



Türkad

YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ETKİLEŞİMLİ ETKİNLİK ÖRNEKLERİ

Hale YÖNEZ¹

Özet

Yabancılara Türkçe öğretimi, Türkçe eğitiminin özel bir dalıdır ve yabancı uyruklu kişilere yabancı dil öğretimi kriterlerine uygun olarak Türkçenin öğretilmesini amaçlar. Bu öğretim sürecinin verimli olması, etkili öğretim yöntem ve tekniklerinin kullanılmasına bağlıdır. Karşılıklı etkileşimi ve yaparak-yaşayarak öğrenmeyi mümkün kılan etkileşimli etkinlikler, eğitimde kullanılabilecek materyaller arasında etkili öğrenmeyi sağlayanlardan biridir. Bu çalışmada etkileşimli etkinlik örneklerine yer verilerek yabancılara Türkçe öğretiminde nasıl kullanılabileceği açıklanmaya çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Yabancılara Türkçe öğretimi, etkinlik örneği, etkileşimli eğitim, dil öğretimi, Türkçe öğretimi.

1. Giriş

Eğitim süreci, canlı bir organizma gibi gelişimini devam ettiren ve kendini sürekli yenileyen bir yapıya sahiptir. Teknolojiye ve içinde bulunulan çağa uyum sağlayarak verimli bir eğitim süreci geçirilebilmesi için eğitimin tüm alanlarında yenilikler yapılmaktadır. Eğitim alanında kabul gören birçok yaklaşım vardır. Bu yaklaşımlar da çağa ayak uydurabilecek biçimde değişmekte, geliştirilmektedir. Eski yaklaşımlar böylece elden geçirilirken ortaya çıkan yeni yaklaşımlar da bulunmaktadır. Bu yeni yaklaşımlardan biri, etkileşimli eğitim yaklaşımıdır. Bilgisayarın, internetin ve diğer bilişim teknolojilerinin hızla geliştiği bir çağda, bilişimden ayrı tutulacak bir eğitim ortamı olamayacağı düşüncesi, bu yeni yaklaşımın oluşmasını sağlamıştır.

İlginin sürekli ayakta tutulması, etkili öğrenme açısından son derece önemlidir. Öğrenciler, dikkatlerini konuya yöneltebildikleri ölçüde öğrenebilirler. Bu yüzden, öğrencilerin çeşitli duyularına aynı anda hitap edebilecek materyaller geliştirilmesi gerekmektedir. Bir materyal ne kadar çok duyuya aynı anda hitap ederse o denli başarılı olunur. Etkileşimli eğitim yaklaşımı, daha fazla duyuya hitap etmesi bakımından da önemli bir yaklaşımdır.

¹ Gazi Üniversitesi Türkçe Eğitimi bölümü doktora öğrencisi. elmek: h.yonez@hotmail.com

Yabancılara Türkçe öğretiminde öğrenci, oyunun içinde olmalı ve deneme yanılma yoluyla yaparak-yaşayarak konuyu kavramalıdır. Bununla ilgili yapılan bir araştırmada bu sözü doğrular niteliktedir. Yalın (2006:21), Dale'in Yaşantı Konisi'nde belirlediği modele göre ele alınan araştırma sonuçlarından bahsetmektedir. Teksas Üniversitesinde yapılan bu araştırma sonuçlarında; hem görüp hem işittiklerin % 50' sini, söylediklerin %70'ini, yapıp söylediklerinin % 90'ını hatırlamaktadırlar. Bundan dolayı oyun etkinlikleri ile Türkçe öğrenen öğrencinin öğrenme sürecine aktif olarak katılımı sağlanacaktır.

Görsel işitsel araçlar kullanma, çok sayıda duyu organına yönelmeyi sağlar. Sunum türlerine göre anımsama oranlarına ilişkin yapılan bir araştırmada (www.aku.edu.tr/anasayfa/asongur.ppt); sözel, *tek yönlü ders sunumlarında* (konferans vb.) 3 saat sonra %25, 3 gün sonra %10-20 arasında hatırlama oranı olduğu tespit edilmiştir. *Yazılı bir belgeyi okuyarak öğrenme* sonucunda 3 saat sonra %72, 3 gün sonra %10 oranında hatırlama görülür. *Görsel ve sözel sunumun bir arada kullanıldığı anlatımlarda* (sınıf ortamında işlenen dersler vb.); 3 saat sonra öğrenilenlerin %80'i, 3 gün sonra ise %65'inin hatırlanabildiği görülmüştür. *Öğrenci yöntemlerle* (rol yapma, tartışma, vaka çalışması vb.) *yapılan sunumlarda* 3 saat sonra %90, 3 gün sonra ise %70 oranında anımsama görülmüştür. Bu, diğer sunum türlerinin arasında en yüksek orandır.

Confucius'un “Duyarsam unuturum, görürsem hatırlarım, yaparsam öğrenirim” sözü, yaparak-yaşayarak öğrenmenin önemini göstermektedir.

2. Etkileşimli Eğitimin Yararları

Etkileşimli eğitim, internet üzerinden öğretime yardımcı olabilmek için kullanılan bir tür eğitim yöntemidir. Günümüzde bunun birçok örneği bulunmaktadır. Bunların başında, TNET Vitamin gibi etkileşimli eğitim kurumları gelmektedir. Etkileşimli eğitimde amaç, öğrencilere çok uygun fiyatlara ya da herhangi bir ücrete tabi olmadan teknolojiyi kullanarak bir şeyler öğretmektir. Etkileşimli eğitim; konu anlatım videoları, sınavlar, testler, etkinlikler gibi birçok unsuru içerisinde bulundurmaktadır. Konu anlatım videolarında sınıf ortamındaki gibi konular anlatılmaktadır ve videolar tekrar tekrar dinlenebilmektedir. Etkileşimli eğitimin kendi içerisinde birçok yararı bulunmaktadır.

- Etkileşimli eğitim, öğrenciyi en çok vakit geçirdiği yerde eğitime hazır bir hale getirir. Evinde ya da öğretim ortamı dışındaki bir başka yerde, istediği her an bilgiye ulaşma şansı doğurur.
- Maliyeti az veya maliyetsiz etkileşimli eğitim seçenekleri sayesinde öğrenciler düşük maliyete iyi bir eğitim alma şansını yakalarlar.
- Öğrencilere değişik yöntemler ve konu anlatımlarını tekrar tekrar izleyebilme imkanı sağlar. Kişi anlamadığı noktaları bir kez daha izleyerek konuyu anlayabilir. Bu konularla ilgili konu testlere ve etkinliklere ulaşarak pratiklik kazanabilir. Soru çözümlerini anlatımlı bir şekilde bulup, yeni çözüm teknikleri öğrenebilir.
- Sınıf ortamında da etkileşimli materyallerden yararlanılabilir. Bu sayede hem süre verimli kullanılmış olur hem de öğrenciler birçok

duyularına hitap eden bu sistemle konuyu daha iyi anlama şansı kazanır.

Etkileşimli eğitim yaklaşımı, yöntem ve tekniklerin, öğrenci ve karşılıklı etkileşimi sağlayıcı bir şekilde kullanılmasıdır. Bu yaklaşımın nitelikleri şöyle sıralanabilir:

- Etkileşimli eğitim, öğrenci merkezlidir.
- Öğrencinin aktif katılımını sağlar.
- Öğretmenin rolü, öğrenmeyi kolaylaştırmak ve öğrenciyi desteklemektir.
- Öğretmen-öğrenci arasında karşılıklı etkileşim vardır.
- Etkileşimli eğitimde kalıcı öğrenme oluşur.

Öğrenmenin gerçekleşmesindeki aşamalar; ihtiyaç, ilgi, davranış ve öğrenme olarak sıralanabilir. Bir konunun öğrenilebilmesi için ilk önce öğrenenin, bunu öğrenmeye ihtiyaç duyması ve konuya ilgi uyandırılması önem taşır. Sonrasında öğrenilecek konunun davranışlara dökülmesi gerekir. Bu aşama, yaparak-yaşayarak öğrenme aşamasıdır. Bu sürecin sonunda, öğrencinin konuya ilgisi ve öğrendiklerini hayatına uygulaması oranında öğrenme gerçekleşir. Kısacası öğrenciler, öğrenme sürecinde aktif bir öğrenci olarak yer almışlarsa öğrenme kolaylaşır.

Tüm eğitim yaklaşımlarında olduğu gibi, etkileşimli eğitim yaklaşımında da benimsenen bazı ilkeler vardır. Bu ilkeleri şöyle sıralayabiliriz:

- Aktif öğrenme: Öğrencinin sürece etkin katılımı sağlanmalıdır.
- Ortak amaç: Öğrenme sürecinde öğrencilerin ve öğretmenin belirlediği ortak bir öğrenme amacı olmalıdır.
- İlgi: Öğretmen, öğrenilecek konuya karşı öğrenme ortamında ilgi uyandırmalıdır.
- Sık tekrarlı öğrenme: Periyodik tekrarlar aracılığıyla öğrenilen konu pekiştirilmelidir.
- Çok duyu organına dayalı öğrenme: Öğrenme ne kadar fazla duyu organına hitap ederse o kadar etkili bir öğrenme sağlanır.
- Kendini değerlendirme: Öğrenciler, öğrenme durumlarıyla ilgili öz değerlendirme yapmalıdır. Kendi kendine yaptığı değerlendirme ile eksiklerinin farkına varması, bu eksikleri gidermede öğrenciyi güdüler.
- Sorun merkezli öğrenme: Öğrenme sürecinin başında ortaya atılan bir problem çerçevesinde öğrenme sağlanmalı, bu problemin çözülmesi sonucunda öğrenmenin gerçekleşeceği belirtilmelidir.
- Yaşantı merkezli öğrenme: Öğrenciler yaparak-yaşayarak öğrenirlerse, etkili öğrenme gerçekleşir.

