



Teaching Formulaic Expressions through Games within the Context of Cultural Transmission in Teaching Turkish to Foreigners: (D)ilim Game Example

Müjgan BEKDAŞ*, Mahmut DELEN**

Abstract. A formulaic expression is a group of cliché phrases that are frequently used in a particular language and are usually uttered in accordance with a particular situation, context or need. These expressions enable language learners to communicate fluently and confidently in a new language. They also reinforce their ability to communicate accurately and effectively in cultural and social contexts. Turkish, in particular, is among the languages that contain the most formulaic language units in its vocabulary. In this context, a word game that is thought to contribute to the learning process by attracting the attention of learners of Turkish as a foreign language has been produced. Accordingly, the aim of the study is to teach formulaic expressions by using games in teaching Turkish to foreigners. Phenomenology, one of the qualitative research designs, was used. The data were collected using an interview after four weeks of game implementation. According to the analyses, teaching the formulaic expressions with a game made the difficult task easier. Student opinions were that the game used in the application was fun, exciting, instructive, thought-provoking, energetic, useful, motivational and competitive. Additionally, the results obtained from the interviews indicate that the game taught in a lasting, easy, and enjoyable way and improved speaking skills. It can be suggested that (D)ilim game should be used especially in teaching formulaic expressions and vocabulary.

Keywords: Teaching Turkish to foreigners, formulaic expressions, game, (D)ilim game.

How to cite: Bekdaş, M., & Delen, M. (2024). Yabancılara Türkçe öğretiminde kültürel aktarım bağlamında kalıp ifadelerin oyunlarla öğretimi: (D)ilim oyunu örneği. *Journal of Children's Literature and Language Education*, 7 (2), 117-133.

*^{ID} Malatya Turgut Özal University, Faculty of Social Sciences and Humanities, Department of English Translation and Interpreting, Malatya, Turkey; mujgan.bekdas@ozal.edu.tr

**^{ID} Tokat Gaziosmanpaşa University, Faculty of Science and Letters, Turkish Language and Literature Department, Tokat, Turkey; mahmut.delen@gop.edu.tr



Yabancılara Türkçe Öğretiminde Kültürel Aktarım Bağlamında Kalıp İfadelerin Oyunlarla Öğretimi: (D)İlim Oyunu Örneği

Müjgan BEKDAŞ*, Mahmut DELEN**

Öz. Kalıp ifade, belirli bir dilde sıkça kullanılan ve genellikle belirli bir duruma, bağlama veya ihtiyaca uygun olarak söylenen klişe sözcük gruplarıdır. Bu ifadeler, dil öğrenen bireylerin yeni bir dilde akıcı ve özgüvenli bir şekilde iletişim kurmalarını sağlar. Ayrıca kültürel ve sosyal bağlamlarda doğru ve etkili iletişim kurma becerilerini pekiştirir. Özellikle Türkçe, söz varlığında en çok kalıplaşmış dil birimi bulunduran diller arasındadır. Bu çalışma kapsamında, Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin dikkatini çekerek öğrenme sürecine katkıda bulunacağı düşünülen bir kelime oyunu üretilmiştir. Bu doğrultuda, çalışmanın amacı yabancılara Türkçe öğretiminde oyun kullanarak kalıp ifadeleri öğretmektir. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji kullanılmıştır. Araştırmanın verileri, dört haftalık oyun uygulamasının ardından görüşme aracılığıyla toplanmıştır. Veriler, içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına göre kalıp ifadeler gibi öğrenilmesi zor kelime gruplarının araştırmacılar tarafından tasarlanan bir oyun ile öğretilmesinin öğrenimi kolaylaştırdığı görülmüştür. Öğrenci görüşleri, uygulamada kullanılan oyunun eğlenceli, heyecan verici, öğretici, düşündürücü, enerjik, faydalı, motivasyon artırıcı ve rekabetçi olduğu yönündedir. Ayrıca oynanan oyunun kalıcı ve kolay olduğu, eğlenerek öğrettiği ve konuşma becerisini geliştirdiği görüşmelerden elde edilen sonuçlar arasındadır. Söz konusu bulgular ışığında (D)ilim oyununun özellikle kalıp ifade ve kelime öğretiminde kullanılmasının faydalı olduğu değerlendirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Yabancılara Türkçe öğretimi, kalıp ifadeler, oyun, (D)ilim oyunu.

