

## YAZIM YANLIŐLARININ DÜZELTİLMESİNE YÖNELİK BİR ÖNERİ: MANAS OYUNU

A RECOMMENDATIONS ON CORRECTING WRITING MATERIALS: MANAS PLAY

Etkinlik Makalesi

Zekerya BATUR<sup>1</sup>

Őeyma ÖZDİL<sup>2</sup>

*Makale gönderim tarihi 17 Şubat 2018*

*Makale kabul tarihi 15 Ağustos 2018*

### Özet

Bu çalışmada, geliştirilen Manas Oyununun yazımı karıştırılan kelimelerin öğretiminde etkili olup olmadığı araştırılmıştır. Manas Oyunu, araştırmacılar tarafından alan yazından hareketle geliştirilmiş ve uygulanmıştır. Manas Oyunu; oyun hakkında bilgi verilmesi, yanlış yazılan kelimelerin belirlenmesi, öğrencilerin yazım yanlışlarının tespit edilmesi, araçların hazırlanması, kelimelerin öğretimi, oyunun tanıtılması, grupların belirlenmesi, grupların oyun akışına göre sırayla tahtaya çıkması ve değerlendirilmesi olmak üzere dokuz aşamadan oluşmaktadır. Çalışma, bir ilkokulda 4. sınıf düzeyinde öğrenim gören 12 ile yürütülmüştür. Çalışma, 14 gün sürmüştür. Araştırma sonunda Manas Oyununun öğrencilerin yaptığı yazım yanlışlarını düzeltmede etkili olmuştur.

**Anahtar kelimeler:** Yazma becerisi, yazım yanlışları, Manas oyunu, oyun

### Abstract

In this study, it was researched whether the writing of the developed Manas Play was effective in teaching mixed words. The Manas Play was developed and applied by researchers in the field. Manas Play; It consists of nine stages: giving information about the technique, setting misspelled words, identifying students' mistakes, preparing the instruments, teaching the words, introducing the game, setting the groups, taking the groups in order according to the game flow, and evaluating the groups. The study was conducted with 12 fourth-year students in a primary school. The study lasted 14 days. At the end of the research, Manas Play was found to be effective on the writing errors made by the students.

**Key words:** Writing skill, writing mistakes, Manas play, play

<sup>1</sup> Doç.Dr., Uşak Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi ABD, zekerya.batur@usak.edu.tr, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7918-5305>

<sup>2</sup> Sınıf Öğretmeni, seymaozdil@gmail.com

## GİRİŞ

Yazma bilgi, duygu, düşünceleri zihinde düzenleyerek yazıya dökme işidir (Keskinliç, 2005, s. 23; Sever, 2004, s. 24; Kavcar vd. 2004, s.59; Öz, 2006, s.251). Düşüncenin bir ürünü olan yazma, bireylerin ilkokulda gördüğünü yazmaları ile başlayan, ilerleyen dönemlerde duygu ve düşüncelerini aktarmalarında kullandıkları bir iletişim aracıdır. Yazma aynı zamanda dil edinmenin yollarından biridir (Yıldız, Okur, Arı, Yılmaz, 2010, s. 205). Bu nedenle bireylerin hayatında yazma becerisi büyük bir öneme sahiptir.

Hazırlıkları okul öncesi dönemde başlayan yazma becerisi, uygulanarak kazanılan, dinleme, konuşma ve okumadan sonra gelişen bir beceridir ve diğerleri gibi uygulamayla gelişir. Türkçe Öğretim Programı (2018, s.4)'nda da belirtildiği gibi birinci sınıftan itibaren öğrencilerden harf ve hece eksikliği yapmamaları, yazım ve noktalama kuralları açısından doğru yazmaları ve yazdıklarını düzenlemeleri beklenmektedir. Bu anlamda öğretim aşamasının etkili olması gereklidir. Doğru, başarılı ve etkili bir yazma becerisi kazandırmak için öğretimde izlenen yol; konu seçme, amaç belirleme, kelime seçme, mantıklı bir düzen içinde yazma, cümle kurma, imla kuralları ve noktalama işaretlerini etkili kullanma olarak ifade edilmiştir (Keskinliç, 2005, s.249).

- a) Konu seçme, bir yazının ilk aşaması olarak kabul edilebilir. Öğrencilerin ilgi ve bilgileri doğrultusunda yazma becerilerini kullanmaları için fırsat verilmelidir.
- b) Amaç belirleme, bir yazının niçin yazıldığı sorusuna verilen yanıttır. Bu anlamda yazmanın bir ihtiyaç olduğu ve belirli amaçlarla yazıldığı öğrencilere hissettirilmelidir.
- c) Kelime seçme, cümle tamamlayıcılarının içeriğe uygun olarak yerleştirilmesini kapsar. Öğrencilerin etkili ve başarılı yazı yazabilmeleri için kelime dağarcığını zenginleştiren etkinlikler yapılmalıdır.
- d) Mantıklı bir düzen içinde yazma, öğrencilerin duygu ve düşüncelerini doğru bir şekilde ifade edebilmeleri için plan yapmalarını gerektirir. Böylece öğrencilerin anlatmak istediklerini sırasına uygun ve akıcı bir şekilde aktarmaları sağlanır.
- e) Cümle kurma, bir dilin mantığının ve gramerinin hissedildiği aşamadır. Yazma becerisinin kazandırılmasında öğrencilerin kurallı cümle bilgisini öğrenmeleri ve cümleler arası bağ kurmaları desteklenmelidir.
- f) İmla kuralları ve noktalama işaretleri, yazının amacına uygun bir şekilde anlatılmasını sağlar. Yazma işleminde büyük önem taşıması nedeniyle imla kurallarının öğretilmesinde kalıcılığa yönelik uygulamalar yapılmalıdır.