- Serbest iletişim: Öğrenciler öğrenme ortamında rahat olmalı, hem kendi aralarında hem de öğretmenleri ile aralarında rahat bir iletişim ortamı sağlanmalıdır.
- Serbest davranma: Öğrenme ortamını olumsuz etkilememesi şartıyla, öğrenciler hareketlerinde serbest bırakılmalıdır.
- Tekrar ve pekiştirme: Belli periyotlarla yapılan tekrarlar, öğrenmenin kalıcı olmasını sağlar.
- Karmaşık olmama: Konu en basit haliyle verilmeli, mümkün olduğu kadar öğrencinin seviyesine indirgenmelidir. Bilinenden bilinmeyene ve basitten karmaşığa doğru bir öğrenme süreci oluşturulmalıdır.
- Sıkılmama: Öğrencilerin yaşları nispetinde belli bir dikkat süreleri olduğu unutulmamalıdır. Dersin süresi öğrencilerin dikkat sürelerine göre düzenlenmeli, gerekli görüldüğünde dikkatlerini toparlayıcı etkinliklere yer verilmelidir.
- Korku duymama: Öğrenciler, yeni öğrenecekleri konunun zor ya da karmaşık olduğunu düşünürlerse, öğrenmeye karşı olumsuz bir tutum geliştirebilirler. Bu durum, korkuya dönüşebilir ve öğrenmeyi engelleyebilir. Bu yüzden rahat bir öğrenme ortamı sağlanarak öğrencilerin kaygı ve korkuları giderilmelidir.
- Geri bildirim: Öğrenilen konunun sonunda öğrencilerden geri bildirim alınmalıdır. Bu geri bildirimler, öğrenme ortamının iyileştirilmesi, öğrencilerin ihtiyaçları doğrultusunda düzenlenebilmesi açısından önem taşır.

Etkileşimli eğitim sayesinde teknolojik gelişmeler eğitim ortamında kullanılmaktadır. Sürekli bilgisayar vb. aracılığıyla bilişim dünyasının içinde bulunan kişilere, aynı araçla bir şeyler öğretmeye çalışmak daha kolaydır. Eğitimde teknoloji kullanımının yararları şunlardır:

- Öğrenmenin niteliğini artırır.
- Kısa sürede öğrenmeyi sağlayarak hem öğretmen hem öğrenci için harcanan zamanı azaltır.
- Eğitimin etkililiğini artırır.
- Eğitimin maliyetini azaltır. Fakat maliyeti azaltırken eğitimin niteliğini düşürmez.
- Öğrencilerin eğitim ortamında etkin olmasını sağlar.

3. Eğitimde Kullanılan Etkileşimli Yöntemler

Herhangi bir eğitimde, eğiticinin görevi eğitime katılanlarda eğitimin hedefleri doğrultusunda istenilen davranış değişikliklerini oluşturmaktır. Öğrencileri eğitimin hedeflerine ulaştırmada eğiticinin başarısı, dinamik bir sunumla doğrudan ilgilidir. Dinamik bir sunum; ilginin sürekli ayakta tutulduğu çeşitli eğitim tekniklerinin kullanılmasıyla gerçekleşir. Yetişkin eğitiminde kullanılan çok değişik öğrenci ve karşılıklı etkileşimi sağlayıcı (etkileşimli) eğitim tekniklerinden yararlanılabilir. Öğretmen ve öğrenciler

arasında çok yönlü iletişimi sağlayan bu teknikler; anlatma yöntemi, soru-yanıt yöntemi, küçük grup çalışmaları ve gösterim (demonstrasyon) olarak sıralanmaktadır.

3.1. Anlatma Yöntemi

Bir eğitimcinin bir konuyu çok sayıda kişiye bir sıra dahilinde anlatmasıdır. Öğretimde en çok kullanılan yöntem olmasına rağmen, yalnızca düz anlatıma ağırlık verilmesi öğrenmeyi olumsuz yönde etkileyerek etkinliği azaltır. Böyle bir eğitimde içeriğin büyük bölümü kuramsaldır ve eğitici tarafından sözlü olarak sunulur. Anlatma yönteminin yerinde ve zamanında kullanılması, diğer yöntemlerle desteklenmesi, etkinliğini artırabilir.

Günümüzde eğitim teknolojisinin gelişmesiyle; soru sorma teknikleri, video filmleri, saydam ve slayt gibi görsel-işitsel araçların kullanılmasıyla anlatma yönteminin etkinliği büyük ölçüde artırılmıştır. *Görsel-işitsel araçlarla desteklendiğinde* anlatım yönteminin olumlu yanları şunlardır:

- Hızlı ve yavaş öğrenenlerin karışık bulunduğu gruplar için etkilidir.
- Büyük miktarda kuramsal bilgi kısa zamanda verilir.
- Daha büyük gruplara sunulabilir.
- Yeni bir konuya giriş yapmada etkilidir.
- Belli bir konunun kısa tekrarını yapmada ve özetlemede etkilidir.
- Kısa sürede çok miktarda bilgi çok kalabalık bir öğrenci grubuna verilebilir.
- Anlatım yönteminin uygulanması kolay ve ekonomiktir.

Yukarıda sıralanan maddelerden de anlaşıldığı gibi asırlardır kullanılan bu yöntemin birçok avantajı vardır. Fakat bu avantajlarının yanında, yöntemin olumsuz yanları da vardır. Anlatma yönteminin olumsuz yanları ise şunlardır:

- Öğretmenin iyi bir ses tonu ve konuşma yeteneği olmalıdır.
- Öğrenme ortamında tek yönlü bir iletişim söz konusudur.
- Uzun süre pasif dinleyici konumunda kalan öğrenciler için sıkıcıdır.
- Yüksek düzeyde bilişsel öğrenmenin gerçekleştirilmesi zordur.
- Eğitici ile öğrencilerin dikkatlerini uzun süre korumaları gerekir.
- Eğitimi öğrencilerle etkilemezse katılım ve ilgi düşük düzeyde kalabilir.
- Genel olarak bireylere gerektiğinden fazla bilgi yükleme eğilimi vardır.
- Geribildirimlerle bireylerin önemli noktaları öğrendiklerini kontrol etmek zordur.
- Çok fazla bilginin sunulması bireylerin kısa dönem hafıza kapasitelerini zorlar.

3.2. Soru-Cevap Yöntemi

Eğitimcinin bireylere soru sorması, onların verdiği cevaplara göre konuyu desteklemesidir. Düşünmeyi ve konuşmayı özendirilmesi, fikirleri ve bilgileri açığa kavuşturması bakımından önemlidir. Bu yöntem, eğitimde

değerlendirmeyi sağlama açısından gereklidir. En çok kullanılan yöntemlerden biri olan soru-cevap yöntemi, öğrenme teorilerindeki büyük değişikliklere rağmen hala önemini korumakta ve geniş çapta uygulama alanı bulmaktadır. Eğitimci, sunum sırasında ilgiyi canlı tutmak ve katılımı sağlamak için farklı soru sorma tekniklerinden yararlanmalıdır.

3.3. Küçük Grup Çalışmaları

Eğitim sırasında; etkin katılım ve ekip çalışmasını sağlaması, öğrencilere birbirlerinden öğrenme olanağı vermesi ve farklı bakış açılarını ortaya koyabilmesi gibi olumlu yönleri nedeniyle küçük grup çalışmaları yapılır.

Grup çalışmaları, öğretmen/öğrenciler tarafından ortaya atılan bir sorunu çözmek, vaka çalışmaları yapmak, rol yapmada oynanacak rolleri hazırlamak için kullanılır. Bu başlıkları tek tek gözden geçirelim:

3.3.1.Vaka Çalışması

Vaka çalışması, belli bir konu veya sorun üzerine odaklanmış, gerçekçi senaryoların kullanıldığı bir eğitim tekniğidir. Vakalar, gerçek yaşamdaki deneyimlere dayalı olabileceği gibi, kayıtlardan ya da dergilerden seçilerek de oluşturulabilir.

Vaka öğretmen tarafından ayrıntılı bir şekilde yazılı olarak sunulur ya da öğrencilere dağıtılır.

Öğretmen vaka çalışmasını hazırlarken, tartışılmasını veya yanıtlanmasını istediği noktaları açık ve net bir biçimde belirtmiş olmalıdır.