*  Malatya Turgut Özal Üniversitesi, Sosyal ve Beşeri Bilimler Fakültesi, İngilizce Mütercim Tercümanlık Bölümü, Malatya, Türkiye; mujgan.bekdas@ozal.edu.tr

**  Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Tokat, Türkiye; mahmut.delen@gop.edu.tr



1. Giriş

Endüstri ve ekonomideki ilerlemelerin paralelinde yaygınlaşan teknoloji, yabancı dilin önemini artırmış; farklı coğrafyalardaki insanlar arasındaki iletişimi kolaylaştıran ve ilişkileri güçlendiren bir araç haline dönüşmüştür. Sınırların ortadan kalktığı globalleşen dünyada farklı kültürlere olan merak, farklı dilleri konuşan insanların ortak bir dilde buluşma isteği ve yabancı toplumlarda yaşama arzusu dil öğrenmeyi gereklilik haline getirmiştir. Ayrıca, eğitimden ticarete, siyasetten turizme kadar pek çok alanda yabancı dilin gerekliliği ön plana çıkmıştır (Demirel, 2024; Köksal, 2011).

Günümüzde dil, sadece bilgiyi yaymak ve iletişim kurmak için kullanılmamaktadır. Bunun ötesinde dil, insanların fikirlerini, duygularını, bilgilerini ve deneyimlerini birbirleriyle paylaşmalarını sağlamaktadır. Ayrıca kültürler arası iletişimi kolaylaştırıp insanların birbirlerini anlamalarına, iş birliği yapmalarına ve toplum içinde etkileşimde bulunmalarına yardımcı olmaktadır (İşcan, 2011; Memiş, 2016).

Dil öğretiminin önemli bir parçası olan kültür öğretimi, dil öğrenimini daha başarılı kılarak öğrencilerin kişisel ilişkilerini, sosyal davranışlarını, çatışmalarla başa çıkma becerilerini hem okulda hem de sınıf dışında diğer kültürlere karşı duyarlılıklarını olumlu yönde etkilemektedir (Moralı & Göçer, 2019).

Her dil, kendi içinde farklı birçok kültürel öğeyi barındırmaktadır. Bu öğeler arasında en çok yer tutan birimler ise kalıp ifadelerdir (Toklu, 2003). Kalıp ifadeler, önceden belirli bir formda hafızada saklanan ve tekrar edildiğinde dilbilgisel olarak yeniden üretilmeyen, ardışık veya aralıklı sözcüklerden oluşan dizilerdir (Wray, 2002). Özellikle Türkçe, diğer dillerle kıyaslandığında, söz varlığı açısından en fazla kalıplaşmış dil birimini (atasözü, deyim, ikileme ve kalıp söz) bulduran dillerdendir (Gökdayı, 2008). Bu özelliği, Türkçenin zengin bir dil olduğunu göstermekle birlikte aynı zamanda kullanıcılarına sözlü ve yazılı iletişimde farklı ifade fırsatları sağlamakta ve yabancılara Türkçe öğretiminde belirgin bir rol oynamaktadır. Bu kalıplaşmış dil birimlerinin Türkçede çok yaygın kullanıldığı bilinmekte ve bunun nedeninin sözlü ve yazılı etkileşim sırasında en az çaba kullanarak, en kısa sürede söylenip anlaşılabilmesinden kaynaklandığı belirtilmektedir (Wray, 2002).

