

OYUNLARIN ÖĞRENMEDEKİ YERİ VE ÖNEMİ

A.Osman ENGİN*
M.Ali SEVEN**
V.Nuri TURHAN***

Özet: Bu çalışma dil öğretiminde oyunların ELT sınıflarındaki rolü ve öğrenenlerin başarı düzeylerini artırıp artırmadığı ile ilgilidir. Dil öğretimi sadece konferans verir gibi dersi anlatmak ve öğrencilere dersi dinletmek anlamına gelmez. Bu itibarla öğrenciler öğretmenlerin sadece dinleyicileri ve ders kitaplarının kölesi olmamalı, öğretmen ise sınıftaki herkesin derse katılabilmesi ve motive olması için bilgiyi oyunlar yoluyla aktarmalıdır. Hatta çekingen ve gönülsüz öğrencilerin bunu yapabilmeleri için yeterli ölçüde cesaret sahibi olmalarını sağlamalıdır. Böylece sınıftaki herkes öğreticinin baskı ve zorlaması olmaksızın derse katılabilir.

Anahtar Kelimeler: Oyunlar, Öğrenme ve öğretme amaçlı oyunlar, Dil öğretimi.

I. Giriş

Anlatılanı unuttum
Öğretileni hatırlarım
Süreç içerisine dahil edildiğimde öğrenirim
B. Franklin

Öğrenme ve öğretme etkinliklerinin tasarlanıp organize edilerek uygulanmasına ve değerlendirilmesine daha genel bir çerçeveden bakıldığı zaman, öğretmenlerin tutum, davranış, bilgi ve kültürel alt yapı ile beraber deneyimlerinden kaynaklanabilen önemli farklılıklar gözlenecektir. Esasında eğitim ve öğretim etkinliklerinin belirlenen hedeflere ulaşmasını engelleyen sebeplerin en başında bu önemli faktörler bulunmaktadır. İçerisinde bulunduğumuz bilgi çağında ve adeta ülkeler ve kültürler arasındaki sınırların kalktığı küresel dünyamızda, eğitim ve öğretim etkinliklerinde daha başarılı olunmasını engelleyen sorunların ortadan kaldırılabilmesi için yeni ve daha uygulanabilir eğitim teknolojileri arayışları artan bir ivmeyle devam etmektedir. Duruma ders araç ve gereçleri boyutundan bakıldığında da daha başarılı sonuçlar elde edebilmek için, materyal geliştirme çalışmalarının önemi anlaşılacaktır. Bütün bu mevcut ve yeni eğitim teknolojilerinin temel hedefi öğrencilerin daha fazla katılımını gerçekleştirmek olmalıdır. Çünkü yaşayarak ve uygulayarak öğrenmenin temel öğrenme prensibi olduğu unutulmamalıdır. Özellikle bir yabancı dilin öğretilmesinde ve edinilmesinde yaşayarak, uygulayarak, verilen etkilere tepki koyarak ve kısacası öğrenme sürecinin bir parçası olarak gerçekleştirilen öğrenmenin daha gerçekçi ve kalıcı olduğu bilinmektedir. İşte bu noktada katılımcılığı en üst düzeylere çıkarabilen destekleyici oyunların çok ideal pekiştirici unsurlar olduğu görüşüne varılacaktır.

* Dr, Atatürk Üniversitesi, K.K.Eğitim Fakültesi, Yabancı Diller Eğitimi A.B.D.

** Dr, Atatürk Üniversitesi, Dilmer.

*** Dr, Atatürk Üniversitesi, K.K.Eğitim Fakültesi , OÖSAE-Türk Dili ve Ed. A.B.D.

II. Oyun Nedir? Sadece Vakit Geçirmek için mi Oynatılır?

Günümüzde bir dili öğretme, belirlenen hedef dili yeteri kadar uygulamayı, öğrenilenleri harekete geçirebilmeyi ve öğrencileri sadece bir konferans gibi dersi pasif bir şekilde dinlemektense, onları cesaretlendirerek derslere katılmalarını sağlamak için yine yeteri kadar konuşma atmosferi oluşturmayı ifade etmektedir. Bazı farklı türlerdeki oyunları kullanmak, belirlenen amaçların gerçekleştirilmesi için etkili bir yol olabilir.

Headfield (1984: 9) bir oyunu kuralları, bir hedefi ve eğlence ögesi olan bir etkinlik olarak tanımlamaktadır.

Danesi (1987: 13-15), “Dil öğretimi oyunları öğrenciler arasında etkileşim temeline dayanan problem çözme etkinlikleri olarak tanımlanabilir” demektedir.

Oyunlar öğrenmeden daha fazla zevk almak için mi oynanır? Bütün öğrenmelerin doğal olarak ciddi ve önemli olmaları gerekir diye bir yaygın kanaat vardır. Çünkü; eğer bir kişi yaptığından zevk alıp eğleniyorsa ve her halinde de bunu ifade ediyorsa burada gerçek manada bir öğrenmişlik ve öğrenme vardır. Şüphesiz bir dil öğrenilirken aynı zamanda öğrenme süreci çok daha cazip ve eğlenceli hale getirilebilir. Bir İngilizce öğretmeni olan Abalo (1987: 5), düzenli ve uygun bir şekilde yürütülen tüm dil etkinliklerinin eğlendirici, kalıcı ve zevk verici olduklarını düşünmemizin doğal olduğunu ifade etmektedir.

Acaba oyunlar tamamen ders öğretim sürecine iyi bir mola (ara) vermek için mi üretilip oynatılırlar? Şüphesiz oyunlar böyle bir özelliğe sahiptirler ve öğretmenin yorucu bir sınıf içi ders öğretimi etkinliği sırasında öğrencilerin artık motivasyonlarının dağılmaya başladığını gördüğünde, uygun bir mola vermesinin geçerli bir mazereti olabilir. Ancak oyunların tek temel değeri bu değildir. Esasında programın “kesintisiz” devam eden bölümünde işe koşulursa, öğrenme ürünüyle neticelenen öğrenme organizasyonu ve pratiğin her ikisinde de maksimum yarar dil oyunlarından sağlanır.

