

ÇOCUKLARA YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE SINIF İÇİ ETKİNLİK OLARAK OYUN KULLANIMI

Abdullah ER*

ÖZET

Bu çalışma yabancı dil öğretiminde oyun kullanımıyla ilgilidir. Oyunun tanımı, oyunların sınıflandırılması ve yabancı dil öğretiminde kullanılması incelenmiştir. Şu sorunun yanıtı aranmıştır: Yabancı bir dil oyunla öğrenilebilir mi? Bu soru başka soruları da çağrıştırmaktadır: Yabancı dil sınıfında oyun nedir? Oyun yaşayan bir dili öğrenmeye yeter mi? Bu öğrenmede öğrencinin gereksinimlerine uygun mudur? Yabancı dil öğretiminde oyunun katkısı ne olur? Yabancı dil sınıfında oyunun sakıncalı tarafları var mıdır? Beklenen amaçlara ulaşmak için oyunların seçimi nasıl olmalıdır? Bu sorulara yanıt aranmış ve yabancı dil öğretiminde oyunun çok etkili bir araç olarak kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar sözcükler: yabancı dil öğretimi, dil sınıfında oyun, ilgi çekici etkinlikler, yabancı dil öğretim teknikleri.

ABSTRACT

This study focuses on the use of plays in the foreign language teaching. The definition of the play, the classification of the plays and their use in the language classes are investigated. The answer to the following question is searched: Can one learn a living language by the use of play? This question raises others: What is the role of play in language class? Is play enough to learn a living language? Does it meet the needs for learning a language? What are the contributions of uses of the play in the foreign language teaching? Are there disadvantages of the play in the language? How to choose the plays to achieve the

* Yrd Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Öğretim Üyesi.

awaited goals? As a result, this study shows that play is a very effective way of learning a foreign language.

Key words: *Foreign language teaching, play in language class, play activities, techniques of foreign language teaching.*

Giriş

Oyun, işin veya çalışmanın karşıtı olarak düşünölmektedir. İş, yorucu bir eylem olarak, oyun ise tam tersine dinlendirici bir eylem olarak algılanmaktadır. Aslında oyun oynamanın da çok yorucu olduđu zamanlar vardır diye düşünölebilir, ancak iş için yorulmakla eğlenmek için yorulmak insanlar tarafından farklı algılanmaktadır. Bu açıdan ele alındığında öğrenme olgusu hem iş hem de oyun olabilir. Çocukların, hatta büyüklerin de, işi itici oyunu ise çekici bir eylem olarak algıladıkları bir genel kabul olduğuna göre, öğrenmeyi iş değil oyun haline getirerek daha kolay, daha kalıcı, daha zevkli hale dönüştörebiliriz.

Bu çalışmada yabancı dil öğretiminde oyun kullanımını ele alacağız ve oyunun dil öğretiminde olumlu katkılarının olup olmadığını irdeleyeceğiz.

1. Oyun kavramı ve oyunun eğitici-öğretici niteliđi

Oyun kavramını sözlükler “vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence” (TDK 1998: 1711) veya “başarma ve kaybetmeyle ilgili kurallar sistemiyle yürütölen aktivite, katılımcının zevk almaktan başka nedeni ve amacı olmayan bedensel veya zihinsel aktivite” (Petit Robert 1981:1046) şeklinde tanımlamaktadırlar. Biri Türk dilinin diđeri Fransız dilinin en geçerli sözlüklerinden alınan bu iki tanım da oyunu 1. belli kuralları olan, 2. eğlendirici niteliđi olan aktivite şeklinde belirtmiştir. Bu tanımlamalara göre oyunda temel amaç, kazanmak ya da kaybetmek değil, eğlenmek ve zevk almaktır.