Bu adımların öğrencilere ilkokuldan itibaren kazandırılmasıyla bireylerin yazma becerisini öğrenmesi ve geliştirmesi sağlanır. Bireyin sahip olduğu bilgilerin temelini atıldığı ilkokul döneminde yazmanın önemli bir aşaması olan yazım kurallarında da hassasiyet gösterilmesi gerekir. Öğrenciler tarafından yazım kuralları kalıcı öğrenilmediğinde yanlış yapımlarına sebep olur ve öğrencilerin yazma becerilerini, dolayısıyla ilerleyen dönemlerde yaşantılarını olumsuz etkiler. Öğrenim aşamasında öğrencilerin sıklıkla yaptığı yazım yanlışları vardır. Bunlar birçok kişi ( Bay, 2010; Yıldız ve Ateş, 2010; Coşkun, Taşkaya ve Bal, 2013; Şahin, 2012; Başar, Karasu ve Şener 2016, s.159) tarafından şöyle tanımlanmıştır: Harfleri yanlış yazma, harfleri karıştırma, noktalama işaretlerini unutma, harf atlama/ekleme yapma, ters yazma, harflerin yerini değiştirme, yerel ağız ile yazma, tasarlama, kelimelerin bitişik yazma, satır sonu ayırma yapmama, yavaş yazma ve okunaksız yazmadır.

Akyol (2013) ise, yazma sürecinde karşılaşılan sorunların kaynaklarını hem dikkatsizliğe hem biçimsel hem de bilişsel özelliklere bağlamaktadır. Yukarıda verilen yazım yanlışları öğretim sürecinde öğretmen tarafından yapılan yanlışlıklar sonucunda olduğu gibi öğrencilerden kaynaklanan sorunlar sonucunda da ortaya çıkabilmektedir. Yazım yanlışları düzeltilmediği ve üzerinde durulmadığı takdirde bireylerin ilerleyen dönemlerinde problem yaşamalarına sebep olur. Öğrenme sürecinde büyük rolü üstlenen öğretmenlerin dersin önemini hissettirmeleri, titiz davranmaları ve kullanılacak uygun yöntem ve tekniği seçmeleri, süreci verimli kılacaktır.

Öğretmenlerin diğer derslerde olduğu gibi yazma öğretiminde üstlendiği görevlerden biri de çocukların yaşı ve gelişim düzeylerine hangi yöntem ve tekniğin uygun olabileceğine ilişkin teknik bilgiye sahip olmalarıdır (Demirel, 2009). Bu bilgiye sahip olan öğretmenler uygulamaları daha kolay yapabilirler. Taşkaya ve Yetkin (2015, s.162) tarafından yapılan bir araştırmada da araştırmaya katılan sınıf öğretmenleri tarafından yazım yanlışlarına yönelik uygulanan yöntem ve tekniklere dikkat çekilmiştir.

Eğitimde, yaş ve gelişim düzeyine uygun yöntem ve tekniklerin başında çocuklar için eğlenerek öğrenmenin anahtarı olan “oyun” gelmektedir ( Özyürek, Çavuş, 2016). Oyun, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmenin yanında fiziksel ve zihinsel yeterliklere katkı sağlayan, kendine özgü belli kurallara sahip, yer ve zaman açısından sınırlandırılmış, gönüllü katılıma dayanan ve katılanları etkisi altında bırakan etkinlik topluluğu olarak ifade edilebilir (Gözalan ve Koçak, 2014; Özyürek, Çavuş, 2016 ). Bir başka ifadeye göre oyun, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal ve sosyal gelişimin temelini oluşturan, gerçek hayatın bir parçası olan ve çocuk için etkinliği ön planda tutan bir öğrenme sürecidir (Kaya ve Elgün, 2015). Diğer derslerde olduğu gibi Türkçe derslerinde de oyuna yer verilmelidir. Gelişimin destekçisi olan oyun sayesinde çocuklar; kendilerinden, yetişkinlerden ve akranlarından öğrenmeye açık hale gelirler (Veer, 1996). Oyunun içerisindeki sembolik durumlar, kuralları, kültürel özellikleri ve sosyal becerileri yansıtır. Bu nedenle öğretim sürecinde çeşitli oyunların kullanılması öğretim sürecini verimli hale getirilmesi ve derse yönelik isteksizliğin ortadan kaldırılması sağlanabilir. Bu anlamda öğrencilerde isteksizliğin görüldüğü yazma etkinlikleri için de oyunun etkili olabileceği düşünülerek oyun yoluyla yazım yanlışlarını düzeltmeye yönelik bir çalışma yapılmıştır.

Bazı kelimelerin okunduğu haliyle yazılmaması gibi nedenlerle kelimelerin doğru yazılışını öğrenmede öğrencilerin sorun yaşamaları ve Türkçe derslerinde sıkılmaları sonucunda derste sürecin aktif ve eğlenceli bir hale getirilme çabası bu tekniğin oluşturulmasında etkili olmuştur. Tekniğin; Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda belirtilen amaçlar dâhilinde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

#### **Yazım Yanlışlarının Düzeltilmesi İçin Bir Oyun Önerisi: MANAS (Mangala ve Adam Asmaca ile Yazım Yanlışlarını Düzeltme) Oyunu**

Oyun oynama temeline dayanan bu oyun, araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Tekniğin adı, Kırgız Türklerinin milli destanı olan Manas Destanı’ndan esinlenilerek Mangala’nın “man” hecesi ve Adam Asmaca’nın “as” hecesinin birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Oyunda kullanılan “Adam Asmaca” oyunu, kelime temeline dayandığı için, “Mangala” oyunu ise kültürel anlam taşıdığı ve üst bilişsel becerileri barındırdığı için kullanılması uygun görülmüştür.