III. Kaç Tür Oyun Vardır? Dil Öğretimi Oyunları ve Diğer Etkinlikler Arasındaki Farklılıklar Neler Olabilir?

Oyunlar kullanılma durumları ve amaçlarına göre sınıflandırılabilirler. Bowster (1992: 27-30), oyunları iki grupta sınıflandırmaktadır:

1. Hedef dilin yapılarını ve artan gerçeklikleri pratik etmeyi kod olarak sağlamaya yönelik oyunlar. Bir sınıf içi ders etkinliğindeki öğrenme başarısını desteklemek maksadıyla organize edilen bir oyuna katılan öğrencilerin başarısı diğerlerine göre daha da artacaktır.
2. Akıcılığı geliştirmeyi amaç edinen ve doğruluktan daha çok amaçlı bir iletişimi sağlayan iletişim oyunları. Bu sınıflama yanında kelime oyunları, dilbilgisi oyunları gibi amaçlarına göre farklılıklar arz eden oyunlarda vardır.

IV. Dil Oyunları ve Diğer Etkinlikler Arasındaki Fark

Abalo (1987: 4), dil oyunları ve diğer etkinlikler arasında göze çarpan önemli bir farklılığın ders etkinliği kapsamında gerçekleşen başarı ögesi olduğunu vurgulamaya çalışmıştır. Kısacası dil öğretimi etkinliklerinde öğrenilen konularla ilgili olarak organize edilen oyunlar, öğrenilenlerin bir anlamda yaşantılar yoluyla gerçekleşmesi anlamına gelmektedir. Öğrencilerin aşırı bir şekilde rekabetçi olmaları istenmemekle beraber, şüphesiz oyunları gruplar halinde düzene

koyduğumuz için, bireysel başarıdan çok grup başarısı esas alınmaktadır. Bu da belli düzeylerde tatlı bir rekabetin olması anlamını taşımaktadır. Kısacası özellikle dil öğretimi için düzenlenen oyunların önemli ölçüde öğrenme başarısını yükselttiğini temel özellik olarak ifade edebiliriz.

Öğrencilerin çoğunluğu düzenlenen bir oyunu denemek, oyunda daha uzun süre kalmak ve kendileri ve takımları için puan almak isterler.

V. İyi Bir Oyunun Özellikleri

Rixon (1991:25-27), dil anlaşılabilirliği veya ürün çalışmasından daha çok, iyi bir oyunun öğrenenleri kendi mekanikleri içerisine hapseden bazı karmaşık kurallardan oluşmaması gereği üzerinde durmuştur. Tasarlanan oyunun temel fonksiyonunun sosyal ilişkiler kapsamında ve toplumsal ölçüler ve değerler ışığında var olan bir kuralın göstermelik de olsa yaşantılar yoluyla öğretilmesine yönelik olması gerekir. Esasında bütün oyunlar tamamen sosyal boyutlu insan etkinlikleridir. Toplumların kültürel geçmişleri ile ilgili olarak varlıklarını sürdüren oyun türlerinin hepsi toplumsal bir ihtiyacın giderilmesine, birlik ve beraberliğin pekiştirilmesine ve bireysel olarak bazı yetenek ve potansiyel değerlerin keşfedilerek geliştirilmesini sağlarlar. Sağlıklı ve kalıcı öğrenmenin yaparak, yaşayarak ve uygulayıp geliştirerek öğrenme olduğu unutulmamalıdır. Şu andaki teknik olanakların geçmişte olmadığı ve yapılabilecek ve üretilebilecek birçok şeyin insan beceri ve emeğine bağlı olduğu bilinmektedir. İşte devamlı düşünerek gelişen, değişen ve bilgili olmaya çalışan insan oğlu zekânın ele ve diğer organlarımıza hakim olmasını sağlamaya yönelik oyunlar üretmiştir. Böylece de dünya harikası sanat eserleri ortaya çıkmıştır. Özellikle bizim toplumumuzda yöresel olarak farklılıklar da gösterebilen ya da her yörede o yörenin yaşama tarzına uygun olarak ortaya çıkabilen birçok sportif oyunlar bazı noksanlıklarının giderilmesi ve kurallarının belirgin duruma getirilmesiyle olimpiyatlarda yer alabilecek düzeyde sportif oyunlar haline gelebilecekleri görülecektir. Bu sosyal değerlerin işlenerek geliştirilmesi ve kaybolmalarının engellenmesi, kültürel geleceğimiz açısından büyük bir önem taşımaktadır.

Bumpass (1963:22-27), etkili dil öğretimi oyunları için taslak oluşturulabilecek olan birtakım tekliflerde bulunmuştur:

1. Öğrencilerin sıkılmamaları için oyunların oldukça hareketli olması gerekir.
2. Oyunlar rekabet veya heyecan verici özellikler taşımalıdır.
3. Oyunlar çok sayıdaki öğrencilerin belirlenen alanlardaki ihtiyaçlarını giderebilecek özelliğe sahip olmalıdır.
4. Puan kazanmak veya aydınlatıcı açıklamalar için kısa bir zamanın yeterli olacak kadar basit olmalıdırlar.
5. Oyunlar belirli öğrenme hedeflerini ve düzenli sınıf içi ders etkinliklerini destekler niteliklere sahip olmalıdırlar.
6. Oyunlar ilgileri destekleyip sürdürmek ve yükseltmek için yeteri kadar aktivite sağlamalı ve belirli sınıf içi etkinliklerinde rahatlık sağlayacak değişikliklere de yer vermiş olmalıdır.

Dobson (1970: 7), iyi bir oyunu tanımlarken: **a)** Oyunlar ileri seviyeden çok, küçük ölçekli tasarımlar içerir. **b)** Olayların örgünlendirilmesi kolaydır ve öğrencilere çağdaş açılımlar sağlarlar. **c)** Konuşma programları da uygun boşlukları doldurabilecek kadar kısadır. **d)** Grubun kontrolden çıkmasına sebep olmaktan çok, onları oyalayıcı ve eğlendirici özellikler taşır. **e)** Yazılı cevapların düzeltilmesi için sonradan zaman harcanması gerekmez. Çünkü o anda her şey yaşanmış ve kavranmıştır. **f)** Mümkün olabildiği kadar çok öğrencinin katılımına açıktır

demektedir. Çünkü buradaki temel hedeflerden birisi de genel başarıdır. Öğretmen hangi oyunların oynatılması gereği üzerinde düşünürken, seçilecek oyunların öğrencilerin yaşlarına, ilgilerine uygun olup olmadığı ve eğlendirici özellikler taşıyıp taşımadığı gibi karar süreçlerinde seçici olmalıdır. Seçilen oyun öğretilen ders içeriği kapsamında organize edilmiş olmalıdır. Örneğin zamanların (tenislerin) öğretimi yapılırken dil bilgisi oyunlarının oynatılması uygun olabilir.