Eğitmcilerin tamamı tarafından kabul gören bir oyun tanımı henüz yapılamamıştır. Bir tanımlamaya göre “Oyun, ortak bir anlaşma yoludur...Oyun çocuđun fiziksel ve zihinsel yapısını geliştiren, nesnelere dünyasıyla ilişki kurmasını, özgürlük ve bireysellik kazanmasını sağlayan ve sonra da toplumsallaşmasına büyük

ölçüde yardımcı olan çok önemli bir etkinliktir” (Gürün 1984:120-121). Diğer bir tanımında ise “Oyun; çocuğun bedensel ve ruhsal gelişimini sağlayan, haz ve neşe yaratan, tek ya da topluca yapılabilen bir etkinliktir.” (Kantarcıoğlu 1992:72)

John Dewey oyunu “sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar” şeklinde nitelendirirken Johan Huizinga oyunu kültürden bile eski bir kavram olarak ele alıp “isteyerek ve kurallı olarak belli zamanda ve yerde yapılan aktiviteler” ve “özgür bir eylem” şeklinde tanımlar. Herbert Spencer oyunu “fazla enerjinin harcanması”, Karl Groos “gerçek yaşama alışma egzersizi” olarak görürler. Vygotsky'ye göre oyun “toplumsal bir sembolik etkinliktir.”

Caillois “Oyun ve İnsanlar” (1958) adlı kitabında, oyunu şu şekilde tanımlamıştır: “Oyun, serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü bir hareket ya da aktivitedir.”

Oyun tanımlamasında olduğu gibi oyunları sınıflandırmada da değişik yaklaşımlar söz konusudur. Gelişim kuramcısı Piaget'ye göre oyunlar şu üç başlık altında ele alınmalıdır:

1) Alıştırma oyunları: Çocukların doğumlarından iki yaşlarına kadar olan ve çocuk gelişiminde duysal motor dönem olarak isimlendirilen döneme ait oyunlardır.

2) Sembolik oyunlar (Hayal oyunları): 2 yaş ile 7 ve 8 yaşları arasındaki dönemde oynanan oyunlardır. İçerik olarak, alıştırmalar, simgeler ve varsayım boyutuna kadar değişen oyunlardır. Çocuk düşüncelerini, dili yeterince gelişmiş olmadığından, dille değil simgesel oyunlarla anlatmaktadır.

3) Kurallı oyunlar: Çocuğun, büyüklerin oyunlarını taklit etmeye başladığı dönemdir. Alıştırma oyunları ve simgesel oyunlar 7-8 yaşlarından sonra yerini, çocuğu sosyalleşmeye yönlendiren, kurallı oyunlara bırakmaktadır.

Tanımlama ve sınıflandırmalarda farklı bakış açıları olsa da eğitimcilere göre oyun çocuğun fiziksel, psikomotor, duygusal, sosyal, zihinsel ve dil gelişimi açısından çok büyük öneme sahiptir ve çocuğun olumlu davranış değişiklikleri edinmesini sağlar. Bu davranış değişikliklerini şöyle özetleyebiliriz :

- Çocuğun hayal gücünü geliştirir.
- Dil gelişimini sağlar.
- Bireyler arası etkileşimi sağlar.
- Çocuğun kendi bedenini tanımasını sağlar.
- Dikkatini toplamasını sağlar.
- Çocuğun çevreyi gerçek yönleriyle tanımasını ve araştırmasını sağlar.
- Karar verme ve mantık yürütme yeteneğini geliştirir.
- Çocuğun fazla enerjisini olumlu yönde kullanmasını sağlar.
- Bir çok kural oyun aracılığı ile kolaylıkla öğrenilir.

