteminde dil, dört temel becerisiyle bir arada mümkün olan en kısa zamanda öğretilmeye çalışılmaktadır.

Öte yandan modern eğitim yabancı dil öğretiminin de içinde yer aldığı genel öğretim faaliyetinde öğrenciyi merkeze almış ve eğitimi öğretmen merkezli olmaktan çıkarmıştır. Bununla da yetinilmemiş, çocuğun doğal öğrenme sürecinin önemli bir parçası olan “oyun”u da öğretim sürecine dâhil etmiştir. Çünkü modern eğitimin bakış açısına göre oyun, öğrenmeyi ve hatırlamayı kolaylaştıran, sınıf içinde rahat ve eğlenceli bir atmosferin oluşmasını sağlayan, öğrencilerin motivasyon düzeylerini artıran, onların kendi düşünce ve fikirlerini kolay bir şekilde ifade edebilecekleri ortamlar oluşturan aktiviteler olarak kabul edilmektedir. Bu faydalarından ötürü oyun, yabancı dil öğretiminde büyük bir ilgi görmektedir.

Son yıllarda modern eğitim anlayışına ciddi katkılar sağlamış olan Çoklu Zekâ Kuramı da oyunu bu sürecin önemli bir parçası olarak kabul etmiştir. Howard Gardner’ın zekâyı yeniden tanımlamasıyla ortaya çıkan bu kuram, zekânın tek bir boyutta olmadığını, aksine her bireyin farklı derecelerde, çeşitli zekâ türlerine sahip olduğunu öne sürmüştür. Buna göre sadece fizikte, kimyada, matematikte ve dil öğrenmede başarılı olanlar değil, müzikte, sporda, dansa, iletişimde, doğada ve resimde kabiliyetli olanların da zeki olduklarını tespit etmiştir. Bu tespit günümüzde klasik testlerin öğrencilerin değerlendirilmelerinde yeterli olamayacağını, onların potansiyel yeteneklerinin de ortaya çıkarılması gerektiğini iddia etmektedir. Bu yönüyle çoklu zekâ kuramı, kapsamlı bir öğretim modeli ortaya koyarak, öğretmenlerin sınıftaki bütün öğrencilere

ulaşabilmek için öğretimde yöntem zenginliğine gitmeleri gerektiğini vurgulamaktadır. Kuram bu yöntem zenginliği içinde “oyun”u önemli bir yere koymaktadır. Sınıfta bulunan ve birbirinden çok farklı özelliklere ve zekâlara sahip öğrencilerin özelliklerini/yeteneklerini geliştirmek için oyunlara başvurulması derslerin verimini de artıracaktır. Değişik zekâ türlerini temel alan farklı oyunlara yer verilmesi bütün öğrencilerin motivasyonunun yükselmesine de yol açar. Başka bir deyişle farklı zekâ türlerini temel alan oyunlar farklı zekâ türlerine sahip öğrencilerin daha kolay öğrenmelerini sağlayacaktır.