Öğrenciler birer birer ya da küçük gruplar halinde önce vakayı okur, tartışır, sonra da durum veya sorunla ilgili görüşlerini tüm öğrencilerle paylaşırlar.

Çalışma sırasında öğretmen, kaynak kişi olarak çalışmaya yardımcı olmalı ve gerekiyorsa konuyla ilgili yazılı kaynakları sağlamalıdır.

3.3.2. Rol Yapma

Rol yapma, öğrencilerin eğitimin amaçları ile ilgili bir durumu, gerçeğe uygun olarak oynadıkları bir eğitim tekniğidir.

Rol yapmanın aşamaları şunlardır:

Hazırlık: Eğitici önceden, oyundan öğrencilerin neler öğrenmesi gerektiğine karar verir (amaçları belirler).

Tanıtım: Öğretmen, oyuna katılacaklara önceden yazılı veya sözlü bilgi verir, hazırlanmaları için süre tanır ve oyunun süresini belirtir.

Eylem: Bu aşamada oyunun sergilenmesi söz konusudur.

Değerlendirme: Öğretmen oyuna katılanlara neler hissettiklerini sorar.

3.3.3. Beyin Fırtınası

Beyin fırtınası düşünmeyi ve yaratıcılığı uyaran, genellikle küçük gruplarda (10-15 kişi) yürütülen bir eğitim tekniğidir. Temel amaç, belli bir konu/sorunla ilgili çok seçenekli çözümler üretmektir.

Beyin fırtınası ile ilgili kurallar şunlardır:

- Öğretmen beyin fırtınasına başlarken, tartışılacak sorun/durumu net bir şekilde ortaya koymalıdır.
- Öğrencilerden gelecek her fikrin kabul edileceğini belirtmelidir.

- Uygulama sırasında söylenen herhangi bir fikir, öğretmenin kendisi yada öğrenciler tarafından eleştirilmez, sansür uygulanmaz.
- Öğrenciler tarafından tüm söylenenler listelenir.
- Öğrencilerin tümünün görüş/fikirleri ile katılımı sağlanmalıdır
- Öğretmen zaman zaman olumlu geribildirimler ile öğrencileri yüreklendirmelidir.

Beyin fırtınasının sonunda tüm öğrencilerle birlikte listelenen alternatifler tek tek tartışılır, gerekirse düzeltmeler yapılarak en uygun olanları seçilir ve konu özetlenir.

Beyin fırtınasının olumlu yönleri şunlardır:

- Beyin fırtınası öğrencilerde yaratıcı düşünmeyi geliştirir.
- Öğrenciler kısa zamanda belli bir konuya ilişkin olarak çok sayıda fikir üretir.
- Öğrenciler öğrenmeye motive olur.
- Öğrencilerin belli bir konuya ilişkin farklı düşünceleri kabul etmelerine yardım eder.
- Beyin fırtınasının kullanımı kolaydır ve pek fazla hazırlık gerektirmez.

Beyin fırtınasının olumsuz yönleri ya da dikkat edilmesi gereken noktaları ise şunlardır:

- Beyin fırtınası esnasında her bireyi ayrı ayrı değerlendirmek zordur.
- Beyin fırtınası esnasında ortaya atılan her fikrin yazılması zorunluluğu, fikirlerin akış hızını yavaşlatabilir.
- Beyin fırtınasının yönlendirilmesi için iyi bir başkan ve not tutan bir üye olmazsa başarı azalır.

3.3.4. Grup Tartışması

- Grup tartışması, fikirlerin, düşüncelerin, soruların ve yanıtların öğrenciler tarafından geliştirildiği bir eğitim tekniğidir.
- 8-10 kişilik gruplarda aktif katılımı ve karşılıklı fikir alışverişini sağlamada etkilidir.
- Daha büyük gruplarda tartışmayı yönetmek zor olacağından uygun bir teknik değildir.
- Grup tartışmalarında öğretmen tartışmayı yürütürken tarafsız olmalı, danışman, yönlendirici ve kolaylaştırıcı bir rol üstlenmelidir.
- Grup tartışmaları, bir eğitim oturumu, bir gösterim/uygulama, video/sinema filmlerinden sonra, vaka çalışması ya da rol yapmanın sonunda kullanılabilir.

4. Yabancılara Türkçe Öğretiminde Kullanılabilecek Etkileşimli Etkinlikler

Yabancılara Türkçe eğitimi alanında da etkileşimli eğitim yaklaşımından yararlanmak mümkündür. Etkileşimli etkinlikler arasında drama, oyunlar, diyaloglar, örnek olaylar vb gösterilebilir. Bu etkinlik türleri ile ilgili örnekler, sırasıyla alt başlıklar halinde incelenecektir.

4.1. Drama

Drama, bir olayın veya durumun yazılı metne bağlı kalmaksızın doğal bir şekilde uygulanmasıdır. Drama ile öğrencinin kendini ifade edebilmesi, üretken olması, aktif olması, araştırma isteğinin ve kendi problemlerini çözebilme becerisinin geliştirilmesi amaçlanır. YTÖ'de de drama ile öğrenci dili, yaparak ve yaşayarak öğrenir (Kara, 2009:16-19).

Bu teknik en eski yöntemlerden birisi olup günümüzde okullarda özellikle İngilizce öğretiminde yaygın olarak kullanılmaktadır. "Drama ile öğrenci problem çözme ve iletişim kurma yeteneğini geliştirir." diyen Demirel (2008:70), bu tekniğin çok kullanışlı ve yararlı olduğunu vurgular. Öğrenciler, öğrenilen dili gerçek ortamlarda nasıl kullanmaları gerektiğini sınıf ortamında yaşayarak öğrenirler. Demirel, bu tekniğin önemini şöyle sıralar (Demirel, 2008:71):

- Etkili ve dikkatli dinleme yeteneğini geliştirir.
- Kişinin kendine olan güvenini artırır.
- Anlama yeteneğini ve yaratıcılığını artırır.
- Bilgilerin etkin kullanımını sağlayarak onları pekiştirir.

Drama daha çok temel dil becerileri gelişmiş, orta ve ileri seviye öğrencilerine uygulanması gereken bir tekniktir. Çünkü drama tekniği karşılıklı konuşmayı hedefler. Yeni Türkçe öğrenmeye başlayanlara zor uygulanabilir. Demirel, (2008:71), bu tekniğin çeşitlerini *doğal drama* ve *biçimsel drama* olarak ikiye ayırır.

Doğal drama, öğrencinin doğal olduğu ve gerçek hayattaki serbest konuşma alışkanlığını kazandığı drama çeşididir. Doğal drama çeşitleri olarak; serbest oyunlar, hikayeleri sahneleme, resimlerle hikaye sahneleme, radyo ve TV haberlerini taklit etme ve gölge oyunları gösterilebilir. Bu doğal drama tekniği; ana okullarında, "yaratıcı drama etkinlikleri" adı altında çocukların kendi ana dilini kullanarak uyguladıkları, öğretmenler tarafından en çok kullanılan tekniklerden biridir (MEGEP, 2006:16). Bu etkinlik, Oğuzkan (1988:6)'ın bahsettiği gibi hiçbir zorlama olmadan öğretmenin anlattığı bir hikayenin ya da çocukların başlarından geçen bir olayın veya öğretmenin çocuklarla birlikte karar verdikleri bir durumun canlandırılması olabilir. Çocuklar içlerinden geldiği gibi, hatta bazen hikayeyi istedikleri gibi değiştirerek etkinliği uygulayabilirler. Aşağıda, sınıf ortamında uygulanabilecek bir doğal drama örneği verilmiştir.

Örnek:

Anne: (Yanına gelen Burak'a) Elinde ne var oğlum?

Burak: Elma var anne.

Anne: Elmayı yıkadın mı?

Burak: Yıkadım anne. Biraz oynamak için dışarı çıkabilir miyim?

Anne: Çıkabilirsin ama kahvaltı hazır olduğunda gel.

Burak: Sen çağırınca hemen gelirim.

*Anne: (Kahvaltıyı hazırlamayı tamamladıktan sonra Burak'a seslenir.)
Burak! Kahvaltı hazır.Hadi gel.*

Burak: (İçeri girer ve masaya oturur.)

Anne: (İçeriden) Oğlum ellerini yıka, kahvaltıya öyle başla.

Burak: Yıkadım anneciğim (Hızla kahvaltısını bitirdikten sonra). Ben dışarı oynamaya gidiyorum.

Anne:Tamam, geç kalma (Aytaş, 2008:146).

Biçimsel drama, ciddi ve planlı olarak yetişkin öğrencilere uygulanabilen bir aktivitedir. Oynanacak oyun önceden ezberlenmiş ve provası yapılmış olmalıdır. Kuklalar, pandomim (sessiz oyun) ve piyesler bu grupta değerlendirilebilir. YTÖ'de temel seviyede ilerlemiş olan ve temel seviyenin üstündeki öğrencilere uygulanabilecek drama etkinlikleri hazırlamak mümkündür. Bu etkinlikler, öğrencilerin kelimeleri doğru telaffuz etmesine, heyecanlarını kontrol etmelerine ve sözlü anlatımın gelişmesine yardımcı olur. Aşağıda, bir pandomim örneği verilmiştir.