2. Okul ortamında oyunun yeri

Okul ortamında oyun, uzun zaman ders dışı bir aktivite olarak algılandı. Ders saatlerinin dışında çocukların oyun oynamaları onların zihinlerini dinlendirdiği düşünülerek olumlu bir eylemdi ama ders saatinde oyun oynanması o dersin boşa harcanması olarak algılandı. Oyun ve sınıf ortamı değerlendirilirken hep iş-eğlence karşıtlığından yola çıkılıyordu. Oyun, eğlence olarak algılandığından iş olarak algılanan ders ile beraber düşünülüyordu. Oyun ancak ders dışı bir aktivite olarak gerçekleştirilmeliydi ve ders dışındaki oyun sadece zihinlerin dinlenmesine yardımcı bir unsur olacağı için yararlı olarak algılanabiliyordu. Hatta Célestin Freinet gibi bazı eğitimciler oyunun eğitimde ön plana çıkarılmasının çok da yararlı olmadığını bile düşünüyorlardı. Freinet'ye göre "eğitimi tamamen oyun üzerine yapılandırmak, gelecek kuşakların eğitiminde dersin yetersiz olduğunu kabullenmek demektir."(Freinet 1960:192). Daha sonra Jean Chateau da benzer görüşler ileri sürmüş ve oyunun gerçek dünyayla bağdaşmadığını, hayal dünyasının ürünü olduğunu savunarak ders ortamına ek bir ferahlama ve dinlenme unsuru olarak düşünülmesi gerektiğini belirtmiştir.

Okul öncesi eğitimin gerekliliği ve önemi anlaşılıp kreş ve ana sınıfı uygulamaların ağırlık kazanmasıyla oyunun eğitim için kullanılabilir etkililiği bir araç olacağı görüşü de önem kazanmaya başladı. Son yıllarda sadece eğitim biliminin değil psikoloji, antropoloji, sosyoloji gibi diğer insan bilimlerinin de oyun kavramı üzerinde önemle durduğu görülmektedir. Günümüzde oyun ve şarkıların her zaman doğal bir öğrenme oluşturduğu ve çocukların oyun oynarken yanlış yapmaktan korkmayacakları inancı ile özellikle anaokulu ve ilköğretimin birinci kademesinde ders içerisinde oyun aktivitelerine yer verilmekte, eğlenirken öğrenme boyutu ön plana çıkarılmaktadır. Bilişsel alanda etkili olmanın duyuşsal alandan hareket edilerek daha kolay ve daha kalıcı olacağı düşüncesiyle oyun aktivitelerine ders içi etkinlikler olarak önemli miktarda yer verilmektedir.

3. Yabancı dil öğretimi ve oyun

Yabancı dil öğretiminde etkili olan öğeler öğretmen, öğrenci, derste uygulanan yöntem ve teknikler, ders ortamı olarak özetlenebilir. Bu öğelerden ders ortamı, sadece dersin verildiği fiziksel uzam şeklinde algılanmamalı, bir başka deyişle bu ortam dersane, derslik veya sınıf olarak isimlendirdiğimiz yer ve bu yerin fiziksel dizaynı anlamında algılanmamalıdır. Sınıfta oturma düzeni, sandalye, sıra ve masaların konumlandırılması, duvarlardaki afiş, tablo ve benzeri nesnelerin seçimi ve yerleşimi, diğer nesnelerin yerleri gibi fiziksel öğelerin öğrencide bıraktığı izlenim ve güdülenmeye etkisi kaçınılmazdır. Ancak bunlardan daha da önemlisi şu veya bu şekilde dizayn edilmiş bu ortamın “ne yapmak için” kullanıldığıdır. İşte bu noktada oyunların önemli rolü olabilmektedir. Sınıfta oyun oynanması sınıfın sadece ders yapılan yer olmadığı, aynı zamanda eğlenilen bir yer olduğu yönünde yargılar oluşturacağından öğrenci güdülenmesinde olumlu yönde çok etkili olacaktır. Yabancı dil öğretiminde güdülenme hakkında çalışmalar yapan Maurice yabancı dil dersinin eğlenceli hale getirilmesi gerektiğini şu şekilde belirtmiştir: Derste eğlence olmazsa öğrenme angaryaya dönüşür. Eski bir Çin atasözünün dediği gibi “Söylersen unuturum, öğretirsen hatırlarım, yaparsam

öğrenirim". Eğer eğlenceli yöntemlerle öğrenciyi aktif hale getirirsek daha ilginç ve daha etkili öğrenmeyi sağlamış oluruz (Maurice, 1988: 20).