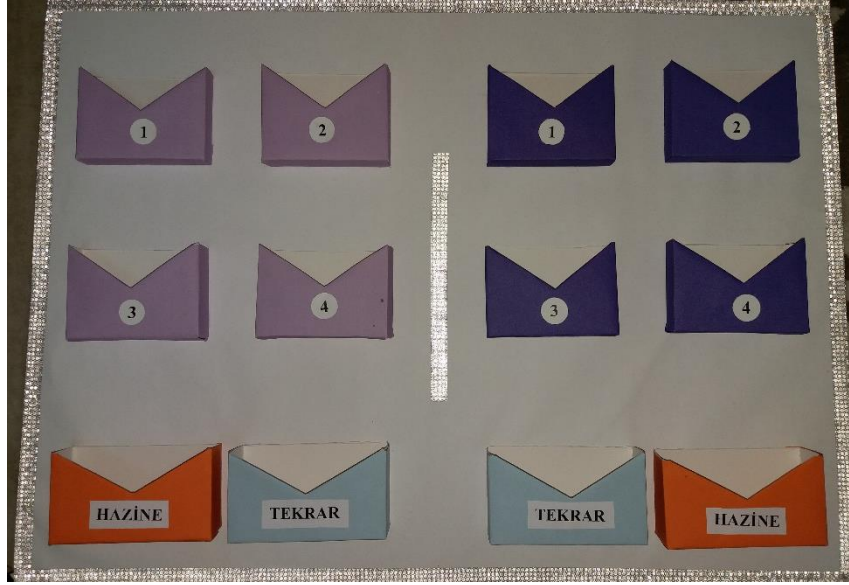
Adam Asmaca, bir kişi tarafından belirlenen temaya uygun kelime ya da kelimelerin harf sayısı adedince sembolle ifade edilmesiyle başlar. Oyuncuların harfleri ve ardından kelimeyi tahmin etmeleri beklenir. Söylenen harfler not edilir ve bir yandan yanlış tahminler için asılan adam çizimi aşamalı olarak yürütülür. Amaç çizim tamamlanmadan önce kelimenin doğru tahmin edilmesidir.

Mangala ise iki rakiple oynanan düşünme becerilerini geliştiren bir oyundur. On iki kuyunun, kırk sekiz taşın ve iki hazine kutusunun bulunduğu oyunda, rakiplerin kendi hazinesinde en fazla taşı biriktirmeleri amaçlanmaktadır. Hazinesinde en fazla taşı biriktirenin kazandığı bu oyunda kazanan bir puan, kaybeden kişi sıfır puan, beraber olunması durumunda ise rakipler yarımşar puan alır ve oyun beş sette tamamlanır (Orak, Karademir, Artvinli 2016).

Manas Oyunu; oyun hakkında bilgi verilmesi, yanlış yazılan kelimelerin belirlenmesi, öğrencilerin yaptıkları yanlışlarının tespit edilmesi, araçların hazırlanması, kelimelerin öğretimi, oyunun tanıtılması, grupların belirlenmesi, grupların oyun akışına göre sırayla tahtaya çıkması ve grupların değerlendirilmesi olmak üzere dokuz aşamadan oluşmaktadır.

- 1. Oyun hakkında bilgi verilmesi:** Öğretmen tarafından öğrencilere oyun hakkında bilgi verilir. Öğrenciler çalışmanın amacından haberdar edilir ve adımlar ifade edilir.
- 2. Yanlış yazılan kelimelerin belirlenmesi:** Öğrencilerin ders içinde gözlenen yazım yanlışları veya TDK verileri ele alınarak en fazla yazım yanlışları yapılan kelimeler belirlenir.

- Öğrencilerin yanlışlarının tespit edilmesi:** Öğrenciler etkinliğin başında uyarılarak -bir kez söyleme şartıyla- öğrencilere dikte çalışması yaptırılır. Öğrencilerin kâğıtları değerlendirilir ve öğrencilerin yanlış yazdığı sözcükler dikkate alınarak kelime listesi oluşturulur.
- Araçların hazırlanması:** Oyun öncesinde öğretmen tarafından dikdörtgen şeklinde, on iki kutu haneli bir materyal oluşturulur ve bir gruba altı tane kutu olacak şekilde düzenlenir. Kutulara sığabilecek büyüklükte kartlar hazırlanır. Bu kartlara öğrencilerin (dikte çalışması sonucu tespit edilen) yazım yanışı yaptıkları kelimelerin doğru yazılışları yazılır. Grupların dörder kutusuna, hazırlanan kelime kartları her kutuda eşit sayıda olacak şekilde yerleştirilir. Boş bırakılan kutulardan birisi "tekrar kutusu" diğeri "hazine kutusu" olarak adlandırılır.



Şekil 1: Oyun materyali

Oyun için hazırlanan materyalin haricinde kelime kartlarının konulacağı bir Manas Kutusu hazırlanır. Kutunun içine belirlenen kelimelerin yer aldığı kartlar yerleştirilir ve sınıf içerisinde öğrencilerin erişebileceği bir yere yapıştırılır. Öğrencilere istediklerinde kartları kullanarak oyun oynayabilecekleri söylenir. (Uygulama boyunca kutu, bir süre tahtanın yanındaki duvarda, bir süre öğrenci dolabında asılı kalmıştır. Süreçte diğer sınıftaki öğrencilerin de manas kutusunu inceledikleri ve kelime oyunu olarak sınıfın öğrencileriyle oynadıkları bilgisine ulaşılmıştır.)