Serçenin Kahvaltısı

Öğretmen yüksek sesle anlatır. (Öğrenciler hareketleri istedikleri gibi canlandırıyorlar)

Bir ağacın dalında uyuyan serçe uyandı. (Öğrenciler yere çömelir, kolları yukarı doğru kaldırır ve çırpar)

Serçe yiyecek bulmak için ormana doğru uçtu. (Kollar iki yana açılır ve uçar gibi sınıfta dolaşırlar)

Serçe solucan bulmak için dikkatle yerlere baktı. (Öğrenciler kollarını yana açarak ve dikkatle bakarak sınıfta dolaşırlar)

Serçe bir solucan buldu. (Öğrenciler yere çömelir, eller yerde baş önde)

Serçe ağaca geri döndü. (Kollar yanda uçma hareketi yaparak başlangıç yerine dönerler)(Arslan ve Gürsoy,2008:123-124)

4.2. Oyunlar

Demircan (2005:204), "Hiçbir ders bir oyunun sağladığı doğru ve doğal diyalogu ve öteki etkinlikleri sağlayamaz." demektedir. Bu anlamda geleneksel Türk çocuk oyunları materyal açısından yabancılara Türkçe öğretimi yapanlara kolaylık sağlayacaktır.

YTÖ'de oyunlar sınıf içi etkinlik ve sınıf dışı etkinlik olarak iki gruba ayrılabilir. Eğitsel oyunlar daha çok sınıf içi etkinlikler şeklinde ele alınmalıdır. YTÖ'de işlenen konuların pekiştirilmesini sağlayan eğitsel oyunlar temel seviyede kullanılacak etkinlikler ve iletişim deneyimi olarak uygulanmalıdır. (Gürsoy, 2011:1)

1. Eğitsel Oyunlar
2. İletişim Oyunları
3. Gramer Oyunları

4. Telaffuz Oyunları
5. Geleneksel Türk Oyunları
6. Zeka Oyunları

4.2.1. Eğitsel Oyunlar

Öğrencilerin birbirleriyle Türkçe iletişim kurmalarını sağlamak amacıyla eğitsel oyunlara başvurulmalıdır. Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi ve öğrencilerin kendilerini rahat ifade edebilmeleri açısından önemlidir. Bu oyunlar eğlendirici olması sınıf içi etkinliklere canlılık getirmektedir. Eğitsel oyunları uygularken dikkat edilmesi gereken konu, oyunların doğru olarak seçilmesi ve bir amaca yönelik olmasıdır. Eğitsel oyunlarda öğretmen sürekli kontrol etmelidir. Kuralların tam anlaşılması için gerekirse ana dilde açıklamalar yapmalıdır. Bu oyunlara sınıftaki herkesin aktif olarak katılımı sağlanmalıdır. Öğretmen bu oyunlara çok dikkatli bir hazırlık yapmalı ilginç, kolay ve cazip oyunları uygulamalıdır. Herkesin seviyesine ve yeteneğine göre uygulanabilecek oyunlar araştırılmalıdır. Demirel (1993:73), eğitsel oyunlara ders saatinin beş ya da on dakikasının ayrılmasını ve bu etkinliklere dersin ortasında veya sonunda yer verilmesini önermektedir. (Arslan ve Gürsoy,2011:2)

4.2.2. İletişim Oyunları

Bu oyunlara sınıf içi etkinliklerde bütün öğrencilerin katılımı sağlanmalıdır. Tanışma, Nasılsınız? Alfabe, Harflerini Söyle vb. gibi iletişim oyunları temel seviye yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlere uygulanabilecek en önemli etkinliklerdir.(Arslan ve Gürsoy, 2011:2)

4.2.2.1 Tanışma

Öğrencilerden adlarını ve soyadlarını iki küçük kağıda yazmalarını istenmelidir. İsimlerden birini sıralarına, diğerini de bir kutuya koymalıdır. Daha sonra ilk sıradan başlayarak öğrencileri öğretmen masasına çağırıp isim çektirmelidir. Öğrenci, çektiği ismin sahibini bulup kağıdı ona vermelidir.

Bulduğu kişinin aradığı kişi olup olmadığından emin olmak için:

- Senin adın ne?
- Benim adım...

Öğrenciler bu diyaloglarla öğrenilen dilin ilk konularını pratikte uygulama fırsatı bulurlar (Kılıçaslan, 2008:93).

4.2.2.2 Nasılsınız?

Etkinliğin amacı "Nasılsınız?" sorusunu ve cevabını öğretmektir.

1. Nasılsınız? kelimesinin harfleri A-4 kağıdına tek tek yazılarak sınıftaki öğrencilere dağıtılmalıdır. Otuz saniye içerisinde öğrencilerden "Nasılsınız?" kelimesini tahtanın önünde sıraya geçerek oluşturmaları sağlanır.

2. Sınıfa küçük bir top getirilmelidir. Top öğrencilerden birine rastgele atılmalı ve o öğrenciye "Nasılsın?" diye sorulmalıdır. Cevap alındıktan

sonra, elinde top olan öğrenci topu başka birisine atmalıdır. Topu yakalayan öğrenci; "Nasılsın?" diye sorar ve oyun zincirleme olarak devam ettirilir. Öğrenciler bu aktivite ile eğlenerek hedef dildeki sesleri daha iyi tanımış olurlar ve konuşma becerileri geliştirilir. (Arslan ve Gürsoy, 2011:2)

4.2.2.3 Alfabe Oyunu

Temel seviyede alfabeyi pekiştirmek amacıyla kavratmak için bütün sınıfa uygulanması gerekli bir aktivitedir. Harfler ve harflerle başlayan kelimeler verildikten sonra bir kutuya alfabenin harfleri yazılarak konmalıdır. Öğrenci kutudan bir harfi rastgele çekmeli ve çıkan harfi okumalıdır. Hatırlayabilirse o harfle başlayan yeni bir kelime söylemelidir. Öğrencilerin Türkçedeki harfleri ve kelimeleri daha iyi tanımaları bakımından bu etkinlik uygulanabilir (MEGEP, 2007:45).

4.2.2.4 Harflerini Söyle

Alfabeyi kavratmak için 8-10 kişilik küçük gruplara uygulanabilecek bir oyundur. Oyuna başlamadan önce sınıfın önceden öğrendiği kelimelerin listesi çıkarılmalıdır. Liste tamamlandığında, 10 öğrenci seçilmeli ve eşit sayıda iki takım oluşturulmalıdır. Ski takım sınıfın önünde ve karşı karşıya durmalıdır. Geri kalan öğrenciler oyunu takip ederler. Listedeki seçilen ilk kelime birinci takımın ilk oyuncusuna söylenmelidir. Öğrenci kendine söylenen kelimenin harflerini teker teker yüksek sesle söylemelidir. Kelimenin harflerini doğru söylemeyi başarır ise ayakta durmaya devam edecektir. Sonra ikinci takımın ilk oyuncusuna farklı bir kelime söylenmelidir. Öğrenci harfleri teker teker doğru söyleyebilirse, ayakta durmaya devam edecektir. Kelimelerin harflerini yanlış söyleyen ya da yanlış telaffuz eden öğrenci yerine geçer. Öğrenilen dildeki seslerin doğru telaffuz edilmesi için bu aktivitelere zaman zaman yer verilmelidir.(Arslan ve Gürsoy, 2011:3)

Örnek:

Öğretmen: Ayakkabı

Birinci öğrenci: A-y-a-k-k-a-b-ı

Öğretmen: Sinek

İkinci öğrenci: S-i-n-e-k (İzgören, 1999:69)

4.2.2.5 Zaman Makinesi

Bu etkinlik öğrencilerin hayal güçlerini kullanarak konuşmalarını sağlamaya yönelik bir oyundur. Öğretmen öğrencilere, bir zaman makinesinin icat edildiğini, bu zaman makinesi yardımıyla geçmişe ve geleceğe gidebilmelerinin mümkün olduğunu belirtmelidir. Öğrencilere, Şimdi sizler de bu zaman makinesi aracılığıyla isterseniz geçmişe isterseniz geleceğe gidebilirsiniz, Şeklinde onları oyuna motive etmelidir. Öğrencilere biraz süre vererek, zaman makinesiyle geçmişe ya da geleceğe gittiklerini hayal etmelerini sağlamalıdır. Süre tamamlandıktan sonra öğrenciler,

kurguladıkları hayallerini anlatmalıdırlar. Bu aşamada öğretmen aşağıdaki benzer soruları öğrencilere yöneltmelidir. (Arslan ve Gürsoy:2011:3)

Örnek:

- Nereye gittiniz?
- Hangi yıla gittiniz?
- Kimlerle görüştünüz?
- Gittiğiniz yerin özellikleri nasıldı?
- Hiç ünlü birisine rastladınız mı?

Bu aktivitede soru-cevap yöntemiyle Türkçe pratik yapmaları sağlanmış olur (İzğören, 1999:69).