VI. Doğru ve Uygun Oyun Seçimi

Eğer oyunlar yoluyla en ideal başarıya ulaşılması isteniyorsa, doğru oyunların seçilmesi önemli bir gerekliliktir. Bir kere oyunun oynanacağı zamana karar verildikten sonra hangi oyunun oynanacağı önemli bir problem olarak karşımızda yer alır. Bu problemi gereken hassasiyet ve seçicilik kapsamında çözebilmek için birçok faktörler devreye girmektedir. Bu önemli faktörler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

1. Sınıfın büyüklüğü. **2.** Sınıfın bir yetişkinler sınıfı mı yoksa daha küçük yaşlardaki çocukların oluşturduğu bir sınıf mı olduğu. **3.** Sınıf içerisindeki öğrencilerin önceki yaşantılarına dayanan bilgi birikimlerinin, sınıf içi davranışlarının veya başarı seviyelerinin alt, orta veya yüksek seviyelerden hangisine uygun olduğu. **4.** O anda üzerinde çalışılan ders konusundaki dil yapısı. **5.** Çalışılan fiziki ortam. **6.** Gürültü faktörü. **7.** Sınıf içi ve sınıf dışındaki öğrenci ilgileri. **8.** Uygun ekipman ve materyaller. **9.** Kültürel farklılıklar ve kültürel değerlendirmeler. **10.** Oyun için zamanın uygunluğu gibi faktörlerdir.

Weed (1980: 10), oyun seçimleriyle ilgili olarak önemli ipuçları vermektedir. Eğer bir ders plânının önemli bir destekleyici unsuru olarak bir oyun kullanılacaksa veya daha etkili ve daha başarılı olunmak isteniyorsa oyun zamanının ve oynanacak oyunun belirlenmesinin büyük bir önem taşıdığını vurgulamıştır. Weed'in önermeye çalıştığı çalışma prensipleri bir oyunun seçilmesinde kontrol listesinin bir temel parçası olarak kullanılabilir. Bunlar:

1. Önce oyunun amacının ne olduğuna karar veriniz. Oyunun yapısı ve süreç içerisinde katılımcılara öğrettikleri ile ilgili önemli noktalarını, sınıf içerisinde öğrencilere öğretmek istediklerinizle ilişkilendiriniz. Oyundaki öğrenme yaşantılarının öğretilen ders konularıyla uyumlu ve onları destekler nitelikte olmasına dikkat ediniz. **2.** Oyunu dersin hangi noktasında devreye sokacağınıza karar veriniz. **3.** Öğrenci sayısı yapacağınız seçimi sınırlandıracaktır. Bazı oyunlar daha fazla katılımı, bazıları da iki kişiyle daha iyi oynanacak bir tarzda dizayn edilmişlerdir. **4.** Bir oyunun takım gücüne mi yoksa bireysel rekabete mi dayandığını belirleyiniz. **5.** Seçeceğiniz oyunun hedef öğrencilerin yaş gruplarına uygun olmasına da dikkat ediniz. Çünkü yetişkinlerin oynayacakları oyunlar daha karmaşık yapıları ve daha derin felsefi ve sosyal iletişim yapılarını içerebilir. **6.** Sınıf içi ders uygulamaları ile ilgili olan destekleyici etkinliklerin seviyelerinin ne olacağına karar veriniz. Eğer olması gerekenden daha ağır bir oyunu devreye sokarsanız, öğrencilerin oyuna adapte olmaları zorlaşabilir. **7.** İstedığınız oyunun genel yapısını da takip etmekte bulunduğunuz ders içerikleriyle uyumlu olmasına özellikle dikkat ediniz. Çünkü oyundan oyuna önemli farklılıklar bulunmaktadır. **8.** Oyunun oynanması gereken zamanı tespit ediniz. Çünkü oyunun ne zaman ve ne kadar sürede oynanacağını belirlemek başarılı sonuçların elde edilmesi bakımından önemlidir. Çok basit oyunların çok fazla zamana yayılmasının beklenen başarının elde edilmesini engelleyeceği unutulmamalıdır. **9.** Oyunda

kullanacağınız malzemeleri belirleyiniz. Eğer bir kuş tüyüne gerek varsa, onu muhakkak daha önceden hazırlayınız. Yoksa “oralarda bir yerlerde buluruz” gibi risklere girilmemelidir. Öncelikle seçilecek nesnelere sınıf ortamında kullanılabilir olmaları ve öğretimi hedeflenen davranış ve kelimeleri de çağrıştırmaları gerekir. **10.** Oyun kapsamında öğrencilere ödül verip vermeyeceğinizi de kararlaştırınız. Ancak öğrencilerin basit rekabet veya oyunları kazanarak elde edecekleri tatminin öğrenciler için yeterli ve önemli olduğu anlaşılmaktadır. Eğer ödül verilecekse, onun da oyunun bir parçası olacağı bilinmelidir. **11.** Birçok oyun kitapları alınıp, okunup organize edilerek dersler daha cazip hale getirilebilir. **12.** Seçtiğiniz oyunu sizin durumunuza daha uygun hale getirerek, oyunu pozisyonunuza adapte ediniz. Bu çok önemli bir husustur. Aksi halde oyun süreci içerisinde kullanılan zamanı boşa giden zaman olarak değerlendirilebilir.