Şekil 2: Manas kutusu



Şekil 3: Manas kutusu

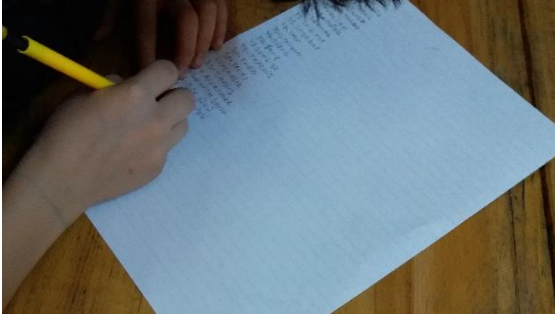
5. **Kelimelerin öğretimi:** Öğrencilerin kâğıtları ve önceden hazırlanan Manas kutusunda yer alan kelimeler öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden kısa bir süre içinde yazdıklarını gözden geçirmeleri ve kendilerine gelen kartlardaki kelimelerle ilgili birer cümle kurmaları istenir. Sırayla cümleler alınır ve öğretmen tarafından tahtaya yazılır. Bu esnada öğrenciler tarafından yapılan yazım yanlışları vurgulanır. Her öğrencinin tahtaya yazılan kelimeyle ve kendi kâğıdıyla eş zamanlı olarak ilgilenmesi sağlanır. Tüm kelimeler tamamlandıktan sonra birkaç kelimeyle adam asmaca oyunu öğrencilere tanıtılır. Öğrencilerin diğer zamanlarda da etkinliği sürdürebilmeleri için hazırlanan Manas kutusu her öğrencinin erişebileceği bir yere asılır.
6. **Oyunun Tanıtılması:** Hazırlanan materyal sınıfa getirilir ve öğrencilerin rahatlıkla etkileşim kurabilecekleri bir yere sabitlenir. Öğretmen tarafından öğrencilere oyun hakkında bilgi verilir ve kurallar açıklanır. Öğrencilere bir örnek üzerinden uygulamalı olarak gösterilir. Uygulamada oyun boyunca dikkat edilmesi gereken durumlar ve nedenleri üzerinde durulur. Oyun kurallarına göre; oyun boyunca gruplar birbirlerine müdahale etmemeli, tahtaya çıkan öğrenci tüm sınıf tarafından izlenmeli, süre konusuna dikkat edilmeli, tekrar kutusundan diğer kutulardaki kartlar bitmeden kart alınmamalıdır.
7. **Grupların belirlenmesi:** Öğrenciler öğretmen tarafından iki gruba ayrılır ve iki grubun üyeleri kendi içlerinde sıralanır. Ardından iki grup arasında oyuna ilk başlayacak olan grup belirlenir.
8. **Gruplardaki öğrencilerin oyun akışına göre sırayla tahtaya çıkması:** Oyuna başlayan grupta ilk sırada yer alan öğrencinin tahtaya çıkması ve kutudan bir kart çekmesi istenir. Öğrenci, çektiği kartta yazan kelimeyi arkadaşlarına söylemeden kelimeyi adam asmaca ile ifade eder. Grup arkadaşlarının yapması gereken ise kartta yazan kelimeyi tahmin etmek ve tahtadaki arkadaşının varsa yazım yanlışını düzeltmektir (Adım oyun öncesinde yazılmış olup grup arkadaşlarına kelimeyi ifade eden bazı öğrencilerin kelimeyi birleşik, ayrı yazma konusunda hata yaptığı görülmüştür. Grup öğrencilerinden oyun esnasında kelimeyi bildikten sonra bu durumu fark eden ve arkadaşını uyarın öğrenciler olmuştur. Grup arkadaşlarının fark etmediği yerde ise araştırmacı tahtadaki öğrenciye yardımcı olmuştur.). Her öğrenciye çektiği kartlardaki kelimeleri anlatması için iki dakika verilir. Sürenin yetişmemesi durumunda öğrenci kelimeyi açıklamadan kendi grubundaki “tekrar kutusu” na bırakır. Oyun, iki grubun üyelerinin de sıra düzeni bozulmadan anlatması (bir grubun üyesi anlattıktan sonra sonuca bakılmaksızın diğer gruba geçmesi) ile yürütülür. Tahtaya çıkan öğrencinin kelimenin doğru yazılışını ifade etmesi ve grubunun doğru tahmin etmesi durumunda kelime kartı, hazine kısmına bırakılır. Yanlış tahmin ya da kelimenin yanlış yazılışının sorulması durumunda ise kelime, grubun “tekrar kutusu” na eklenir. Kelimenin doğrusu ifade edilerek diğer kelimeye geçilir.
9. **Grupların değerlendirilmesi:** Hazinesinde en çok kelimeyi barındıran grup oyunu kazanır. Oyunun tüm aşamalarında öğretmen, öğrencilerin yazı düzeni, harflerin yazılış biçimi ve yanlış türlerini bireysel olarak değerlendirir.

## ETKİNLİĞİN UYGULANMASI VE DENEYİMLER

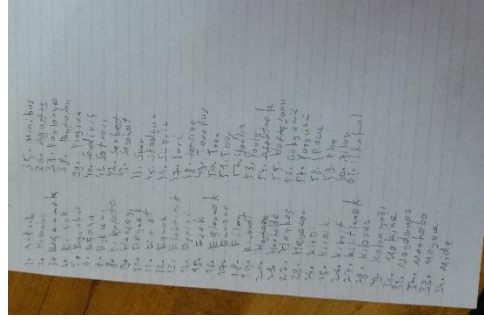
4. Sınıf seviyesinde 14 ders saati süresince uygulanan etkinliklerim amacı yazım yanlışlarını düzeltip, kalıcı öğrenmeyi sağlamaktır. Bu amaçla kullanılan materyaller tahta, kâğıt, kalem, boya, yapışkanlı kâğıtlar, toplu iğne, fon karton şeklindedir.