Türkçede hem sözlü kültürün gelişmiş olması hem de sosyal etkileşimin fazla olmasından dolayı kalıp ifadeler oldukça fazladır (Yılmaz & Ertürk Şenden, 2015). Dolayısıyla günlük dilde kalıp ifade kullanımı hem iletişimi kolaylaştıracak hem de zenginleştirecektir. Kalıp ifadeler yaşamın çeşitli alanlarında “selamlaşma, karşılama, karşılaşma, tanışma, evlenme, çocuk sahibi olma, işe başlama, yeni bir şey alma, hastalanma, birinin ölmesi” gibi durumlarda kullanılırlar (Koç, 2019). Toplumda farklı olay ve durumlar karşısında kalıp ifadelerin kullanılması alışkanlık hâline gelmiştir (Başar, 2018). Şimşek (2015), kalıp sözleri bireyler arasındaki ilişkileri düzenleyen ve basitleştiren ifadeler olarak tanımlamaktadır. Ona göre bu kalıp ifadeler, dilin sabit ve yerleşik unsurları olup dil öğretimi için temel öneme sahiptir. Bu sözler, kültür aktarımını sağlayarak yabancı bir dil öğrenenler için farklı bir bakış açısı

sunarlar. Bu kapsamda yabancılara Türkçe öğretiminde kalıp ifadeleri öğretmek, konuşmacıyı rahatlatacak ve daha akıcı, daha samimi bir iletişimin oluşmasını sağlayacaktır.

Schmidt (1983) Hawaii'de yaptığı bir çalışmada iletişim stratejisi olarak kalıp ifadelerin kullanılması gerektiğini tespit etmiştir. Ayrıca Bolander (1989) yetişkinler tarafından İsveççe edinimi üzerine yaptığı bir çalışmada, kalıplaşmış dizilerin dil öğreniminde ve kullanımda büyük bir kolaylık ve ekonomiklik sağladığı tespitinde bulunmuştur. Başar (2018) yabancılara Türkçe öğretimi ders kitaplarında kalıp sözlerin kullanımı üzerine yaptığı çalışmada kalıp sözlerin kültür aktarımı bağlamında kullanılması gerektiğini vurgulamış ve yabancılara Türkçe öğretimi kitaplarında kalıp sözlerin sıklıkla kullanılması gerektiğini belirtmiştir.

Yılmaz ve Ertürk Şenden (2014) yabancılara Türkçe öğretiminde etkinliklerle kalıp ifadelerin öğretimi üzerine yaptıkları çalışmalarında Türkçeyi kültüründen bağımsız olarak öğrenen öğrencilerin günlük yaşamda duydukları herhangi bir kalıp ifade karşısında anlama güçlüğü yaşayıp iletişimde bazı zorluklar yaşadıklarını vurgulamışlardır. Türk toplumunda günlük yaşamda fazlaca kullanılan kalıp ifadelerin yabancı uyruklu öğrenciler tarafından doğru zamanda ve yerde kullanımının iletişimi güçlendirdiği ve öğrencinin özgüvenini arttırdığı sonucuna varmışlardır. Bu durumun aynı zamanda öğrencinin ait olma ve farkındalık duygularını geliştirdiğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda dil öğretiminde kalıp ifadelerin öğretimi önem arz etmektedir.

İçinde çok çeşitli kültürel öğeler barındıran kalıp ifadelerin öğretim süreci ise bazen zorlayıcı olabilmektedir. Bu durumu kolaylaştırmak için farklı öğretim stratejilerini kullanmak faydalı olacaktır. Yapılandırmacı anlayışa göre öğrenciler, daha önce edindiği bilgi ve deneyimlerden yararlanarak yeni konu, kural ya da durumlara daha kolay anlam verebilmektedirler (Savaş, 2018). Yeni bir unsur ya da konunun öğrenilmesi sürecinde öğrencinin aktif olması gerekir. Öğrencinin aktif rol alması ise ancak uygulama safhasında kendisinin tatbik ederek öğrenme sürecinde bizatihi olması ile mümkündür (Göçer, 2008). Bunun için bu çalışmada, Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin dikkatini çekerek öğrenme sürecine katkıda bulunacağı umulan bir kelime oyunu üretilmiştir.