Ticari açılarından oldukça uygun olan bazı oyunlar, ikinci dil öğretiminin gerçekleştirildiği sınıflara uygun olmayabilir. Fleming’in (1963: 7-10) yapmış olduğu listesindeki önemli hususlar, uygun dil öğretimi oyunlarının seçiminde daha objektif olmamıza yardım etmektedir. Bunları şöyle sıralayabiliriz:

1. Seçilen oyun açık bir şekilde ifade edilen oyun oynama süreci boyunca uygulanabilir mi? **2.** Oyun dil öğretimiyle ilgili ve öğrencileri zorlayan her hangi bir konuyu kolaylaştırıyor mu? **3.** Oyun hızlı mı? **4.** Oyun birden fazla katılımcının iştirakine uygun mudur? **5.** Metin ve anlatım oyununda bir arada olan dil unsurlarıyla bağdaşılıyor mu? **6.** Oyun rekabet veya heyecan unsurlarını içeriyor mu? **7.** Oyun puan kazanabilmek veya gerekli açıklamalar yapmak için az zaman harcamayı sağlayacak kadar kolay mıdır? **8.** Kendiniz şahsen oyundan zevk alıyor musunuz? **9.** Oyun öğrenci ilgisini sürdürmek ve artırmak için uygun davranış ve hareketleri içeriyor mu? **10.** Oyun öğrencilerin yaşına ve seviyelerine uygun mu? **11.** Oyunu düzenli bir biçimde sınıf içerisinde organize edebilmek için yeteri kadar boş alan var mıdır? **12.** Oyunda kullanılan materyaller, öğrenciler açısından emniyetli ve güvenli midir?

Abalo (1987: 2-4), çocuklara maksimum düzeylerde kendini ifade etme fırsatı vermeyi normalde arzu etmemize karşın onların oyunun gerektirdiği karşılıkları sağlıklı bir şekilde ortaya koyabilmelerini engelleyen müdahalelerden kaçınmamız gerektiğini vurgulamıştır. Dolayısıyla oyunlar belli ölçülere kadar ve belli seviyelerde sınıflandırılmalıdırlar. Yine de öteki etkinliklerde olduğu gibi, öğretmen oyunun maksimum başarı ve hoşnutlukla oynanabilmesi için öğrenilen dilin hangi unsurlarının oyun içerisinde geçeceğini ve kullanılacağını önceden belirleyerek organize etmelidir. Şurası hiçbir zaman unutulmamalıdır ki, bir oyun farklı şekillerde oynanabilir.

VII. Neden Oyunlara İhtiyaç Duyarız? Oyunlar Öğrenenlere ve Öğretmenlere Ne Gibi Yararlar Sağlar?

Alraba (1991: 5) öğrencilerin gözlerini ve kulaklarını dillerinden daha fazla kullandıklarını ve ders kitaplarındaki konuşma bölümlerinin çok az öğrenciye konuşma fırsatı verdiğini ve sınıfın geriye kalan çoğunluğunun ise sessiz ve pasif kaldığını vurgulayan çalışmalar yapmıştır.

Bu noktadan bakıldığında sınıfların kalabalıklığı ve zamanın da kısalığı dikkate alındığında oyunlar, daha fazla öğrencinin derse katılmalarına ve onların sürecin bir parçası olmalarına fırsatı verecektir. Öğretmen kullanacağı yöntem ve katkılarla her bir öğrencinin bütün sınıfın önünde oynanan oyunun olmazsa olmaz

bir parçası olduğu izlenimini vererek onu varsa oyundaki rekabet noktalarında bütün yeteneklerini ortaya koyabilecek tarzda cesaretlendirmelidir.

İnsanoğlunun doğumundan ölümüne kadar geçen yaşam süreci boyunca devam eden ve sosyal hayat adı verilen oyunun aktif, katılımcı, etkilenen, etkileyen, değişen, değiştiren ve yeniden organize edebilen bir oyuncusu olarak öğrenmeye devam ettiği gerçeği, öğretim etkinliklerinde işe koşulacak olan oyunların önemini ortaya koymaktadır. Şurası bilinen bir gerçektir ki, insanoğlu bizzat kendisinin katılımcı olmadığı bir etkinlikte kendi öz yetenek ve becerilerini ortaya tam olarak koyamamaktadır. Yabancı dil öğrenenler, hedef dili yeterli seviyelerde pratik yaparak uygulama şansına sahip olmadıkları durumlarda organize edilecek olan oyunlar, noksanlığı bir ölçüde gidereceklerdir.

Headfield (1984: 33), oyunun kullanılmasının en önemli sebeplerinden birisinin, hem öğrencilerin ve hem de öğretmenlerin hoşlarına gitmesi olduğunu ifade etmektedir. Gerçekten hoşlanılmadan ve zevk alınmadan yapılan iş ve etkinliklerin sonucunda başarıdan bahsetmenin geçerliliği yoktur. Üstelik bu durumlarda önemli potansiyel değerlerin erozyonu söz konusudur. Yani yeni şeylerin kavranmasından ziyade yeni kavrayış özelliklerinin de kaybolması olasıdır. Öğretmen sıkıcı olduğu şeklinde algılanan dersini eğlenceli hale getirerek öğrenciler tarafından dört gözle beklenir hale getirebilir.

Rixon (1991:75-77), Çocukların oyunların kullanılmasına daha iyi ve net olarak öğrendikleri sonucuna varmıştır.

Mc Callum'da (1980: 7-15) dil sınıfında oyunların, öğrenme etkinliklerini destekleyici unsurlar olarak kullanılmasının yararlarını şöyle sıralamıştır:

1. Oyunlar öğrencilerin dikkatlerini spesifik cümle yapılarına, gramer özelliklerine ve kelime konularına yoğunlaştırmaktadır.
2. Oyunlar kavramayı, şartlanmayı kolaylaştırır ve destekler.
3. Oyunlar hızlı ve yavaş öğrencileri eşit düzeylerde katılımcılar haline getirir.
4. Oyunlar sınıftaki öğrencilerin yaşlarına ve öğrenme düzey ve fiziki kapasitelerine göre uyarlanabilirler.
5. Oyunlar stres oluşturmaz bir durum içerisinde dilin doğal kullanımını teşvik etmek ve geliştirmek için bir çıkış ve çerçeve oluşturan sağlıklı bir rekabet atmosferine katkı sağlayabilir.
6. Oyunlar dilin edinilmesi gereken her becerisinin tam olarak kavranmasını sağlayan, destekleyen etkinlikler olarak algılanabilirler.
7. Oyunlar minimum bir öğretmen hazırlığıyla maksimum düzeylerde öğrenci katılımını sağlarlar.
8. Oyunlar öğretmen için gerekli olan ve anında gözlenmesi ve alınması gereken geri beslenmeyi sağlarlar. Yani öğrenci bir anlamda öğrendiğini uygulayarak pekiştirir.