4.2.2.6 Rüya Adası Oyunu

Öğretmen sınıfta loş bir ortam oluşturarak öğrencileri uyumaya motive etmelidir. Öğrencilerin uykuya dalıp hayalen rüya görmeleri sağlanmalıdır. Öğretmen önceden kurguladığı bir olayı rüyanın başlangıcı olarak öğrencilerine anlatmalıdır.

Örnek : *"Şu an bir deniz kenarında yürüyorsunuz. Güneş en güzel haliyle ışıklarını denize aksettirmekte. Yüzünüze değip geçen serin bir rüzgarın hoşluğu mutlu ediyor sizi. Suların şırlıtısı, ağaçların hışırtısı, kuşların civıltısı muhteşem bir melodiymişçesine kulağınıza çalınıyor. Ve uzaklardan birinin sesi geliyor, kimin sesi acaba?"* diyerek öğretmen, rüyanın devamını öğrencilere anlattırmalıdır. Öğrencilerin, öğrenilen dilde kendilerini bağımsızca ifade edebilmeleri bakımından bu tür uygulamalara yer verilmelidir (Susüzer, 2006:49).

4.2.2.7 Eşini Bul

Bu uygulamada sınıf ya da grup iki kısma ayrılmalıdır. Öğrencilere üzerinde resimler olan kartlar dağıtılmalı ve öğrenciler ellerindeki kartlarda bulunan resimlere göre sınıfa sorular yönelterek aynı kartı tutan eşini bulmaya çalışmalıdır. Bu resimler öğrencilerin dil seviyelerine göre basit veya karmaşık olmalıdır. Örneğin, bir öğrenci hayvanat bahçesi resminde hayvanları anlatabilir. Resimdeki yapıları, Şekilleri ve renkleri Türkçe kelime ve Türkçe cümlelerle tarif ederek kendi kartının benzerinin kimde olduğunu bulmaya çalışmalıdır. Öğrencilerin gördüğünü ifade etme ve anlama becerileri bu tür aktivitelerle pekiştirilmelidir (MEGEP, 2007:28-32).

4.2.2.8 Hikaye Anlatma veya Tamamlama

Resimli bir hikaye seçilmeli ve bu resimler öğrencilere bölüm bölüm dağıtılmalıdır. Her öğrenci kendi resmindeki hikaye parçasını anlatmalı ve böylece hikayenin tamamı ortaya çıkarılmış olur. Öğrenciler hikayenin sonunu merak edecekleri için sonuna kadar arkadaşlarını dikkatle dinleyeceklerdir. Bu faaliyetle öğrencilerin gördüklerini kendi cümleleriyle anlatma ve konuşma becerileri geliştirilir (İzğören, 1999:69).

4.2.2.9 Kelime Oyunları

Yabancılara Türkçe öğretiminin her aşamasında yeni kelimelerle karşılaşmaktadır. Yeni öğrenilen kelimelerin kalıcılığını sağlamak için belli bir çerçevede sözcükler öğretilmelidir. Örneğin, oyunla kelime öğretimi öğrencilerin dikkatlerini hedef kelime üzerine çekecektir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008:142).

Kelime Bulma: Sınıf gruplara ayrılmalı bu grupların sayısı en az iki olmak kaydıyla daha fazla da olabilir. Kağıtlara yazılan bazı Türkçe kelimeler bir torbanın içerisine konmalıdır. Gruplardan birer temsilci öğrenci çağırılmalı ve her öğrenci torbadan bir kağıt çekmelidir. Çektiği kağıtta yazan kelimeyi öğrenci mimik, jest ve beden dilini de kullanarak anlatmaya çalışmalıdır. İlk cevap verme hakkı öğrencinin kendi grubundadır. Sözcüğü bilememeleri durumunda cevap verme hakkı diğer gruplara geçer. Bilen grubun hanesine önceden belirlenen puan yazılır. Bu etkinlikle öğrencilerin konuşma becerileri geliştirilmiş olur (Karatay, 2007:150).

Zıt Kelimeyi Bulma: Sınıf, gruplara ayrılmalıdır. Zıt anlamlı Türkçe kelimelerin yazıldığı kartlar masanın üzerine dizilmeli ve her gruptan bir öğrenci seçilmelidir. Seçilen öğrenci kartlardan herhangi birini açmalıdır. Örneğin oyuncunun açtığı ilk kartta "uzun" yazıyorsa ikinci kartta zıt anlamlısı olan "kısa" sözcüğünü bulmak zorundadır. Bu etkinlik öğrencilerin sözcük dağarcığını zenginleştirir (Özerk, 2009:7).

Üç Harfli Kelime Oyunu: Öğretmen tarafından tahtaya kaldırılan öğrenci üç harfli bir kelime düşünmeli ve sınıftan istediği bir kişiye düşündüğü bu kelimeyi söylemelidir. Seçilen bu öğrenci üç harfli kelimenin her harfiyle başlayan ayrı ayrı üç yeni kelime türetmeli ve belirlenen süre içerisinde bu kelimeleri telaffuz etmek zorundadır. Aksi halde tahtada ki öğrencinin yerine geçmek durumundadır. Örneğin tahtaya kalkan öğrencinin düşündüğü kelime "muz" olsun. Seçilen öğrenci muz kelimesindeki harflerle başlayan yani "masa, uçak, zil" gibi sözcükleri verilen süre içerisinde söylemeye çalışmalıdır. Bu etkinlikle öğrencilerin sözcükleri doğru telaffuz etme becerileri geliştirilir (Yalın, 2005:109).

4.2.3. Gramer Oyunları

Öğrenciler genellikle gramer konularını öğrenirken isteksiz davranırlar. Bu uygulamalardaki amaç gramer konularını öğrencilerin sıkılmadan öğrenmelerini sağlamaktır.(Arslan ve Gürsoy, 2011:4)

4.2.3.1. Nazlı'nın Kedisi Oyunu

Sıfatların öğretiminde öğrencilerin ilgilerini çekebilecek uygulamalardan biridir. Öğretmen, öğrencilerin oyunu anlamaları bakımından bir örnekle etkinliği açıklamalıdır. Sözelimi öğretmen öğrencilerine; "Şimdi size Nazlı'nın kedisine ilgili bir cümle söyleyeceğim. Size söylediğim bu cümlede Nazlı'nın kedisinin bir özelliği belirtilmektedir. Sizler benim söylediğim özellikten hareket ederek aynı harfle başlayan Nazlı'nın kedisine ilgili başka özellikler söylemelisiniz." şeklinde açıklamada bulunmalıdır. Öğrencilerin ön bilgilerine dayanılarak kelime hazinelerindeki sözcükleri aktif hale getirmek ve söz dağarcığına yeni kelimeler eklemek suretiyle sözlü anlatım becerileri geliştirilir (Yılmaz ve Yaman, 2002:19).

Örnek: "Nazlı'nın kedisi çok zeki bir kedir." diyerek cümlesini kurar. Öğrenciler de "z" harfiyle başlayan özellikle Nazlı'nın kedisini nitelendirirler. Sözelimi öğrenciler şöyle der:

- Nazlı'nın kedisi çok zarif bir kedir.
- Nazlı'nın kedisi çok zalim bir kedir.
- Nazlı'nın kedisi oldukça zayıf bir kedir.
- Nazlı'nın kedisi züğürt bir kedir. (Arslan ve Gürsoy, 2011:5)

4.2.3.2. Komşuna Mesaj Gönder

Cümle kurma becerisinin kazandırılmasına yardımcı olabilecek bir aktivitedir. Öğretmen, öğrencilere sayısı 6-10 arasında değişen harfler vermelidir. Öğrencilerden bu harfleri kullanarak cümleler yazmasını istemelidir. Öğrenciler, kendilerine verilen harfleri kullanarak bu harflerle başlayan kelimelerden cümleler oluşturmalarıdır. Yazdıkları bu cümleleri yanlarındaki arkadaşlarına vermelidirler. Kendilerine mesaj gelen öğrenciler, sırayla ayağa kalkarak mesajlarını okumalıdır. Bu oyunda amaç öğrencilerin cümle kurgusunu kavramalarını sağlamak ve cümle kurma becerilerini geliştirmektir (İzören, 1999:69).

4.2.4. Telaffuz Oyunları

Yabancı dil öğretiminde telaffuz uygulamaları önemli yer tutmaktadır. Çünkü o dili doğru konuşabilme ve söylenenleri anlayabilme telaffuz öğretimiyle ilgilidir. Öğrencilerin konuşma becerileri geliştirilirken üzerinde özellikle durulmalıdır. Vurgulama ve tonlama olan telaffuz öğretiminde özellikle temel seviyede gereken önem verilmelidir. Telaffuz öğretiminde öğrencilerin dikkatlerini çekebilmek için oyun kaynaklı uygulamalara yer verilmelidir. Bu uygulamalarla öğrenciler Türkçenin ses yapısını daha iyi kavrarlar. (Arslan ve Gürsoy, 2011:5)

4.2.4.1. Mini Bingo

Bu uygulamada öğretmen öğrencilerine renkli kartlara yazılmış olan kelimeler dağıtmalıdır. Bu sözcükler okunuşları birbirine yakın Türkçe sözcüklerden oluşmalıdır. Öğretmen bu sözcükleri okumalı ve kartlarında bu sözcükler bulunan öğrenciler, o sözcüğü kapatmalıdır. En çok bingo yapan öğrenci başarılı sayılır. Bu etkinlikle öğrencilerin Türkçe kelimeleri daha iyi tanıma becerileri geliştirilir (MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2006:19).