Hadfield (2003) oyunun tanımını, sınıf oyunlaştırması, kurallar, bir amaç ve bir eğlence unsuru ile karakterize edilen bir etkinlik olarak yapmıştır. Öğrenenlere etkinliklere aktif olarak katılma fırsatı sunarken aynı zamanda merak, motivasyon ve katılmaya hazır olma gibi duygusal tepkilerini de güçlendirir. Bunun yanı sıra oyunlar, genellikle dilin iletişimsel ve işlevsel bileşenlerine odaklanır (Gömleksiz, 2008). Aktif katılım üzerindeki faydalı etkileri, öğrenmede benzersizliği ve rekabetçiliği teşvik etme yetenekleri ve çeşitli durumlarda dil becerilerini kullanma şansı sağlamaları dikkate değerdir (Alosaimi, 2021). Eğlenceli ama zorlayıcı bir atmosfer sağlamak için sınıf etkinliklerine dâhil edilebilirler ve özellikle öğrencilerin bunaltıcı ödevlerini ve derslerin monoton sürecini hafifletmek için faydalıdır. Öğrencinin stresini azaltmak, korkusunu yenmek ve sınıfta rahat bir ortam yaratmak için sınıf içinde eğitsel oyunların kullanılması etkili bir yöntem olacaktır (Bekdaş, 2017).

Bulmaca, kelime oyunu, tabu, ben kimim, sessiz sinema, rol yapma, hikâye oluşturma, günün sorusu, dudak okuma, doğru ya da yalan, piramit, bingo, Simon derki, zaman makinası, vb. oyunlar eğitsel oyunlar kapsamında değerlendirilebilir (Arslan & Gürsoy, 2011). Hangi oyunun oynatılacağı öğrenci seviyesi ve ihtiyacına göre belirlenmelidir. Oyun seçilirken bazı kriterlere dikkat edilmelidir. Örneğin, öğrencinin yetenekleri, seviyesi ve bilgi birikimi gibi ölçütler değerlendirmeye alınmalıdır. İyi bir eğitsel oyunda bazı ölçütler olmalıdır. Bu ölçütler şu şekilde sıralanabilir:

- Yalnızca eğlence odaklı olmamalıdır.
- Öğrencinin yaşına ve düzeyine göre olmalıdır.
- Rekabet ortamı sağlamalı ama aynı zamanda samimi olmalıdır.
- Öğrencinin yaşam tarzına ve değerlerine uygun olmalıdır.
- Dilin kullanımını teşvik etmelidir.
- Öğrencilerin ilgisini çekip aktif katılımlarını sağlamalıdır.
- Dersi monotonluktan kurtarıp, hedef dili eğlenceli hale getirmelidir.
- Anlaşılması kolay olmalıdır. (Darfilal, 2015).

Bu çalışma kapsamında tasarlanan “(D)ilim” oyunu dil becerilerinin tamamına hitap eden eğitsel bir oyundur. Oyun vasıtası ile eğlenen öğrenciler, aynı zamanda rekabet ve kazanma gayretleri ile de aşama kat edeceklerdir. Her ne kadar bu oyun tüm beceriler için tasarlanmış olsa da bu çalışmada kalıp ifadelerin öğretilmesi için kullanılmıştır. Fakat istenildiği takdirde dersin ihtiyaçlarına ve öğretilen konuya göre tüm becerilerin öğretiminde kullanılmaya uygundur.

Bu kapsamda bu çalışmanın amacı yabancılara Türkçe öğretiminde oyun kullanarak kalıp ifadeleri öğretmektir. Bunun için araştırmacılar tarafından tasarlanmış (D)ilim oyunu kullanılmıştır. Bu çalışma aşağıdaki araştırma soruları üzerine kurgulanmıştır.

1. Yabancılara Türkçe öğretiminde kalıp ifadelere ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?
2. Yabancılara Türkçe öğretiminde (D)ilim oyununa ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?
3. Yabancılara Türkçe öğretiminde (D)ilim oyununun faydalarına ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?