Dobson (1970: 4), dil oyunlarının konuşma ve anlama çalışmalarına, motivasyonu geliştirme noktasında eğlence kattığını ve duruma genişlik kazandırdığını vurgulayarak tartışma ve konuşma gibi zihni meşgul eden aktivitelerden sonra, yorgunluğu gideren ve öğrenmeyi tazeleyip yerleştiren uğraşlar olduğunu savunmaktadır. Amacına uygun olarak kullanma aşamasında, dil öğretimi ve öğreniminde temel unsurları içeren ve aynı zamanda dinlenmeyi de sağlayarak, sınıf içi monoton alıştırtma ortamını dağıtan harika bir yoldur. İletişimci yaklaşıma göre, bir oyun eğlendirici ve uyarıcı olabilir ve katılımcılar oyunu durdurdukları zaman, siz aynı sürece ilaveler yaparak konuşma etkinliklerini daha da çoğaltıp zenginleştirebilirsiniz.

Celce (1989:45-50), oyunlarda dil kullanımının temel aktivite olduğunu ve oyunların sosyolojik olarak öğrencileri gerçek ilişkiler dünyasına daha yakın kıldığını iddia ederek aşağıdaki açıklamalara yer vermektedir:

a) Öğrenme etkinliklerine genişlik kazandırır. **b)** Sınıftaki durgunluk ortamının yerini öğrenci aktivitelerine dayanan etkinlikler alır. **c)** Daha düzenli ve resmi öğretim teşvik edilir. Böylece öğrencilerin öğrenme enerjileri tazelenir. **d)** Belirli dil yapıları, kelime ve telâffuz ile ilgili gizli kalmış veya ihmal edilen noktalarla ilgili pratik uygulamalarına fırsat verebilir. **e)** Dinleme etkinlikleri ile ilgili dikkat çerçevesi genişler ve konsantrasyon artar. **f)** Öğrenci katılımı teşvik edilir böylece çekingen öğrencilere güven telkin edilmiş olur. **g)** Öğrencilerin bire bir iletişim yetenekleri gelişir ve bu durum akıcı bir pratiğin kazanılmasını sağlar ve öğretmen merkezli baskınlığın seviyesini düşürür. **h)** Eğlendirici ve öğrencilerin kendilerini doğrudan ifade edebilmelerine fırsat veren oyunların kullanımı, öğretmen ve öğrenciler arasındaki mesafeyi ilişkiler anlamında kısaltır. **i)** Dil öğretimindeki zayıf noktalar ve daha fazla dil çalışması gereği gibi noktaları açığa çıkarır.

Aslında öğrenme etkinliklerinde oyun kullanımını dört ana başlık altında değerlendirilmektedir:

1. Fiziki Aktivite: Fiziki ve sinirsel gerilimi azaltmak ve alışılmış sınıf içi alıştırma çalışmalarına ara vererek zihni uyanıklığı geliştirmek ve ödüllendirmek.

2. Zevk–Haz: Öğrencilerin derslerini büyük bir istek ve arzuyla beklemelerine fırsat sağlayacak olan bir ilgi ve eğlence iklimi ortamını oluşturmak olup, sınıf içerisinde öğrenilen oyunlar öğrencilerin dışarıda da oynayarak hoşça vakit geçirmelerini ve beklenen hedefleri sosyal hayat içerisinde kolayca gerçekleştirmeleri anlamına da gelmektedirler. Esasında bu durum, öğrencilerin sosyal hayat ile bütünleştirilerek öğrenilenlerin faydalılık ve kullanılabilirlik ilkeleri açılarından onaylanması şeklinde de ifade edilebilir.

3. Kültürel İçerik: Oyunu öğrencilerin kavrayışlarını İngilizce konuşan insanların yardımıyla geliştiren kültürel yapıları ortaya çıkarma yolu olarak kullanmak.

4. Dil Öğrenimi: Öğrenilen yeni dilin ses sistemine ve dilbilgisi sistemlerinin öğretim tekniklerine ilave bir öğrenme ve öğretme yöntemini devreye sokmak gibi gerçekten bu maksatlarla organize edilen oyunlar, seslere ve şekillere anlam kazandıran deneyim ve yaşantılar olabilirler.

a) Gramer Sistemi: Gramerin temel yapılarını, benzer diğer yapıları ve bunlarla ilişkili olan alıştırma ve tekrarları gizleyerek, oyunun birer parçaları ve gerekli unsurlar olarak ortaya koymak. Böylece oyunlar soru ve cevapların canlı durumlarını oluştururlar ve beklentilere canlılık kazandırarak çok kolay bir şekilde kavranılmasını sağlarlar. Burada gerçekleşen sürece gramer ile ilgili önemli konuların öğrenildiği veya öğrenilenlerin pekiştirildiği bir açık sistem olarak bakılabilir.

b) Ses Sistemi: Farklı seslerin telâffuzu ve tanıma kapsamındaki ilgiyi sağlama ve geliştirme, tam bir cümle ve daha fazlasına doğru bir ses bilgisi oluşturulabilir..

Kim (1995), sınıf içi öğrenme etkinliklerinde oyunları kullanmanın birçok avantajları olduğu görüşüne aynen katıldığını ifade ederek;

i) Oyunlar dil sınıfındaki rutin ve her zaman aynı yapıları ve belki de sıkıcı sayılabilecek olan geleneksel uygulamaların bıktırıcılığından kurtulmak için çok

büyük bir zevkle beklenen ve dinlendirerek öğrenmeyi gerçekleştiren mükemmel aralar ve molalardır. **ii)** Oyunlar motivasyonu artıran bir özelliğe sahiptirler. **iii)** Bir dili öğrenme büyük bir çabayı ve dikkati gerektirir. Oyunlar öğrencilerin öğrenme çabalarını olumlu yönde sürdürmelerini ve geliştirmelerini sağlamak için onlara yardım eder. **iv)** Oyunlar konuşma, dinleme ve okuma gibi birçok beceri kapsamında dil pratiği sağlarlar. Yâni, edinilen ikinci dilin konuşma, dinleme ve okuma becerileri yoluyla pratik edilmesini sağlar. **v)** Oyunlar öğrencilerin birbirlerini etkilemeleri ve iletişim sorunlarının giderilmeleri noktalarında cesaretlerini artırır. **vi)** Oyunlar dil kullanımı için anlamlı bir ortam oluştururlar. Oyunlar öğrenenleri ve öğretmeleri daha anlaşılabilir ve kabul edilebilir dolaylı iletişim ve etkileşim içerisine sokar ve öğrenme ve öğretme süreçlerinin daha da kolaylaşmasına yardımcı olurlar.