Yabancı dil öğrenmede en uygun ortam, iletişimin kurulduğu ve paylaşımın olduğu ortamdır. Dilin birincil işlevinin iletişimi sağlamak olduğu düşünülürse iletişim kurmadan dil öğrenmenin olamayacağı ortadadır. Oyun özellikle çocukların çok iyi iletişim kurdukları bir ortamdır. Oyun oynarken çocuklar diğer çocukların ne söylediğini, ne yazdığını anlamak ve kendi düşüncelerini ifade etmek için, konuşmak veya yazmak için normal zamandakinden çok daha fazla çaba gösterirler. Öğrenci eğlenir, kızar veya şaşkınlık yaşarsa içerik onun için anlam kazanmış demektir. Böylece dinlediği, söylediği, okuduğu, yazdığı her şey onun için daha anlamlı bir deneyime dönüşecek ve daha akılda kalıcı olacaktır.

3.1. Dil öğretiminde oyunun yararları ve uygulama güçlükleri

Yabancı dil öğretiminde oyun kullanılmasının öğrenci güdülenmesindeki olumlu etkisinin yanında başka yararları da söz konusudur. Bu yararlı yönlerden biri öğrencilerin dil öğrenme endişesinden kurtulmaları ve kendilerini olabildiğince rahat hissetmeleridir. Dili doğru kullanma endişesi öğrenciyi olumsuz etkileyen unsurların en önemlilerinden biridir. Oyun esnasında öğrenci, dili doğru kullanma endişesini bir yana bırakarak sadece oyundaki rolünü yerine getirmeye yönelir. Böylece dili yanlış kullanma tedirginliğinden kurtulmuş olur.

Bir başka husus da öğrencilerin dikkatleriyle ilgilidir. Her tür öğrenmede olduğu gibi dil öğrenirken de öğrencilerin dikkatleri belli bir süre sonra dağılmaya başlayacaktır. Ancak oyun oynarken bu süre normal zamandakinden çok daha geç olacaktır. Bu da öğrenmeye olumlu katkı sağlayacaktır.

Pasif kalmayı yeğleyen, derse katılmayı pek istemeyen öğrenciler de oyun söz konusu olduğunda katılımcı olmaya başlayacaklardır. Söz almak için tereddüt içerisinde olan öğrenciler oyun esnasında bu tedirginliklerini bir yana bırakarak söz almak isteyeceklerdir.

Çocuklara Yabancı Dil Öğretiminde Sınıf İçi Etkinlik Olarak Oyun Kullanımı

Öğrencilerin sözlük kullanmayı öğrenmeleri ve sözlük kullanmayı alışkanlık haline getirmeleri için de oyunların katkısı büyük olacaktır. Genellikle öğrenciler sözlükten herhangi bir sözcüğü aramaktan pek hoşlanmasalar bile oyunda başarmak uğruna sözlük kullanmayı da benimseyeceklerdir.

Gerçek bir iletişim ortamı oluşturulduğu için yapay uygulamalardaki sakıncalar giderilmiş olacaktır.

Dil sınıfında oyununun uygulamada ortaya çıkan bazı güçlükleri ve bazı dezavantajları da vardır. Bunları şöyle sıralayabiliriz:

Gürültülü ortam: Oyun esnasında öğrenciler genellikle fazla gürültü çıkaracaklardır. Gürültü çıkarmamaları hususunda uyarıda bulunmak öğrencilerin oyunu tam benimseyememeleri sakıncasını doğuracaktır. Çok gerekliyse başlangıçta uyarı yapılabilir ama oyun esnasında uyarı yapılmamalıdır.

Kontrol güçlüğü: Oyun esnasında öğrencilerin ana dil kullanmalarını ve birbirlerine yardım amaçlı kopya vermelerini engelleme güçlüğü yaşanacaktır.