Bu çalışmayla Türk dilinin kültürel kodlarını içeren kalıp ifadelerin yabancılara öğretiminde kullanılabilecek bir oyun tasarlanmış ve bu oyunun etkililiği öğrenci görüşleri ile tespit edilmiştir. Tasarlanan bu yeni materyalin, yabancılara Türkçe öğretenlerin kullanımına sunulması bakımından da önemlidir.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Deseni

Çalışmada nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji kullanılmıştır. Bir felsefe olarak fenomenoloji, araştırmacılara olayları öznel gerçeklik düzeyinde anlamalarına ilişkin kılavuzluk yapar. Böylelikle belirli bir yaşanmışlığı tecrübe etmiş bireylerin olaylar hakkındaki düşüncelerine ilişkin derinlemesine ve ayrıntılı bir anlayışa sahip olunmasına imkân sağlar (Qutoshi, 2018). Bu çalışmada Türkçe öğretim uygulama ve araştırma merkezinde öğrenim gören öğrencilerin deneyimlerinden hareketle kalıp ifadelerin (D)ilim oyunu eşliğinde öğretilmesine ilişkin düşünceleri alındığı için fenomenolojik desen kullanılmıştır.

2.2. Çalışma Grubu

Çalışma grubu Malatya ilinde bir Türkçe öğretim uygulama ve araştırma merkezinde öğrenim gören 10 öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların 4'ü erkek ve 6'sı kız öğrenciden oluşmaktadır. Katılımcıların 3'ü Afganistan, 1'i İran, 1'i Endonezya, 1'i Suriye, 1' Somali, 1' Kongo, 1'i Cibuti ve 1'i Gambiyalıdır. Katılımcıların yaşları, 19-21 aralığında olup dil seviyeleri B1'dir. Katılımcılar amaçlı örneklem çeşitlerinden uygun örnekleme kullanılarak seçilmiştir. Çünkü bu örneklemede kolay ulaşılabilir ve tamamen mevcut olan, ulaşması hızlı ve kolay olan ögeler araştırılır (Baltacı, 2018). Bütün katılımcılardan gönüllülük esasına dayalı olarak katılımcı onam formu alınmıştır. Katılımcı isimleri kişisel verilerin korunması kapsamında kodlanmıştır.

2.3. Verilerin Toplanması/Süreç

İlk olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen (D)ilim oyunu ile Türkçede sıklıkla kullanılan kalıp ifadeler öğrencilere öğretilmiştir. Bu oyuna ilişkin etkinlik örnekleri Ek 1'de verilmiştir. 4 haftalık oyun uygulamasının bitiminde yapılan görüşmeler araştırmacı ve katılımcıların belirlediği bir zaman diliminde, sessiz bir ortamda tek tek gerçekleştirilmiştir. Her bir katılımcı için görüşme, yaklaşık 10 dakika, toplamda ise 100 dakika sürmüştür. Katılımcılarla yapılan görüşmeler, katılımcının da onayıyla kaydedilmiştir. Daha sonra alınan kayıtlar yazıya geçirilmiş ve katılımcının onayına sunulmuştur.

2.3.1. Prosedür

Uygulama, araştırmacılarından biri tarafından bir uygulama ve araştırma merkezinde Türkçe öğrenen 10 öğrenci ile 4 hafta boyunca yapılmıştır. Uygulama öncesi oynanacak oyun öğrencilere tanıtılmış ve kuralları hakkında bilgi verilmiştir. Ayrıca bir kez ön uygulama olarak oyun oynatılmıştır. Bu oyunla, kalıp ifadelerin öğretilmesi amaçlandığından, öğrencilere kalıp ifadeler hakkında ek bilgiler de verilmiştir. Uygulama bitiminin sonunda her öğrenci ile yaşadıkları bu deneyimi değerlendirmeleri için yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