### Manas Tekniğinin Uygulanması

Öncelikli olarak Manas Tekniğinin uygulama aşamaları, kelimeler ve kurallar belirlenmiştir. Araştırmacı tarafından grup ile iki hafta boyunca belirli aralıklarla öğrenme öğretme sürecini aksatmayacak şekilde (serbest etkinlik saatlerinde) uygulama gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin araştırmacıyla iletişiminin kurulması için zaman zaman oyunlar oynanmıştır. Çalışmaya karşı bütün öğrencilerin istekli olduğu görülmüştür.



Şekil 1: Ön hazırlık



Şekil 2: Ön hazırlık

İlk aşama olarak öğrencilerin kelimelerin yazımı hakkındaki durumlarını belirlemek için ön çalışma uygulanmıştır. Bu aşamada TDK (<http://www.tdk.gov.tr>, 2018) tarafından “Sık Yapılan Yanlışlara Doğrular” adı altında belirlenen kelimeler dördüncü sınıf öğrencilerine uygunluk açısından incelenmiş, üç uzman görüşüne başvurularak altmış kelime öğrencilere birer kez söylenerek dikte çalışması yapılmıştır. Öğrencilerin en çok art arda, hoparlör, bisküvi, elektrik, eşek, her şey, herkes, palyaço, sürpriz, yalnız kelimelerinde hata yaptıkları görülmüştür.

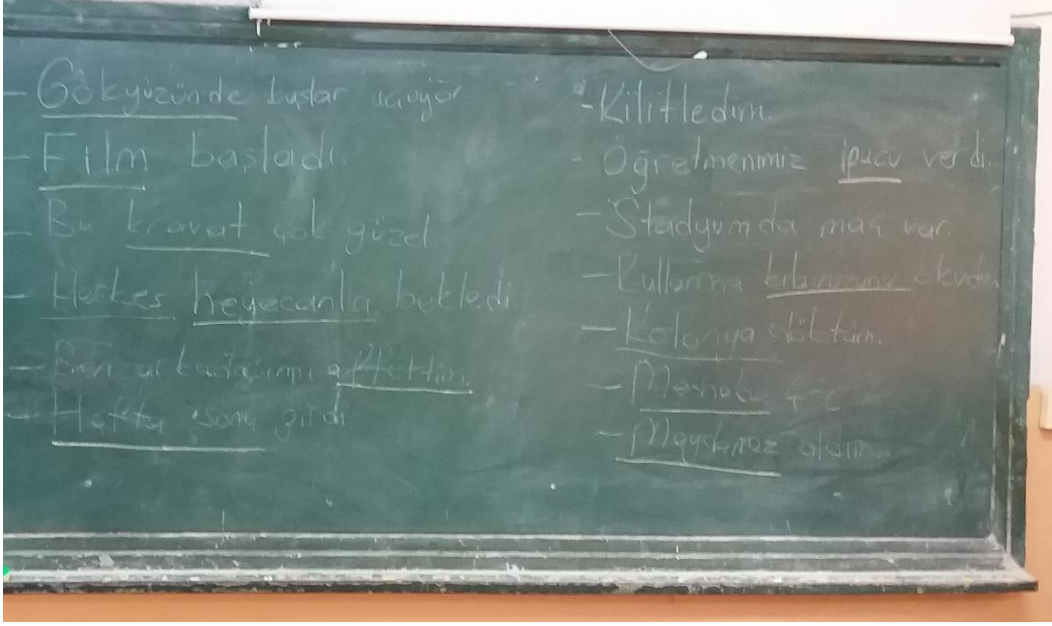


Şekil 3: Manas kutusu



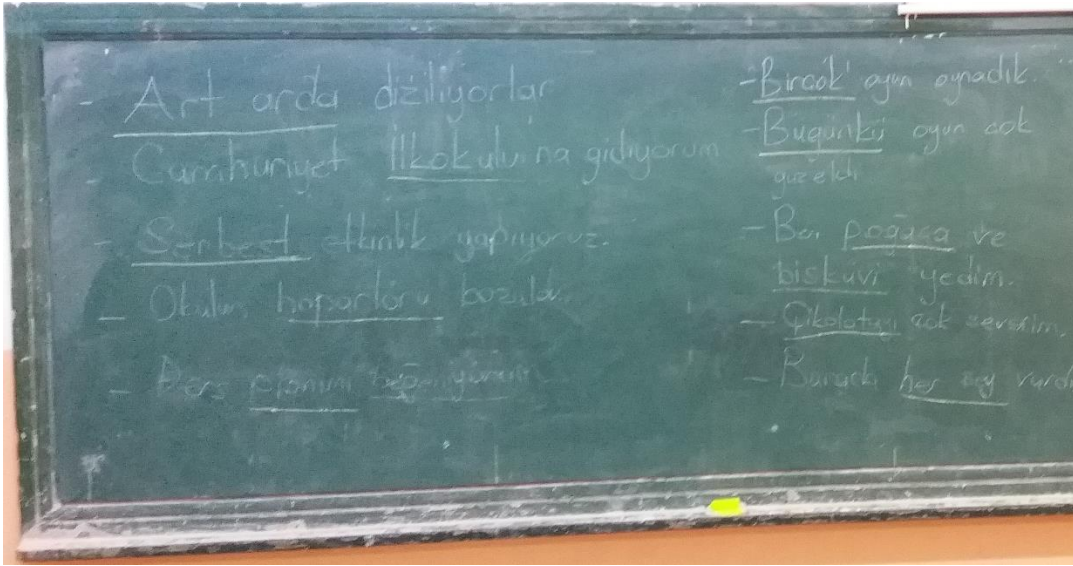
Şekil 4: Kelime kartlarından bazıları

Ön uygulamaların ardından öğrenciler için hazırlanan kelime kartları ve Manas kutusu tanıtılmış, öğrencilerin erişebilecekleri bir yere (kitap dolabına) yapıştırılmıştır. Ön uygulamaların kâğıtları ve kutunun içine yerleştirilen kelimeler öğrencilere ikişer, üçer olacak şekilde dağıtılmıştır. Öğrencilerden yazdıklarını incelemeleri ve kartlarındaki kelimelerin içinde geçtiği birer cümle düşünmeleri istenmiştir.