4.2.4.2. Kulaktan Kulağa Oyunu

Bu aktivitede öğretmen, ilk sırada oturan öğrenciye diğer öğrencilerin duymayacağı şekilde bir kelime fısıldamalıdır. Bu öğrenci kendisinden sonra gelen öğrenciye sözcüğü duyduğu şekliyle doğru telaffuz ederek söylemelidir. Kelime bu şekilde kulaktan kulağa sınıftaki bütün öğrenciler tarafından tekrarlanmalıdır. Sondan başa doğru öğrenciler duymuş oldukları kelimeyi sesli olarak söylemelidirler. Böylelikle kelimenin hangi öğrenci tarafından değiştirildiği ortaya çıkacaktır. Kelimeyi yanlış aktaran öğrenci

sıranın en sonuna geçirilerek cezalandırılır. Öğrencilerin Türkçe kelimeleri doğru telaffuz etmelerine bu tür etkinlikler yardımcı olur (Fikret Okulları, 2010:25).

4.2.4.3. Tekerlemeler

Öğrencilerin hızlı ve anlaşılır konuşmalarını sağlamak için tekerlemelerden faydalanılmalıdır. Bu sebeple öğrencilerin Türkçeyi doğru kullanmalarını sağlamak için onlara tekerlemeler öğretilmelidir. Tekerleme aktiviteleri ile Türkçe kelimelerin doğru ve anlaşılır telaffuzu gerçekleştirilir. Öğretmen, sınıfın seviyesine ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye uygun önceden belirlediği bir tekerlemeyi kendi söylemelidir. Öğrencilerin, bu tekerlemeyi doğru bir şekilde söylemeleri için başta onlara yardımcı olmalıdır (Hisar, 2006:26).

Örnek:

-Şu köşe yaz köşesi, şu köşe kış köşesi, ortada su şişesi.

-Bir berber bir berbere bre berber gel beraber Berberistanda bir berber dükkanı açalım diye bar bar bağırmiş.

-Şu yoğurdu sarımsaklasak da mı saklasak, sarımsaklamasak da mı saklasak?

-İbişle Memiş mahkemeye gitmiş, mahkemeleşmişler mi, mahkemeleşmemişler mi?(Arslan ve Gürsoy, 2011:6)

4.2.4.4. Bilmeceler

Bilmeceler, Türkçe sözcüklerin çok anlamlılığını yansıtan dilsel oyunlardır. Bilmecelerdeki çarpıcı benzetmeler ve buluşlar onları ilginç hale getirmektedir. Bu dilsel ürünler Şiirsel bir anlatımla öğrencileri bir zeka oyununa çağırır. Öğrencilerin bilgilerini yoklar, kelimeler arasında anlamsal ilişki kurmalarını sağlar. Yabancılara Türkçe öğretiminde bilmece etkinliği orta ve ileri seviye öğrencilerine uygulanmalıdır. Çünkü bu seviyelerdeki öğrencilerin kelime hazineleri ve Türkçeyi kullanma becerileri gelişmiştir (Göçer, 2010:354-355).

Örnek: İnim inim inler.

Bin kişi dinler.

(Davul)

Altı pınar içilir.

Üstü çayır biçilir.

(Koyun)

Arka arkaya ikizler.

Biri diğerini izler.

(Tren)

4.2.5. Geleneksel Türk Oyunları

Çocuk oyunları iletişim bağlamında oluşturulan sosyo-kültürel gösterimlerdir. Geleneksel Türk çocuk oyunlarının oluşturulmasında belli kalıp oyunlardan yararlanılabilir. Çocukların oyunlarla ilgili bilgileri kolayca hatırladıkları ve oyunlarını oynadıkları gözlenmiştir (Özdemir, 2006:439).

Oyun oynayan YTÖ'deki öğrenci duygu, düşünce ve hayallerini rahat bir şekilde açıklayabilmek ve tecrübelerini anlatabilmek, tahminde bulunabilmek, olayları ve durumları açıklayıp yorumlayabilmek, problemlerin çözülmesinde öneriler üretebilmekte dilini etkin bir şekilde kullanabilmeyi öğrenir. Geleneksel Türk oyun türleri de çocukların ve yetişkinlerin dil gelişmelerine yardımcı olmak amacıyla sözlü gelenekte oluşturulmuştur. Ancak geleneksel oyun türlerinde içlerinde tekerleme, mani, Şarkı sözü, şiir gibi sözlü oyunlar olan oyunlar seçilip sınıflandırılıp YTÖ'de kullanılmalıdır. Zengin bir yelpazesi olan geleneksel Türk sözlü oyunları, materyal açısından YTÖ öğretmenlerine büyük yardımcı olacaktır. Bununla ilgili olarak ayrı bir sınıflandırma yapılabilir. Bunlardan bazıları şu şekilde ele alınabilir:

4.2.5.1. Söyleşmeli Oyunlar

Örnek:

Üşüdüm Üşüdüm Oyunu: Oyun, iki takım halinde oynanır. Takımın oyuncuları kol kola girerler ve aşağıdaki şekilde söyleşerek birbirlerine gidip gelirler. Konuşmanın sonunda konuşmayı başlatan takımın yöneticisi, beğendiği rakip oyuncularından birinin yanına gidip onun alınına eliyle dokunur. Bu çocuk, diğer takıma geçer. Aynı hareket diğer takımın yöneticisi tarafından tekrarlanır. Bütün çocukların takım değiştirmesiyle oyun sona erer.

Üşüdüm üşüdüm, a benim canım üşüdüm.

Kürkünü giy, kürkünü giy, a benim canım kürkünü giy.

Kürküm yok, kürküm yok, a benim canım kürküm yok.

Alsana, alsana, a benim canım alsana.

Param yok, param yok, a benim canım, param yok.

Çalsana çalsana, a benim canım, çalsana.

Asallar, keseller, en güzelini seçerler (Özyedekçi, 1947:17).

4.2.5.2. Sayışmacalı Oyunlar

Çatlak Patlak Oyunu: Oyuna katılan çocuklar bir daire oluşturup her iki ellerini de dairenin içine doğru uzatırlar. Çocuklardan biri aşağıdaki sayışmacayı söyler. Sayışmacanın her kelimesinde oyuncu yanındaki oyuncunun eline eliyle vurur. Sayışmacanın son kelimesini söyleyen çocuk, yanındakinin elini vurduğu takdirde, eline vurulan çocuk, oyundan çıkar. Oyunun sonuna kadar, vurulmayan çocuk oyunun birincisi kabul edilir.

Çatlak patlak

Yusuvarlak

Kremalı börek
Sütlü çörek
Çek yavrum çek
Amanın dostlar çek
Elini çekmeden çek
Çek çek amca
Burnu gonca
Benden sana

Bir tabanca (Oğuz, 1992:73)

4.2.5.3. Ezgili Oyunlar

Yağ Satarım Bal Satarım: Oyun 10 ile 15 yaş arasındaki çocuklar tarafından oynanmaktadır. Ebe halka şeklinde oturmuş çocukların çevresini sekerek dolaşırken şu tekerlemeyi söyler.

Yağ satarım bal satarım.

Ustam ölmüş ben satarım.

Ustamın kürkü sarıdır.

Satsam 15 liradır.

Zambak zumbak dön arkana iyi bak.

Ebe, tekerleme esnasında elindeki mendili çocukların birinin arkasına atar. Arkasındaki mendili eliyle yoklayarak bulan çocuk, halkanın etrafında en az beş kez dolaşarak ebeyi yakalamaya çalışır. Ebenin oyuncunun kalktığı yere oturması gerekir. Aksi halde yeni ebe o olur. Oyun böyle devam eder (Oğuz, 1992:411).

4.2.6 Zeka Oyunları

Soru: Evin bahçesinde bir topal kaz otluyormuş. Bu sırada gökte bir kaz sürüsü geçiyormuş. Topal kaz yukarıdakilere "Hey kazlar, kazlar, yüzler kazlar" diye seslenmiş. Havadaki kazlar da "Biz yüz kaz değiliz, bizim kadar daha olsa, yarımız kadar daha olsa, yarımızın yarısı kadar daha olsa ve bir de sen olsan, o zaman yüz kaz oluruz." demiş. Havada kaç kaz varmış?

Cevap: Havada otuz altı kaz varmış. Havadaki otuz altı kaza, yarısı on sekiz, onun yarısı dokuz, bir de topal kaz, toplam yüz kaz olur (Özdemir, 2006:435).

Yabancılara Türkçe öğretiminde bu tür oyunlar yardımıyla Türk kültürü, Türk edebiyatı öğretilmiş olur. Türk dilinin zengin dil ürünleriyle yabancılar Türkçe öğrenirken daha da iyi motive olacaklardır. Türk yazının yabancılar tarafından bilinmesi bakımından da yabancılarla Türkçe öğretiminde bu kaynakların kullanılması önemlidir.