Hazırlık gerekliliği: Bazı oyunların öncesinde oyunda kullanılacak materyalin öğretmen tarafından hazırlanmış olması gerektiğinden öğretmenin ders hazırlığı için daha fazla çalışması gerekecektir.

Oyun yerinin uygunluğu: Sınıf her oyuna uygun dizayn edilmemiş olduğu için oyuna başlamadan önce sınıfın şeklini değiştirmek gerekecektir. Sıraları, masaları uygun konuma taşımak, sınıftaki nesnelerin yerlerini değiştirmek gerekecektir.

Katılımcı sayısının uygunluğu: Sınıftaki öğrencilerin tümünü oyuna katmak gereklidir. Hiçbir öğrencinin oyun dışında kalmamasına özen göstermek gereklidir. Bunu sağlayabilmek her zaman kolay olmayabilir.

Rol dağılımının düzenlenmesi: Öğrencilerin oyun içerisindeki rollerinin dağıtılması da her zaman kolay olmayabilir. Hangi rolü hangi öğrencinin yürüteceğini belirlemek bazen öğrencilerin beklentilerine uymayabilir.

3.2. Oyunun amacı ve oyun seçimi

Yabancı dil derslerinde oyun kullanımı bazı hedeflere ulaşmak amacını taşımalıdır. Öğretici bu amaçları önceden saptamalı ve oyun sonunda amaçların gerçekleşme düzeyini değerlendirmelidir. Dersteki boşlukları doldurmak amacıyla oyun uygulamalarına baş vurmamak kesinlikle uygun değildir. Oyun sonunda öğrencinin hangi dil kazanımlarında bulunacağı öngörülmesi ve oyunun bitiminde bu kazanımların gerçekleşip gerçekleşmediği denetlenmelidir. Oyun sayesinde edinilecek kazanımları şöyle sıralayabiliriz:

- Öğrenciler oyun sonucunda yeni sözcükler öğrenmelidir.
- Oyun oynanırken, yeni ve kullanımı yaygın deyim ve ifadeler öğrenmelidirler.
- Oyun süresince öğrenciler hedef dilin mantığına göre düşünebilmeliler.
- Oyun oynama öğrenciler arasında iletişim kurabilme yeteneklerini geliştirecek olan karşılıklı etkileşimi sağlamalı ve ilerletmelidir.
- Öğrenciler oyun oynarken birbirlerine karşı yaklaşmayı sağlayacak davranışlar ortaya koymalıdır.

Bu kazanımların ve yabancı dil öğretiminin temel dört amacı olan sözlü anlama, sözlü anlatım, yazılı anlama ve yazılı anlatım becerilerinin edinilmesini sağlayabilmek amacıyla derste kullanılacak oyunların seçimine dikkat etmek gereklidir.

Oyunlar öğrenci güdülenmesini sağlayıcı, ilgi çekici ve öğretim programının içeriğine uygun olmalıdır. Oyunlar öğrencilerin yaş ve düzeylerine uygun olmalı, farklı öğrenme biçimlerini uygulamalı ve dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerini birbiri ile bütünleştirerek gerçek dil kullanılmalıdır. Oyunlar öğrencilerin önceki dil bilgilerine dayanmalı, önceki bilgileri tazeleyerek pekiştirmeli ve daha yeni bilgilere ulaşmalarını da sağlamalıdır. Daha önce hiç değinilmemiş yeni kavram veya kullanım biçimlerini öğretmek için ilk uygulama olarak oyun kullanılması uygun değildir. Sınıftaki öğrenci sayısına ve uygulanacak dershanenin durumuna uygun olmalı. Sınıfın büyüklüğü, gürültü durumu, oyun için gerekli olan materyaller, oyun için ihtiyaç duyulan zaman göz önünde

bulundurulmalı. Mümkün olabildiğince çok sayıda öğrencinin katılımının sağlanmasına dikkat edilmeli. Oyunun kuralları çok karmaşık olmamalı ve bütün öğrencilerin anlaması sağlanmalı.