VIII. Oyunlar Vasıtasıyla Başarı Elde Etmeyi Sağlayan Öneriler

Seçeceğiniz oyunların yardımıyla hedeflenen başarıyı gerçekleştirebilmek için birkaç önemli ve faydalı öneri ve teklifler vardır. Oyunun başarısı da genelde bu ve benzeri önerilere bağlı olduğu anlaşılmaktadır.

Dobson (1970: 7), seçeceğiniz bir oyun yardımıyla en ideal bir seviyedeki başarıyı yakalayabilmek için aşağıdaki genel ve yaygın önerileri anlamlı bulabilirsiniz:

- 1.** Bir oyunu sınıfa tanıtmadan önce, öğrencilere bu tür sınıf içi etkinliklerden zevk alıp almadıkları sorulmalıdır.
- 2.** Öğrencilerinizin mümkün olduğu kadar çoğunun katılımına fırsat veren bir oyun seçiniz.
- 3.** Seçtiğiniz oyunlar muhakkak öğrencilerin yetenek dağılımlarına uygun bir yapıda olmalıdır.
- 4.** Seçtiğiniz herhangi bir oyunu sınıfın ilk ders saatinde oynamayınız. Dersin bitişine yaklaşan son saatin ortaları seçilen oyunun organize edilmesi için uygun bir zaman olabilir. Çünkü seçilecek olan bu zaman öğrenciler için bir ara ve dinlenme zamanını da içermektedir.
- 5.** Oyunun nasıl oynandığının açıkça anlaşılabilmesi için açıkça ve anlaşılabilir bir biçimde oyuna yön veriniz.
- 6.** Oyunu kendi kendinize yönlendiriniz. Öğrencilerin sizin grubun lideri olduğunuzu anlamaları için sınıfın önünde durunuz.
- 7.** Eğer kuralları uygulamak istiyorsanız, muhakkak oyunun kurallarına takip ediniz fakat bir öğrenci de olsa, kuralları ihlâl etmesine izin verirsiniz, böylece öğrenciler arasında ayrımcılık yapmak gibi arzu edilmeyen bir uygulamaya zemin hazırlarsınız.
- 8.** Takım oyunlarında öğrenciler arasında dengeli bir dağılımı gerçekleştirebilmek için her gruba eşit sayıda iyi ve iyi olmayan öğrenci dahil etmeyi sağlayınız.
- 9.** Öğrencilerinizin iyi vakit geçirmelerini istiyorsanız; oyunu kontrol altında tutunuz, sınıf içerisinde organize edilerek icra edilen bir oyunda siz de yer alınız. Öğrencilerle daha yakın ve daha çocuğumsu ilişki içerisinde bulunmanız ve oyunun belli bir rekabete dayanan noktalarındaki belirlenmesi gereken başarı ve başarısızlığı ortaya koyarken de bütün katılımcıların güven duygularını zedelemeyecek şekilde objektif kararlar verirken tam bir tarafsızlık sergilemeniz çok yararlıdır. Çünkü öğrencilerin oyun ile bütünleşerek performanslarının daha fazlasını ortaya koyabilmeleri için böyle bir güven ortamının olmaması düşünülemez. Ancak daha düşük performanstaki öğrencilerin oyuna etkili katılımlarının sağlanabilmesi için değişik motivasyon teknikleri öğretmenin kontrolü altında olmak kaydıyla kullanılabilir. Bu nokta da yapılacak uygulamalar diğer öğrencilerin aktivitelerini kırmamalıdır.
- 10.** Öğrenciler oyunu terk edecek pozisyona gelmeden oyunu durdurunuz.

IX. Öğretmen Hazırlığı

Herhangi bir etkinlikte olduğu gibi, herhangi bir oyun veya sınıf içerisinde organize edilen bir oyunun başarısı, öğretmen tarafından yapılan hazırlıklarla doğrudan ilişkilidir.

Sarah E. Hunt (1964: 55-59), bu konuda şu önerilerde bulunmaktadır: “Organizasyon, beceriler, teknikler, öğrenciler, yeni grup ve oyunun kuralları ile ilgili olarak yeterli düzeyde bilgiye sahip olmalısınız. Ancak ondan sonra oyunun öğrencilerin deneyim ve yeteneklerine uygun veya uygun olmadığı kararına varabilirsiniz. Eğer uygun ise, artık gerekli ekipmanı hazır hale getiriniz”.

Dobson'da (1970: 9), düzenli ve uygun bir sınıf atmosferinin oluşturulabilmesi için birkaç öneride bulunmaktadır: “Oyunu mutlaka kontrol altında tutunuz. Hatta öğrencilerinizin hoşça vakit geçirmelerini istesenez bile sınıf disiplininin zedelenmesine izin veremezsiniz. Oyunun öğrencileri hem eğlendirip hem de onlara hedeflenen davranışları kazandırabilmesi için sempatik ama ciddi bir tarz sergileyiniz”.