4.3.1. Kelime Öğretiminde Kullanılabilecek Etkileşimli Etkinlikler

Kelimeler dillerin temelini oluştururlar. Kelimesiz iletişim sağlamak mümkün değildir. Kelime eksikliği olanlar öğrenmekte oldukları dili anlamada ve konuşmada büyük sorunlar yaşarlar. Öğrenilmekte olan dili etkin olarak kullanabilmek için yeterli kelime hazinesine sahip olunmalıdır. Kelime hazinesi sığ olanlar o dili iyi kullanamazlar. Bir yabancı dili öğrenen kişi dil bilgisini ne kadar iyi bilirse bilsin, kelimeler olmadan iletişim kuramaz (Hazar,2007:40).

Kelime bilgilerini geliştirmek yabancı dil öğrenenler için büyük önem taşımaktadır. Sözcük dağarcığının gelişip zenginleşmesi hayat boyunca devam eder (Sağır, 2002:48).

Kelime hazinelerini görsel ve işitsel materyaller yardımıyla zenginleştirenler öğrendikleri yabancı dili daha kolay anlayıp konuşabilmektedirler. Yabancı dil öğretiminde görsel ve işitsel materyallerin kullanılması öğrenmede kalıcılığı artırır (Aslı, A. vd., 2010:76).

Bireylerin öğrenme şekilleri farklıdır. Adayların merak, ilgi ve dikkatlerine yönelik Türkçe kelime öğretim etkinlikleri yapılmalıdır. "Kelime öğrenciye ne kadar zengin yöntemlerle kazandırılırsa zihinsel sözlüğe kelimeyi yerleştirme ve geri getirme de o kadar kolay olacaktır." (Akyol, 2005:157).

Diğer dillerin öğretiminde çoklu zekâ uygulamalarına çok önem verilmektedir. Bu alanda geniş çaplı araştırmalar yapılmaktadır. Yabancılara Türkçe kelimelerin öğretiminde de öğrencilerin bu özellikleri dikkate alınmalıdır. Nesrin Bilkan, sözel zekâyâ sahip olanların kelime oyunlarını sevdiklerini, görsel zekâyâ sahip olanların resimlerle ve görüntülerle daha hızlı öğrendiklerini, müziksel zekâyâ sahip olanların duyararak daha iyi kavradıklarını vurgular. (Bilkan, 2006:11-18).

4.3.2. Etkileşimli CD'lerle Kelime Öğretimi²

21. yüzyıl bilgisayarın her alanda kullanıldığıasırdır. Bilgisayar tabanlı eğitim ve öğretim yöntemlerinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar destekli görsel ve işitsel unsurları bir arada taşıyan öğretim materyalleri hazırlanmaktadır (Demirel, 2008:85)

Yabancılara Türkçe öğretiminde bilgisayar destekli öğretim materyalleri çok sınırlıdır. Bu alanda sadece birkaç kişisel çalışmadan söz etmek mümkündür. Bilgisayar destekli materyaller genelde dinleme etkinliğine yönelik CD'ler ve kelime öğretimine yönelik oyun CD'leri şeklindedir. Örneğin, Talk Now CD'si bu konuda hazırlanmış dikkate değer görsel ve işitsel özellikli önemli bir ders materyalidir (Bkz. Resim 1).

² Bu bölümdeki bilgilerin oluşturulmasında, Mustafa Arslan ve Ahmet Gürdal'ın "Yabancılara Görsel Ve İşitsel Araçlarla Türkçe Kelime Öğretim Yöntemi" adlı çalışmasından yararlanılmıştır. (Arslan M., Gürdal A. 2012:255-270)



Resim 1. Talk Now oyunla kelime öğretim CD'si³.

Yabancı dil öğretiminde öğrencinin evde kendi kendine çalışabileceği, öğrendiği konuları tekrar edebileceği etkileşimli CD'ler kullanılmaktadır. Dilset yayınlarının çıkarmış olduğu etkileşimli CD'ler yabancılara Türkçe kelime öğretiminde etkin bir şekilde kullanılmaktadır (Bkz. Resim 2).



Resim 2. Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'si 1⁴.

Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'si kelime bölümü, okuma bölümü, değerlendirme bölümü, oyun ve eğlence bölümlerinden oluşmaktadır. Kelime bölümünde öğretilmesi hedeflenen sekiz kelime bulunmaktadır. Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'sinde, sekiz kelimenin dört etkinlikle öğretilmesi hedeflenmiştir. Birinci etkinlikte kullanıcı, resmin üzerine tıklayıp orijinal seslendirmeyi dinleyerek kelimeyle alakalı resmi görmektedir. Kullanıcı, bu

³ <http://www.eurotalk.com/en/store/learn/turkish/talknowdl/dl>. Eurotalk. Erişim Tarihi: 10.06.2014

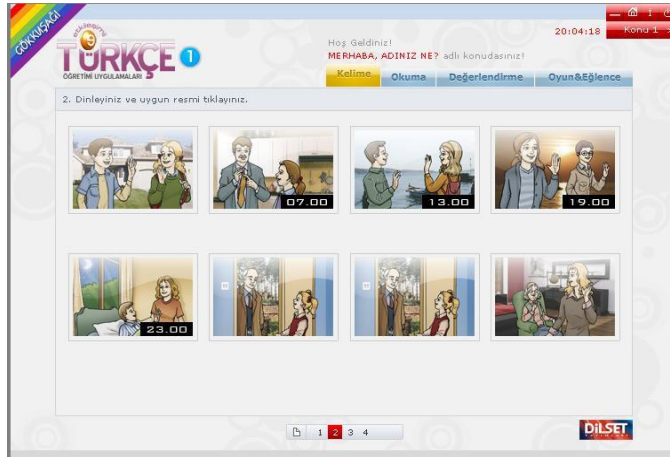
⁴ Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., vd. (2007). Gökkuşuğu Etkileşimli Türkçe Öğretimi Uygulamaları 1 CD'si. Dilset Yayınları.

etkinlikle hem görsel hem işitsel bir aktivite gerçekleştirmiş olur. Bu aktivite, öğrenmeyi daha kalıcı kılmaktadır (Bkz. Resim 3).



Resim 3. Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'si 1⁵.

İkinci etkinlikte karışık olarak dinlenen sözcük grupları kullanıcı tarafından doğru resmin üzerine tıklanmalıdır. Kullanıcı yanlış resme tıklarsa tekrar deneyip sesle resmi eşleştirmeye devam etmelidir. Bütün sesler uygun resimlerle eşleştirilene kadar uygulama devam eder (Bkz. Resim 4).



Resim 4. Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'si 1⁶.

Üçüncü etkinlikte hedef kelimeler ekranın sağ tarafındadır. Ekranın solunda ise resimlerin altında boş kutucuklar bulunmaktadır. Kullanıcı sağ taraftaki kelimeyi sol taraftaki resmin altındaki kutucuğa doğru olarak taşımaya çalışmalıdır. Kullanıcı sol taraftaki kelimelerden birini yanlış resmin altına sürüklerse kelime olduğu yere geri dönmektedir. Kullanıcı, kelimeyi doğru resmin altına sürüklerse kelime kutucukta kalmaktadır (Bkz. Resim 5).

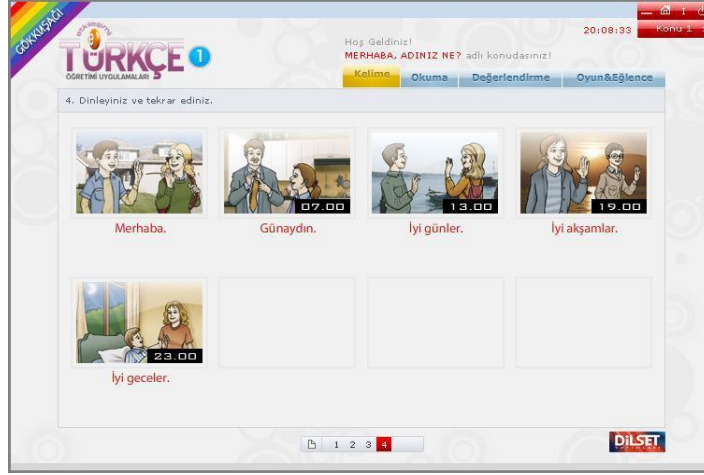
⁵ Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., vd. (2007). a.g.e.

⁶ Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., vd. (2007). a.g.e.



Resim 5. Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'si 1⁷.

Dördüncü etkinlikte kullanıcının duyduğu kelimeleri tekrar etmesi gerekmektedir. Bu etkinlikle kullanıcıların kelimeleri doğru telaffuz etme becerileri geliştirilmektedir (Bkz. Resim 6).



Resim 6. Gökkuşuğu etkileşimli Türkçe öğretimi uygulamaları CD'si 1⁸.

Öğrencilerin Türkçe kelime ve dil becerilerini geliştirmek üzere Ankara Üniversitesi Türkçe ve Yabancı Dil Araştırma ve Uygulama Merkezi (TÖMER) tarafından hazırlanan dinleme kayıtları CD'leri de bu bakımdan önemlidir. Hitit Yabancılar için Türkçe ders kitabı ve çalışma kitabına paralel olarak Temel seviye, orta seviye ve yüksek seviye dinleme CD'leri öğrencilerin Türkçe kelime, dinleme ve anlama pratiklerini geliştirecek şekilde tasarlanmıştır (Bkz. Resim 7).