Oyun uygulanırken de bazı hususlara dikkat etmek gerekmektedir. Oyun esnasında öğrencilerin oyunla veya dil kullanımıyla ilgili yaptıkları hataları düzeltmek amacıyla araya girilmemeli, bu hatlar not edilerek daha sonraki uygulamalar için değerlendirilmelidir. Oyun süresi çok uzun tutulmamalı. Bütün ders saatini oyuna ayırmak yerine süre daha kısa tutularak o günlük dersin amaçlarına uygun, dersi bütünleyici olması sağlanmalı. Oyun esnasında katılmak istemeyen öğrenciye müdahale edilmemeli. Çünkü bu müdahale diğer öğrencilerin de oyunla ilgilerinin azalmasına yol açmaktadır.

Sonuç

Yabancı dil öğretiminde oyun kullanımı sınıf içi bir etkinlik olarak öğrenci güdülenmesine olumlu etki yapan, katılımcı ve aktif öğrenmeyi destekleyen, gerçek iletişim ortamı oluşturmada ve gerçek dilin kullanılmasında önemli katkı sağlayan önemli bir uygulamadır. Her tür öğrenmede olduğu gibi yabancı dil öğretiminde de rahatlıkla uygulanabilir, uygulanmalıdır. Oyun uygulamalarında dersin içeriğine uygunluk, sınıfın fiziksel yapısına, öğrenci sayısına uygunluk hususları göz önünde bulundurulmalıdır. Dersin tamamının oyuna ayrılmasına ve destekleyici etkinlik olduğuna dikkat edilmelidir. Oyun seçimi ve ön hazırlıklarda titiz davranılmalıdır. Oyun uygulamaları esnasında yaşanabilecek durumlar öngörülerek sakıncalı durumları gidermede izlenilecek davranış biçimleri belirlenmelidir.

KAYNAKÇA

CAILLOIS, Roger (1967), *Les jeux et les hommes*, Paris: Gallimard.

CHATEAU, Jean (1967), *L'enfant et le jeu*, Scarabée.

DEMİREL, Özcan (2003), *Yabancı Dil Öğretimi*, Ankara: Pegem Yayınevi.

DÖNMEZ, Abidoğlu, E. Dinçer ve Ş. Gümüşçü. (2000), *Dil Gelişimi Etkinlikleri* (3.Basım) İstanbul: Ya-Pa Yayın Pazarlama San. ve Tic. A.Ş.

FREINET, Célestin (1960), *L'Education du Travail*, Paris: Delachaux et Niestlé.

HUIZINGA, Johan (1955). *Homo ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press.

GÜRÜN, O.A. (1984), *Çocuğumuzu Tanıyalım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi

GÜVEN, Nergis ve S. Bal. (2000), *Dil Gelişimi ve Eğitim : 0-6 Yaş Dönemindeki Çocuklar için Destekleyici Etkinlikler*, İstanbul :Epsilon Yayınları.

İZGÖREN KUTAY, Meltem (2003), *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Ankara: Academyplus Yayınevi.

JULIEN, Partice (1988), *Activités Ludiques*, Paris: CLE International.

KANTARCIOĞLU, Selçuk (1992), *Anaokulunda Eğitim*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi

LOPEZ, Javier Suso (2003), *Jeux Communicatifs et Enseignement Apprentissage des Langues Etranger*, Granada: Université de Granada.

LOPEZ, Javier Suso (2003), *Jeux Communicatifs et Enseignement Apprentissage des Langues Etranger*, Granada: Université de Granada.

MAURICE, Keith (1988), *Laugh While Learning Another Language: Techniques That Are Functional and Funny* , ELT.

PIAGET, Jean (1945), *La Formation Du Symbole Chez L'enfant: İmitation, Jeu et Rêve, İmage Et Représentation*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel-Paris.

WEISS, François (1983), *Jeux et Activités Communicatives dans la Classe de Langue*, Paris: Hachette.