2.4. Veri toplama araçları

2.4.1. Yarı yapılandırılmış görüşme formu

Veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Geliştirilen ölçme aracı toplam 12 sorudan oluşmaktadır. İlk iki soru “buz kırıcı” olarak adlandırılan sorulardan oluşmuştur. Diğer 10 soru ise hedefe yönelik oluşturulmuştur. Bu 10 soru içindeki ilk 4 soru kalıp ifadelere, 3 soru (D)ilim oyununa, son 3 soru ise (D)ilim oyununun faydalarına ilişkin düşüncelere yönelik sorulmuştur. İki farklı uzmandan (1 dil uzmanı, 1 alan eğitimi uzmanı) görüş alınarak ölçme aracının kapsam geçerliliği sağlanmaya çalışılmıştır. Uzman görüşlerine göre gerekli güncellemeler yapılmıştır. Soruların açıklayıcı olması bakımından her sorunun sonuna sonda soruları eklenmiştir. Ayrıca “ne” soruları, “nasıl” olarak güncellenmiş ve “açıklayınız” ifadesi, her sorununun sonuna eklenmiştir.

2.3.1.3. (D)ilim Oyunu

Oyun, kartlarla oynanmaktadır. Oyunda kullanılan kart sayısı sınıftaki grup ve öğretilmeye çalışılan kalıp ifade sayısına göre değişiklik göstermektedir. Kartın en üst kısmında yazan kalıp ifadenin altında bulunan ve ipucu niteliği taşıyan beş kelimenin en az birinin cümle içinde kullanılarak anlatılmaya çalışılması ile oynanmaktadır. Şayet dil seviyesi yükselirse daha fazla kelimenin kullanılması istenerek oyunun zorluk seviyesi artırılabilir. Alttaki ipucu kelimeleri anlatacak olan öğrenci için ayrıca kolaylık sağlamaktadır.

(D)ilim oyunu, alışılanın aksine; bir kelimenin, anlatılmaya çalışılması safhasında kullanılması yasak olan kelimelerin yerine, kelimeyi anlatırken ipucu olması açısından koyulan beş kelimenin en az biri kullanılarak sonuca ulaşma biçiminde tasarlanmıştır. Oyunun oynanması için daha evvel hazırlanmış olan kartlar ve zamanlamayı ayarlamak için kum saati hazır bulundurulmalıdır. Oyun kartları ortaya konulmalı ve iki rakip ekip oluşturulmalıdır. Ekiplerde bulunan kişiler, her bir kart kendilerine sıra ile gelecek biçimde oturtulur. Takımında kendisine sıra gelen kişi, kartı eline alır almaz 1 dakikalık süresi başlar. Kartın üzerinde yazan kelimeyi, altında yazan beş kelimenin en az birini cümle içerisinde kullanarak gizli biçimde bir kâğıda yazar. Bunu tayin edilen 1 dakikalık süre içerisinde başaran eleman, takımına en az 1 puan kazandırmış olur. Kartın üzerinde bulunan kelimeyi anlatmak için verilen ipucu 5 kelimenin bir tanesinden fazlasını kullanarak cümle kurabilen eleman, kullandığı her bir kelime için 1 puan daha alır. Kelimenin doğru bir biçimde yazı ile anlatılması safhası tamamlandıktan sonra; takım arkadaşı olan diğer elemanların, cümleyi okuyarak yine 1 dakika içerisinde hangi kelimenin anlatılmaya çalışıldığını tahmin etmeleri ile devam eder. Şayet anlatılmak istenen kelime bilinirse; başta cümle yazılırken alınan puan daha takımın hanesine yazılır. En son safhada da cümleyi yazan anlatıcı oyuncu, yazdığını düzgün bir telaffuzla okuduğu takdirde yine bahsi geçen puanı takımına kazandırır. Oyunda rakip takımların eşit üyeye sahip olması ve herkese sıra hakkının tanınması esastır. Oyunun sonunda takımların, oyunun her anlatım safhasında aldığı puan toplanarak galip belirlenir. Oyunda kaç kart kullanılabileceği, oyuna ayrılan toplam zaman gibi veriler öğrenci sayısına, öğretmenin oyun için ayırdığı süreye göre değişiklik gösterebilir. Dilim oyununun kazanımları aşağıdaki şekildedir:

-Kartlarda gördüğünü anlatacak olan öğrenci, anlattığının takım arkadaşları tarafından bilinmesini istediğinden ekip ruhunu anlar.