⁷ Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., vd. (2007). a.g.e.

⁸ Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., vd. (2007). a.g.e.



Resim 7. Hitit dinleme kayıtları CD'si⁹.

Bilgisayarın herkes tarafından yaygın bir şekilde kullanılmasıyla birlikte öğrenciler derste öğrendiklerini evde kendi başlarına uygulama imkânı bulmuşlardır. Hem görsel hem işitsel etkileşimli CD'ler yabancı dil öğrenenlerin ilgilerini çeken kelime öğretim materyalleridir. Ancak yabancılara Türkçe öğretiminde, farklı seviyelere uygun kelime öğretimine yönelik CD'lere ihtiyaç duyulmaktadır. Gökkuşluğu Etkileşimli Türkçe Öğretimi Uygulamaları 1 CD'si bu alanda hazırlanacak çalışmalara örnek teşkil etmektedir.

5. Sonuç

Tarama yöntemi ile yapılan alanyazın araştırmasında, yabancılara Türkçe öğretimi alanında etkileşimli eğitim yöntemi çerçevesinde kullanılabilir etkinlikler araştırılmıştır. Bu çalışmada, etkileşimli etkinlikler iki farklı alanda değerlendirilmiştir. Bunlardan ilki, etkileşimli eğitimin bilişim etkinlikleri alanıdır. Bilişim teknolojilerinden yararlanarak yabancılara Türkçe öğretimi daha zevkli ve verimli bir ders haline getirmek mümkündür. Bilişim uygulamaları içinde eğitim CDleri, oyunlar, etkileşimli etkinlikler, konu anlatımı videoları vb. sayılabilir. Etkileşimli etkinliklerin diğer alanı öğrencilerin yaparak-yaşayarak öğrenmesine imkan tanıyan etkinliklerdir. Bu alanda drama, eğitsel oyunlar, telaffuz ve gramer oyunları, geleneksel Türk seyirlik oyunları vb. sayılabilir. Öğrenciler dil öğrenimi sırasında oyunlarla ya da diğer etkileşimli etkinliklerden birisiyle öğrendiğini hayatına geçirdiğinde, öğrenmenin kalıcılığı artacaktır. Dil yalnızca sözcükleri ezberlemekten ya da basit kalıplarla kendini ifade etmekten ibaret değildir. Dört temel dil becerisinin etkin biçimde kullanılması asıl ölçüttür. Bu ölçüte uygun dil öğrenimi ise ancak öğrencinin eğitim ortamındaki etkin katılımıyla mümkündür.

Etkileşimli etkinlikler, eğitim ortamı dışında tekrar için de kullanılabilir. İnternetin günümüzde ne denli yaygın kullanıldığı düşünüldüğünde, öğrencilerin yeni bilgilerini pekiştirmek için evlerinde ya da istedikleri her yerde konu anlatımlarıyla, testlerle ya da diğer etkinliklerle eğitimlerine devam edebilmeleri için çok kapsamlı ve teknolojik

⁹ Yeni Hitit, (2009). Yabancılar İçin Türkçe Ders ve Çalışma Kitabı Dinleme Kayıtları. Ankara Üniversitesi Türkçe ve Yabancı Dil Araştırma ve Uygulama Merkezi (TÖMER) Yayınları, Ankara.

gelişmelerle son derece uyumlu bilişim uygulamaları geliştirilmeli, ihtiyaç duyacakları her türlü etkinliği içeren internet siteleri oluşturulmalıdır. Bu etkinlikler hazırlanırken Türk kültürüne ve yaşam tarzına uygun olmasına dikkat edilerek dil aktarımı yanında kültür aktarımı da sağlanabilir. Böylece yabancılara Türkçe öğretiminde hedeflenen kaliteye ulaşılması daha kolaylaşacaktır.

KAYNAKÇA

Akyol, H. (2005). Türkçe İlk Okuma Yazma Öğretimi. Pege-m A Yayıncılık, Ankara.

Arslan M., Gürdal A. (2012). Yabancılara Görsel ve İşitsel Araçlarla Türkçe Kelime Öğretim Yöntemi. Kastamonu Eğitim Dergisi, Cilt:20 No:1.

Aslı, A., Maden, S., Durukan, E. (2010). Çoklu Ortam Aktiviteleriyle Metin Öğretimine Bir Model (Fabl Örneği). Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi (Journal of International Social Research), Volume 3 / 10 Winter.

Aytaş. G. (2008). Türkçe Öğretiminde Tematik Yaratıcı Drama Etkinlik ve Uygulamaları. Akçağ Yayınları, Ankara.

Bilkan, N. (2006). Türkçe Öğretiminde Çoklu Zekâ Uygulamaları. Dilset ve Zambak Yayınları, İzmir.

Demircan, Ö. (2005). Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri. Der Yayınları, İstanbul.

Demirel, Ö. (1993). Yabancı Dil Öğretimi-İlkeler, Yöntemler, Teknikler. Usem Yayınları, Ankara.

Demirel, Ö. (2008). Yabancı Dil Öğretimi, Pegem Akademi, Ankara.

Göçer, A. (2010). Türkçe Öğretiminde Çok Uyaranlı Bir Öğrenme Ortamı Oluşturmak için Seçkin Edebi Ürünlerden Yararlanma. Türklük Bilimi Araştırmaları, Türkçe Öğretimi Özel Sayısı.

Gürsoy, A. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi. 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics, Sarajevo.

Hazar, E. (2007). İngilizce Derslerinde Resimlerle Kelime Öğretiminin Başarıya Etkisi, Niğde Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Yüksek Lisans Tezi.

Hisar, Ş. G. (2006). 4. ve 5. Sınıf İngilizce Derslerinde Kullanılabilecek Etkili Öğretim Yöntemleri Üzerine Deneysel Bir Çalışma, Yüksek Lisans Tezi, Isparta.

İzgören, M.K. (1999). Oyunlarla Dil Öğretimi. Academyplus Yayınları, Ankara.

<http://www.eurotalk.com/en/store/learn/turkish/talknowdl/dl>. Eurotalk. Erişim Tarihi: 10.06.2014

Kara, Ö.T.(2009). Türkçe Derslerini Yaşamla Buluşturan Bir Yöntem: Drama. MEB.Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim, S.111.

Karatay, H. (2007). Kelime Öğretimi. G.Ü.Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, C.27, S.1.

Kılıçaslan, B. (2008). İlköğretim Derslerinde Yaratıcı Drama Uygulamaları. Çınar Yayınları, İstanbul.

MEB. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, (2006). İmam Hatip Liseleri Arapça Dersi Öğretim Programı, Ankara.

MEB. Özel Tevfik Fikret Okulları, (2010). İlköğretim Fransızca Dersi 6-8. Sınıflar Öğretim Programı. İzmir.

MEGEP, (2006). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi. Drama Çalışmaları. Ankara.

MEGEP, (2007). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi. Oyun Albümü. Ankara.

Oğuz, M. Ö. (1992). Çocukların Sayışmaca Dünyası. Milli Folklor.

Oğuzkan, Ş. (1988). Anaokullarında Yaratıcı Dramatizasyon Uygulamaları. YA-PA Yayınları, İstanbul.

Özbay, M., Melanoğlu, D., (2008). Türkçe Eğitiminde Kelime Hazinesinin Önemi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, C.5, S.1.

Özdemir, N. (2006). Türk Çocuk Oyunları C.2. Akçağ Yayınları, Ankara.

Özerk, M. K. (2009). Türkçe Okuma Kitabım. Seviye 1. (Öğretmen El Kitabı). Kolofon Yayınevi.

Öztürk, T., Yiğit, A., Akçay, S., vd. (2007). Gökkuşluğu Etkileşimli Türkçe Öğretimi Uygulamaları 1 CD'si. Dilset Yayınları.

Özyedekçi, K. (1947). Kayseri Çocuklarının Mahalli Oyunları, Erciyes.

Sağır, M. (2002). Türkçe Dil Bilgisi Öğretimi, Nobel Yayınları, Ankara.

Susüzer, K. (2006). Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Fransız Dili Eğitimi Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Adana.

Yalın, A. vd. (2005). Haydi Kızlar Okula. Öğretmen El Kitabı, Ankara.

Yalın, H.(2006). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.

Yeni Hitit, (2009). Yabancılar İçin Türkçe Ders ve Çalışma Kitabı Dinleme Kayıtları. Ankara Üniversitesi Türkçe ve Yabancı Dil Araştırma ve Uygulama Merkezi (TÖMER) Yayınları, Ankara.

Yılmaz, E., Yaman, H., (2002). Niteleme İşlevli Sıfatların Sınıflandırılması ve Bunların Öğretimi İle İlgili Yeni Yaklaşımlar. M.Ü, Atatürk Eğitim Fakültesi. Eğitim Bilimleri Dergisi, S.16. www.aku.edu.tr/anasayfa/asongur.ppt