### Kaynakça

- Akandere, Mehibe, *Eğitici Okul Oyunları*, Nobel Yayınevi, Ankara 2004.
- Aksungur, Sema Tuncel, “Using games in language teaching, In Teaching Factor in Foreign Language Classes”, *First International Tömer Conference*, Tömer Gaziantep Branch, June 6-7 1997.
- Aral, Neriman, “Çocuk gelişiminde oyunun önemi”, *Çağdaş Eğitim*, Mayıs 2000, sayı: 265.
- Armstrong, Thomas, *Multiple Intelligences in the Classroom*, VA: Association for Supervision and Curriculum Development, Alexandria 2000.
- Ayan, Sinan, Hakan Dündar, “Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi”, *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı: 28, 2009.
- Bektaş, Didem, *Çoklu Zeka Kuramı Bağlamında Yabancı Dil Olarak Almanca Öğretiminde Oyunların İşlevi*, (Yayımlanmamış yüksek lisan tezi), İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul 2010.
- Bellanca, James, *Active Learning Handbook for Multiple Intelligence Classrooms*, IRI/Skylight Training and Publishing Inc., USA 1997.
- el-Berrî, Kasım, “Eseru İstihdami'l-El'abi'l-Lugaviyye fi Minhâci'l-Lugati'l-Arabiyye fi Tenmiyyeti'l-Enmati'l-Lugaviyye Ledâ Talebeti'l-Merhaleti'l-Esasiyye”, *el-Mecelletu'l-Urduniyye fi'l-'Ulûmi't-Terbeviyye*, c.7, sayı: 1, 2011.
- Bümen, Nilay T., *Okullarda Çoklu Zekâ Kuramı*, Pegem A Yayıncılık, Ankara 2004.
- Carrier, Michael, *Games and Activities for the Language Learner*, The British Council, London 1982.
- Çoban, Bilal, *Orta Öğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayınları, Ankara 2006.
- Coşkun, Hasan, “Türkiye’de ikinci yabancı dilin oyun yoluyla etkili öğretimi”, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, sayı: 1, Güz 2008.
- Dağbaşı, Gürkan, *Oyun Tekniği ve Araçça Öğretiminde Kullanımı*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Gazi Üniv. Eğitim Bilimleri Ens., Ankara 2007.
- Ekmekçi, F. Özden, M. Turgut Ekmekçi, “Yabancı dil öğretiminde benzetleme ve oyun etkinliği”, *İZLEM Yabancı Dil Öğretimi Dergisi*, 4, 1980.
- Eriş, Bahar, “Zekâ: Amerikan deneyiminin kritik kuram perspektifinden analizi”, *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 8/1, 2008.
- Fırat, Mustafa, *Yabancı Dil Öğretiminde Oyunun Kullanımı*, (Yayımlanmamış yüksek lisan tezi), Atatürk Üniv. Sosyal Bil. Ens., Erzurum 2007.
- Gardner, Howard, *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, NY: Basic Books, New York 1993.

- Gardner, Howard, *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*, Basic Books, New York 1999.
- Goleman, Daniel, *Emotional Intelligence (Why It Can Matter More Than IQ)*, Basic Books, New York 1995.
- Hopper, Brenda, Pamela Hurry, "Learning the MI way: The effects on students' learning of using the theory of multiple intelligences", *Pastoral Care in Education*, 18/4, 2000.
- Hromek, Robyn, Sue Roffey, "Promoting social and emotional learning with games, it's fun and we learn things", *Simulation & Gaming*, 20/10, 2009.
- İzgören, Meltem, *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınevi, Ankara 2003.
- Kornhaber, Mindy L., "Howard Gardner in J.A. Palmer (Ed.)" *Fifty modern thinkers on education: from Piaget to the present*, London 2001.
- Krashen, Stephen, *The Input Hypothesis: Issues and Implications*, Longman, New York 1985.
- Lee, William Rolland, *Language Teaching Games and Contests*, Oxford University Press, Oxford 1979.
- Okay, Caner, *Çoklu Zekâ Kuramına Göre Oyunla Eğitim*, Nobel Yayınları, Ankara 2006.
- Özdemir, Emine Soley, *Yabancı Dil Öğretiminde Yeni Yönelimler*, (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Çukurova Üniv. Sosyal Bil. Ens., Adana 2006.
- Plummer, Deborah M., *Social Skills Games for Children*, Jessica Kingsley Publishers, London 2008.
- Rixon, Shelag, *How to Use Games in Language Teaching*, Macmillan Publishers, London 1988.
- Saban, Ahmet, "Çoklu zekâ teorisi ve eğitim: Özel Esentepe İlköğretim Okulu örneği", *Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11, 2001.
- Thiagarajan, Sivasailam, Glenn Parker, *Teamwork and Teamplay: Games and Activities for Building and Training Teams*, Jossey-Bass/Pfeiffer, San Francisco 1999.
- Uberman, Agnieszka, "The use of games - for vocabulary presentation and revision", *English Teaching Forum*, 36/1, January-March 1998.
- Ural, Mustafa Nuri, *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*, (Yayımlanmamış doktora tezi), Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir 2009.
- Wright, Andrew, David Betteridge, Michael Buckby, *Games for Language Learning*, Cambridge University Press, 2005.