-Oynayan kişi ya anlatmak ya da anlamak zorunda olacağından muhakkak oyuna konsantre olmak ve dikkatini toplamak zorundadır.

-Oynayan kişi kelimeleri anlatmayı/anlamayı başardıkça dil öğrenme konusunda kendine güveni artar.

-Oynayan kişi hem yazmak hem yapmak hem de konuşmak durumundadır. Böylece öğrenci hem kalıp ifadeleri öğrenir hem de temel becerilerini geliştirir.

2.4. Verilerin Analizi

Görüşmeler sonucu elde edilen verilerin analizinde içerik analizi kullanılmıştır. İçerik analizi söylenenlerin, yazılanların ya da kaydedilenlerin analizidir. Kodlama ve temaları ya da kalıpları belirlemeye yönelik sistematik sınıflandırma süreci aracılığıyla içerik analizi, "metin verilerinin içeriğinin öznel olarak yorumlanmasına yönelik bir araştırma yöntemidir" (Hsieh & Shannon, 2005). Bu kapsamda elde edilen öğrenci görüşleri, iki araştırmacı tarafından ayrı ayrı analiz edilmiş, tema, kategori ve kodlar oluşturulmuştur. Daha sonra benzerlikler ve farklılıklar noktasında araştırmacıların analizleri karşılaştırılmıştır. Son olarak ortak tema, kategori ve kodlar çerçevesinde tablolar oluşturulmuştur. Bu tablolar uzman görüşüne sunulmuş ve gerekli güncellemeler yapılmıştır. Her tablonun altında birebir öğrenci görüşlerinden alınmış alıntılara yer verilmiştir.

Araştırmada iç geçerliliği sağlamak için katılımcı görüşmeleri dış etkenlerden uzak sessiz bir ortamda yapılmış ve ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Daha sonra bu görüşmeler yazıya geçirilmiş ve etik kurallar çerçevesinde katılımcı onayına sunulmuştur. Ek olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan görüşme formu uzman görüşüne sunulmuş ve gerekli görülen düzeltmeler yapılmıştır. Ayrıca, bulgular verilirken iç geçerliliği arttırmak için doğrudan öğrenci görüşlerine yer verilmiştir. Dış geçerlik için katılımcı özellikleri, araştırma yöntemi, neden bu yöntemin kullanıldığı detaylı olarak açıklanmıştır.

İç güvenilirlik için analiz sonrası elde edilen bulgular uzman görüşüne sunulmuş ve gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Dış güvenilirlik ise araştırmanın sonuçları ile bulgularının uygun olup olmadığını anlamak amacıyla bu iki bölüm alanında uzman iki Türkçe eğitimcisine sunularak sağlanmaya çalışılmıştır.

3. Bulgular

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin kalıp ifadelerin öğretiminde (D)ilim oyunu kullanımına ilişkin görüşme sorularına verdiği yanıtlar incelenmiş ve Tablo 1, 2 ve 3'te sunulmuştur. İlk olarak Tablo 1'de araştırmanın 1. sorusu "Yabancılarla Türkçe öğretiminde kalıp ifadelerle ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?" cevaplanmıştır.

Tablo 1. Öğrencilerin Kalıp İfadelere İlişkin Düşünceleri

KATEGORİ	KOD	f
Kalıp ifadeler	Önemli	10
	Zor	4
	Kültürün parçası	10
	Çok yaygın	5
	Dilin zenginlikleri	3
	Etkileyici	2
	İlginç	1