Abalo (1987: 2), oyunları oynamak için birtakım süreçlerden bahsetmektedir. Bunları aşağıdaki şekilde sıralayabiliriz:

1. Oyunları öğrencilerin yaş ve ilgileri gibi değerleriyle uyuşan ve öğrencilerin onu dönüşümlü olarak pratiğe dökebilecekleri bir yapıda olmaları gereğini göz önünde bulundurarak seçiniz. Sınıf mevcudu da göz önünde bulundurulması gereken önemli bir girdi olduğu unutulmamalıdır. **2.** Oyunun kurallarını ve amacını öğrencilere eğer gerekiyorsa bir ebeveyn sevecenliği kapsamında açıklayınız. **3.** Mümkün olduğu kadar daha fazla öğrenciyi katılımcı hale getiriniz. Örneğin sınıfı iki gruba ayırıp, eğer oyuna uyuyorsa, öğrencilere kendi adınıza sorumluluklar verebilirsiniz. **4.** Eğer oyunlar gruplar halinde oynanma temeline bağlı olarak geliştirilip oynanıyorsa, her bir grup için ödül olarak puanlama yapılmalı ve doğru cevaplamalardaki skorlar tahtaya yazılmalıdır. Yapılan gramer hataları ile ilgili olarak da bir değerlendirme yapılabilir. Geliştirici ve yaratıcı cevaplar için de daima güven ve cesaret verilmelidir.

Mc Callum (1980: 28-35), öğretmen hazırlıklarıyla ilgili olarak yaptığı çalışmalar sonucunda şu yargılara varmıştır: “Bir oyun, bir günlük ders içeriği çerçevesinde plânlanmalıdır ve içerisinde uygulanabilir düzeylerde yeteri kadar konuşma ve okuma pratiği ile ilgili etkinliklere sahip olmalıdır. Bunlar sonradan tasarlanmamalıdır”. Aksi halde, oyun uzun bir zaman sürecini işgal edeceğinden sıkıcı olmaya başlayabilir. Oyundan beklenenden daha fazla başarı elde etmek gibi çoğu durumlarda ilave materyallere ihtiyaç duyulabilir. Öğretmen bunların belirlenip hazırlanarak süreç içerisine eksiksiz olarak dahil edilmesini sağlayabilir. Bu materyallere oyunun tanıtımında da yer verilmelidir. Çünkü öğretmen oyunun şeklini ve kurallarını sınıfa tanıtmadan önce, kendisi oyunla ilgili olarak yeterli bilgiye sahip olmalıdır. Oyunun sınıfa daha net ve açık olarak tanıtımının yapılabilmesi için, seçilecek birkaç öğrenciyle ve bir anlamda uygulamalı olarak tanıtımı yapılabilir. Böylece ileride oyunun oynanması esnasında istenmeyen durumların oluşmasına meydan verilmemiş olunacaktır. Oyunun kurallarının oyunun oynandığı zaman sürecinin ortalarında bir yerde değiştirilmesi doğru bir strateji değildir. Eğer oyunun kurallarının herhangi bir grubun uygulayamayacağı kadar sert veya zor ise, yine grubun gereksinimleri doğrultusunda bazı değişiklikler yapılabilir. Ancak bu tür değişikliklerde önceden tespit edilmeye çalışılarak oyun

başlamadan yapılmalıdır. Aslında her oyun bire bir sınıf ortamına uymayıp uygulanamayabilir. Bu yüzden öğretmen her zaman belirlenen bir oyun üzerinde önceden bazı düzenlemeler yapmakta serbesttir. Burada önemli olan oyun ile öğretimi yapılan veya yapılacak olan dersin içeriğinin uyumlu olmasıdır. Belirlenen oyunlar kapsamında çocuklara daha yakın olduğu zaman gerçekten onlarla beraber harcanan zamana eğitim ve öğretim adına değdiği farkına varılacak ve bu doğrultuda yeni programlar geliştirilecektir. Esas ve önemli olan açılım da, eğitim ve öğretim programlarının bu doğrultuda yeniden organize edilmesidir. Sınıfın iki takım şeklinde bölünerek, bir ölçüde rekabete dayanan oyunlar oynatıldığı zaman, takım ruhunun geliştiği de gözlenecektir. Günümüzde hemen hemen her alanda ekip halinde yapılan çalışmalardan elde edilen başarılarla hepimiz şahit olmaktayız. Dolayısıyla takım ruhunun geliştirilmesinin önemi göz ardı edilemez. Bunu devamlı hale getirebilmek için, belirlenen takımlar da devamlı aynı kişilerden oluşabilir. Çünkü bu devamlılık içerisinde gruplar kendilerini sembolize de ederek daha fazlasını başarmaya odaklanabilirler.

W.R. Lee (1969: 13-15) bu durumu şöyle ortaya koymaktadır: “Öğrencileri gruplara veya takımlara ayırmak her zaman gerekli ve yararlı olmayabilir. Bazen sıkıcı ve zamanı israf eden bir uygulama da olabilir.” Diğer yandan bir öğrenci için yıl boyu aynı grubun üyesi olmak önerilen bir durumdur. Çünkü bazı öğrencilerin kendilerini ifade edebilmeleri ve gerektiği kadar sosyal olabilmeleri noktalarında sorunları olabilir. Bu öğrenciler geliştirilen takım ruhu çerçevesinde kendilerini daha kolay bir şekilde ifade edebilecekler ve sosyalleşme yönünde belirleyici adımlar atabilirler. Öğrencilerin grup içindeki birlikteliklerini bozan ya da bunu yürütemeyen öğrenciler olursa, bu durum da grup aleyhine puan olarak değerlendirilebilir. Böylece öğrencilerin işe daha ciddi sarılarak bir bütünün önemli birer parçaları oldukları bilinci verilebilir. Bu da öğrencinin kendisine güven duymasını ve kendisinin farkında olduğunun verdiği beklentileri karşılama gayretini kamçılatabilir. Grupların tam denk gruplar olması ve tatlı rekabete dayanan takım ruhunun geliştirilebilmesi için, öğretmen mutlaka aynı yetenek ve yeterliliğe sahip olan öğrencilerin belirlenen gruplara eşit dağılımını sağlamalıdır. Dil sınıfında, öğretmenin doğru cevabı alabilmesi için baş vurduğu her bir öğrencide normalden fazla bekleme, öğrenme açısından çok önemli olan zamanın boşa israf edilmesi anlamına gelecektir.