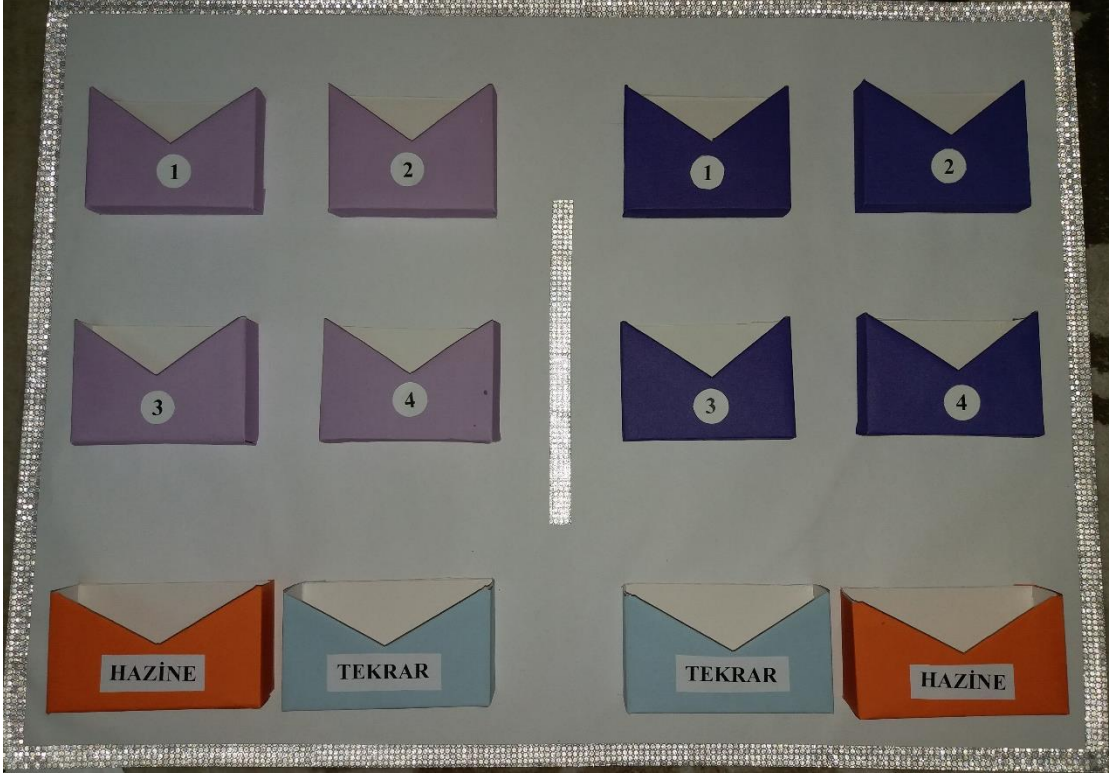
Şekil 5: Cümle örnekleri

Öğrencilerin kurdukları cümleler sırayla öğretmen tarafından tahtaya yazılmış ve öğrencilerin en çok yanlış yaptığı kelimelerin doğru yazılışları vurgulanmıştır.



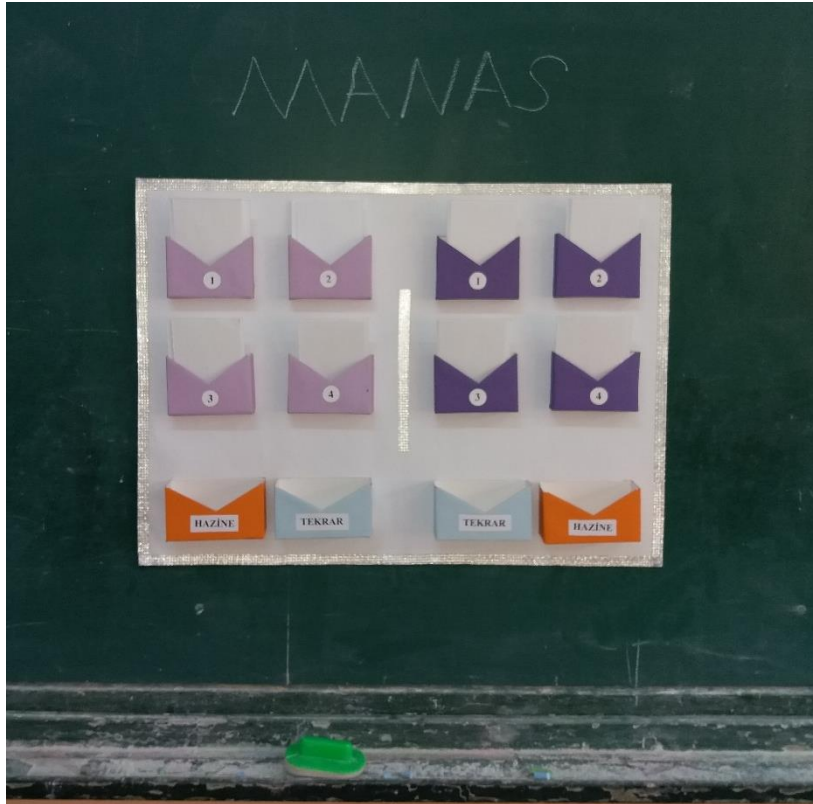
Şekil 6: Cümle örnekleri

Bu aşamada öğrenciler, cümlelerin tahtaya yazılmasıyla eş zamanlı olarak kâğıtlarını kontrol etmeleri ve dikkatle dinlemeleri gerektiği konusunda uyarılmıştır.