Lee (1969: 27-30), oyun içerisinde kaydedilen başarılar çerçevesinde, skor veya puanların kaydedilerek dikkate alınmasının önemini vurgulamaktadır. Birçok oyunda puanların dikkate alınması rekabet adına zaten bir zorunluluktur. Çünkü dikkate alınmak, farkında olunmak ve değer verilmek motivasyonu geliştiren önemli etkenlerdir. Gerçekten bir müsabakada gruplayacağımız insanların en fazla dikkat ettikleri noktalardan birisi de kaydedilen skorlardır. Öğretmen bu dikkat noktalarını hesaba katmak durumunda olup bunu görsel yada işitsel araçlarla duyurabilir. Kısacası öğretmen bu genç öğrencilerin yönelimlerine karşı duyarlı olmalıdır

Bir oyunun seçilmesinden sonra, onun nihai başarı ya da başarısızlığının oyunla ilişkili olan aşağıdaki stratejilere bağlı olduğu gerçeğini ifade etmek fazla bir abartı olmayacaktır. Bu stratejileri aşağıdaki gibi sıralayabiliriz:

1. Öğretmen oyunu çok iyi organize edip idare etmelidir. **2.** Öğretmen, oyunun kuralları, teknikleri ve organizasyonu ile ilgili yeterli bilgiye sahip olmalıdır. **3.** Öğretmen heyecan, coşku ve güzel davranış ve düşünceleri iyi

projelendirmelidir. 4. Dürüstlük ve hakkaniyet öğretmen tarafından öğrencilere oyunun kuralları vasıtasıyla kavratılmaya çalışılmalıdır. 5. Oyunun kuralları öncelikli olarak öğrencilerin bilgisine baş vurmadan değiştirilmemelidir. 6. Gerçek manada puanlama yapılmadan önce, yâni oyuna tam olarak geçilmeden önce iki üç tekrar yapılabilir. 7. Aynı performans ve yeterlikteki öğrenciler gruplara dengeli bir biçimde dağıtılmalıdır. 8. Öğretmen oyun içerisinde zamanı israf etmemelidir. Doğru karşılıkları ararken olması gerekenden daha fazla zaman harcamamalıdır. 9. Eğer öğrenciler oynanan oyunla ilgili olarak oldukça zorlayıcı ve yorucu bir aktivite varsa, ve bunu gerçekleştirmeye gayret edip başaran öğrencilere bir veya iki puan fazladan verebilir. Böylece oyun daha akıcı bir hale dönüştürülmüş olur. 10. Eğer öğrenciler daha fazlasını istiyorlarsa, istenilen ve hedeflenen başarı elde edilmiş demektir. 11. Oyuna katılmak istemeyen bir öğrenci, aşırı bir şekilde zorlanmamalıdır. 12. Öğretmen eleme türündeki oyunlardan kaçınabilir. 13. Öğretmen şikayetçi olma yerine oyunu daha da genişletebilir ve değiştirebilir. 14. Öğretmen yukarıdaki önerileri dikkate alarak öğrenme etkinliklerini daha başarılı hale getirebilir.

Hiçbir çocuk istemediği oyunu oynamaya zorlanmamalıdır. Çünkü aşırı zorlanan öğrencide dersle beraber okula karşı da bir antipati oluşabilir. Aslında bu durumun yâni bir öğrencinin oyuna katılmama isteğinden onun oyunu tam olarak kavrayamadığını ve öğrenmeye devam ettiğini anlayabiliriz (Romano, 1968). Belli kural ve kriterleri yerine getiremeyen öğrencilerin oyundan çıkarılması şeklinde elimine etme temeline dayanan oyunlardan kaçınılmalıdır. Böyle bir durum diğerlerini sıkabilir (Carson, 1963:17-20).

X. Sonuç

Sınıf içi ders öğretim etkinliklerinde oyunların öğrenmeyi destekleyici unsurlar olduğu anlaşılmaktadır. Özellikle yabancı dil öğretimi sınıflarında verilen ders içerikleriyle uyumlu olan oyunların öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesi gerçeğini destekleyen etkinlikler olduğu görülmektedir. Bu maksatla seçilerek organize edilen oyunlar, öğrenilen yabancı dili sınıf içerisinde pratik yapmak demektir. Böylece öğrenilen yabancı dil adeta sosyal yaşam içerisinde daha da pekiştirilerek kalıcı hale getirilecektir.

Özellikle dil öğretimi programlarının hazırlanmasında içeriklerle bire bir uyumlu olacak olan oyunlarla desteklenmesi, hedeflenen başarı oranının daha da artırılmasını sağlayacaktır.

Abstract: This study is intended to identify the role of teaching games in ELT (English Language Teaching) classes and to find out whether it can contribute to the success of the learners.

Teaching a language does not only mean lecturing a lesson and setting the students to listen to the teachers. Instead of being only the listener of the teachers and the slave of the course books, the teacher can convey the information through games so that it can motivate the learners and make everyone in the class be a participant to join the lesson. Even the shy and unvolunteer ones may develop enough courage to do that. Thus, everybody in the class can participate in the lesson without any force and threat of the course teacher.

Key Words: Games, Plays and Games to teach and learn, Language teaching.

Kaynakça

- Abalo, A.F., "The Role Of Games İn The Learning Process", English Teaching Forum, 1987.
- Alraba, S., "Games İn Speaking Classes", English Teaching Forum, 1991.
- Bowster. J.E., The Primary English Teacher's Guide, London, 1992.
- Bumpass,F.L., Teaching Young Students As A Foreign Language, New York, 1963
- Carson, B., The Party Books For Girls And Boys, New York, 1963.
- Celce. M., Teaching English As A Second Language, Washington, 1989.
- Danesi, M., Puzzles And Games İn Language Teaching, Lincolnwood, 1987.
- Dobson; M. J., "Try On Of My Games", English Teaching Forum, 1970.
- Fleming, R. S., Curriculum For Girls And Boys, Colombus, 1963.
- Headfield, J., Elemantary Communication Games, London, 1984.
- Hunt, S., Games And Sports Around The World, New York, 1964.
- Kim, L.S.,"Creative Games For The Language Class", English Teaching Forum, 1995.
- Lee, W.R., Languagu Teaching Games And Contests, London, 1969.
- Mc Callum, G. P., Word Games, New York, 1980.
- Rixon, S., The Role Of Fun And Games Act İn Teaching Young Learners, London, 1991.
- Romando, R., Teaching The Disadvantaged Child, New York, 1968.
- Weed, G. E., "Using Games İn Teaching Children", English Teaching Forum,1980.
- Young, M. A., Teaching Children With Special Learning Needs, New York, 1967.