Şekil 7: Oyun materyali

Kelime öğretiminin ardından ders öncesinde bir oyun materyali hazırlanmış, sıralı olarak kutuların içine bir önceki aşamadaki gibi hazırlanan kelime kartları yerleştirilmiştir.



Şekil 8: Oyun materyali



Oyun materyali öğrencilerin rahatlıkla ulaşabilecekleri şekilde tahtaya asılmıştır. Oyunun kuralları tanıtıldıktan sonra sınıf, öğretmen tarafından sınıf listesinden rastgele isim seçilerek iki gruba ayrılmış ve grupların kutu renkleri belirlenmiştir. Gruptaki öğrencilere kelimeleri adam asmaca ile ifade etmeleri için sıra numarası verilmiştir. Bir uygulama üzerinden gösterilerek dikkat edilmesi gereken yerler vurgulanmıştır.



Şekil 9: Oyun Aşaması



Şekil 10: Oyun Aşaması

Öğrenciler sırayla tahtaya çıkarak kendi gruplarının kutularından numaraları gözeterek kelime kartı çekip adam asmaca ile kendi grubuna ifade etmiştir. Tahtaya çıkan öğrencinin arkadaşlarına söz hakkı vermesiyle kelime grup tarafından tahmin edilmiştir. Öğrencilerin kelimeleri dikkatle incelediği ve oyun boyunca dikkatlerini tahtaya çıkan öğrenci üzerinde yoğunlaştırdığı görülmüştür. Öğretmen bu aşamada süre tutma ve adam asmacanın şeklini çizme görevini üstlenmiştir.



Şekil 11: Oyun Aşaması

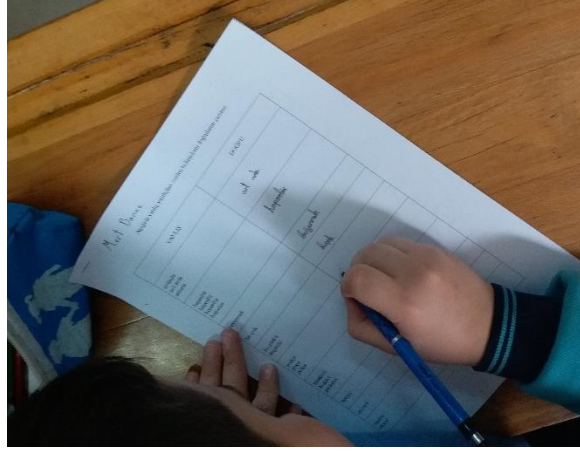


Şekil 12: Oyun Aşaması

Belirlenen süre içerisinde ve adam asmaca çizimini gözeterek kelimeyi doğru tahmin eden grup için ifade edilen kelime grubun hazine kutusuna; tahmini süre ve çizim dâhilinde yapılamayan kelimeler açıklanmadan grubun tekrar kutusuna atılmıştır. Birden dörde kadar numaralandırılan kutulardaki kartlar bittiğinde tekrar kutusundaki kartlar kullanılmıştır.



Şekil 13: Son aşama



Şekil 14: Son aşama

Son aşamada, öğrencilere yanlış yazdıkları kelimelerden ve öğrencilerin genelinde görülen yanlış türlerinden oluşan bir değerlendirme kâğıdı hazırlanmıştır. Yanlış yazılışları verilen kelimelerin doğru yazılışını yazmaları istenerek aşama tamamlanmıştır.

## SONUÇ

Oyun çocukların yaşamlarının bir parçasıdır. Günlük yaşamda çocuklar oyun aracılığıyla birçok şeyi öğrenebilmektedir. Bu bağlamda oyun eğitim ve öğretim ortamında etkili bir şekilde kullanılabilir. Çocukların kelime öğreniminde de oyunların olumlu etkisi olduğu yapılan çeşitli çalışmalarla desteklenmiştir (Karadağ ve Çalışkan, 2005, s. 30; Gülsoy, 2013, s. 101; Başar, Batur ve Karasu, 2014, s. 919). Bu bağlamda geliştirilen uygulamada oyunla öğretim esas alınmıştır.

İlk olarak farklı bir etkinliğin yapılacağı haberinin verilmesi, öğrencileri heyecanlandırarak merak duygusu uyandırmıştır. Derse hazırlık (dikteyle kelime yazma) aşamasında öğrencilerin tereddüt ederek yazma, silip tekrar yazma ve yanındaki arkadaşından yardım alma gibi eğilimleri olduğu görülmüştür. Ayrıca bazı öğrencilerin kelimeyi sessizce tekrarlayarak söylenişine göre yazmaya çalıştığı gözlenmiştir. Bu aşamada öğrencilerin “beğenmek, hoparlör, sürpriz, palyaço, hafta sonu, herkes, eğlenmek, espri, elektrik, gökyüzü, yeryüzü” gibi kelimelerde zorlandıkları ve farklı türlerde yanlış yaptıkları görülmüştür.

Öğrencilere öğretim aşamasında kendi kâğıtlarının dağıtılmasıyla yanlışlarını fark etmesi sağlanmış, sık yapılan yanlışlar için toplu, nadir yapılan yanlışlar için bireysel dönüt verilmiştir. Ayrıca bu aşamada öğrencilerin cümle kurarak derse katılmalarının dinleme ve konuşma becerilerine doğrudan hitap ettiği düşünülmektedir.

Süreçte kullanılan araçlar uygulamacılar tarafından önceden hazırlanmış ve sınıfta öğrencilerin ilgisini üzerinde toplamıştır. Tüm öğrenciler merakla ve ilgiyle aşamaların anlatılmasını beklemişlerdir. Öğretim aşamasında getirilen Manas kutusu ve kelimeleri, öğrencilerin boş zamanlarda adam asmaya etkinliği sürdürmeleri için sınıfta bırakılmıştır. Bir sonraki aşamaya geçildiğinde öğrenciler, geçen süre boyunca kutudan kelime kartı çekerek oyun oynadıklarını ve diğer sınıflardan arkadaşlarının da zaman zaman gelip onlara katıldığını dile getirmişlerdir.

Oyun aşamasında öğrenciler uygulamacı tarafından listeden rastgele isim seçilerek oluşturulan iki gruba ayrılmıştır. Oyun boyunca süre kaygısı yaşayan, arkadaşlarının yanlış tahminleri nedeniyle sinirlenen, bilinmeyen kelime için tahtaya çıkan arkadaşını suçlayan, karşı grup kelimeyi doğru tahmin ettiğinde sesli bir şekilde üzülen öğrenciler, zaman zaman önce uygulamacı tarafından ardından diğer öğrenciler tarafından uyarılmıştır. Bu aşamanın sınıf içinde birlik olma, saygı duyma, iletişim ve nezaket kurallarını gözetme gibi alanların gelişimine fırsat verdiği görülmüştür.

Son aşamada öğrencilerin çoğunluğunun kendinden emin bir şekilde kelimeleri doğru yazdığı görülmüştür. Kâğıtlar incelendiğinde bazı öğrencilerin “sürpriz, palyaço ve herkes” kelimelerini yanlış

yazmaya devam ettiği gözlenmiştir. Derse hazırlık aşamasına paralel olarak birkaç öğrencinin seslendirme yaparak yazdığı görülmüştür. Öğrencilerin hazırlık ve uygulama kâğıtları incelendiğinde öğrencilerin daha az yanlış yaptığı, seslendirmelerinde ve yazılı ifadelerinde olumlu yönde değişimler yaşadığı belirlenmiştir. Tüm aşamalar tamamlandığında ise öğrencilerin, derslerin eğlenceli geçtiğini, tekrarlanmasını istediklerini ve öğrendiklerini sözlü olarak dile getirmişlerdir.

Sonuç olarak oyun temelli uygulamaların öğrencilerin ilgilerini çektiği ve diğer tekniklere göre daha etkili olduğu gözlenmiştir. Bu bağlamda eğitim ve öğretimin her aşamasında oyunun çeşitli aşamaları kullanılarak öğrenme ortamları daha etkili hale getirilebilir.

## KAYNAKÇA

- Akyol, H. (2013). *Türkçe öğretim yöntemleri* (6. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Başar, M., Batur, Z. ve Karasu, M. (2014). Kukset tekniğinin öğrencilerin zıt ve eş anlamlı sözcükleri anlamalarına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), 909-922.
- Başar, M., Karasu, M. ve Şener, N. (2016). *Ses temelli cümle yöntemi ve bitişik eğik yazı ile uygulamalı ilk okuma yazma öğretimi*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Bay, Y. (2010). Ses temelli cümle yöntemiyle ilk okuma-yazma öğretiminin değerlendirilmesi. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*, 3(1), 164-181.
- Coşkun, İ. Taşkaya, S. M. ve Bal, T. (2013). Sınıf öğretmenlerinin Türkçe dersinde ölçme değerlendirme yöntemi olarak dikte çalışmasından yararlanma durumları. *Trakya University Journal of Social Science*, 15(2), 1-12.
- Demirel, Ö. (2009). *Öğretim ilke ve yöntemleri* (14. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Gözalan, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16 (Özel Sayı), 115-121.
- Gülsoy, T. (2013). *6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Niğde Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama oyun ve işleniş örnekleriyle*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi* (28. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğretim öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23 (1), 329-342.
- Keskinkılıç, K. (2005). *İlkokuma yazma öğretimi*. Nobel Yayıncılık.
- Orak, S. Karademir, E. ve Artvinli, E. (2016). Orta Asya'daki zekâ ve strateji oyunları destekli öğretime dayalı uygulamaların akademik başarıya ve tutuma etkisi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (Estüdam) Eğitim Dergisi*, 1(1), 1-18.
- Öz, F. (2006). *Uygulamalı Türkçe öğretimi-yeni programa göre geliştirilmiş*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Sever, S. (2004). *Türkçe öğretimi ve tam öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şahin, A. (2012). Bitişik eğik yazı öğretiminde karşılaşılan problemler. *Eğitim ve Bilim*, 37(165), 152-166.
- Taşkaya, S. M. ve Yetkin, R. (2015). İlköğretim 1-5. sınıf öğrencilerinde görülen yazma sorunlarına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüş ve çözüm önerileri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(3), 157-169.

- Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı (2018). *Türkçe dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar)*. Ankara: MEB Basımevi.
- TDK (2018). [http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com\\_yanlis&view=yanlis](http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_yanlis&view=yanlis).
- Veer R. (1996). Vygotsky and Piaget: a collective monologue. *Human Development*, 39, 237-242.
- Yıldız, C., Okur, A., Arı, G. ve Yılmaz, Y. (2010). *Türkçe öğretimi: kuramdan uygulamaya*. Ankara Pegem Yayıncılık.
- Yıldız, M. ve Ateş, S. (2010). İlk okuma yazmayı farklı yöntemlerle öğrenen ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin yazılarının okunaklılık ve yazım hataları bakımından karşılaştırılması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 14(1), 11-30.