Tablo 1 incelendiğinde öğrencilerin tamamının kalıp ifadelerin önemli ve kültürün bir parçası, 4'ünün zor, 6'sının çok yaygın, 3'ünün dilin zenginlikleri, 2'sinin etkileyici ve 1'nin ise ilginç kodlarını ürettiği tespit edilmiştir. Bu kapsamda katılımcılardan Ö7 "Kalıp ifadeler çok önemli, çünkü Türkçe dilde çok var ve her gün kullanıyoruz. Afiyet olsun, geçmiş olsun gibi." cümleleriyle önemli kodunu üretmiştir. Zor kodu altında katılımcılardan Ö3, "Aslında kalıp ifadeleri kolay değil zordur ama oyun gibi yöntemiyle öğreneceksem bunlar daha kolay olacak." cümlesiyle düşüncelerini ifade etmiştir. Katılımcılardan Ö5 kültürün parçası kodu kapsamında "Kalıp ifadeleri o toplumun kültüründen bir unsurdur" cümlesiyle düşüncelerini ifade etmiştir. Ö4 "Hayatta çok kullanılıyor, çok duyuyoruz" cümlesi ile çok yaygın kodunu desteklemiştir. Ö2 ise dilin zenginlikleri kodunu desteklemiş ve düşüncelerini "Kalıp ifadeler çok önemli çünkü bir dilin zenginliğini gösteriyor" cümlesi ile ifade etmiştir.

İkinci olarak Tablo 2'de araştırmanın 2. sorusu "Yabancılara Türkçe öğretiminde (D)ilim Oyununa ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?" cevaplanmıştır.

Tablo 2. Öğrencilerin (D)ilim Oyununa İlişkin Düşünceleri

KATEGORİ	KOD	f
(D)ilim Oyunu hakkında düşünceler	Eğlenceli	10
	Heyecan verici	10
	Öğretici	4
	Düşündürücü	2
	Enerjik	1
	Faydalı	4
	Motivasyon arttırıcı	3
	Rekabetçi	2

Tablo 2 incelendiğinde öğrencilerin tamamının (D)ilim oyununun eğlenceli ve heyecan verici, 4'ünün öğretici ve yine 4'ünün faydalı, 3'ünün motivasyon arttırıcı, 2'sinin düşündürücü, ve rekabetçi, 1'inin ise enerjik kodlarını ürettiği tespit edilmiştir. Bu kapsamda katılımcılardan Ö7 "(D)ilim oyununu iyi buldum. Yani eğlenceyle öğrenmeyi çok rahat buldum ve pratik." ve Ö6 "Çünkü stressiz öğreniyorum ve eğlenceli" cümleleri ile eğlenceli kodunu desteklemişlerdir. Katılımcılardan Ö10 heyecan verici kodu için "Kalıp ifadeleri tahmin etmeye çalışmak heyecan verici, çünkü zaman kısa ve hızlı." ifadelerini kullanmıştır. Öğretici kodunu destekleyen Ö8 "Bu eğitici oyunlar aslında çok iyi bir şey çünkü öğretici ve öğreniyoruz ama öğrenmekten sıkılmıyoruz." ifadesini kullanmıştır. Katılımcılardan Ö1 "(D)ilim oyunu çok iyi çünkü dinleyen kişilerin beyni

gelişiyor, düşünüyor" ifadesi ile düşündürücü kodunu üretmiştir. Yine aynı katılımcı enerjik kodu için *"Daha enerjili hissediyorum çünkü çok enerjik bir oyun, yeni bir şey öğrenmek için sabırsızlanıyorum."* cümlelerini dile getirmiştir. Motivasyon artırıcı kodunda ise Ö2 *"Cevabı bildiysem çok mutlu oluyorum. Çünkü içimde 'Türkçeyi iyi öğrendim' hissi oluşuyor ve motivasyonumu arttırıyor."* diyerek duygularını ifade etmiştir. Rekabetçi kodu için katılımcılardan Ö3 *"İki takım arasındaki rekabet çok iyi oluyor, bilmek için yarışıyoruz."* ifadeleri ile bu kodu desteklemiştir.

Üçüncü olarak Tablo 3'te araştırmanın 3. sorusu *"Yabancılara Türkçe öğretiminde (D)ilim Oyununun faydalarına ilişkin öğrenci görüşleri nasıldır?"* cevaplanmıştır.

Tablo 3. Öğrencilerin (D)ilim Oyununun Faydalarına İlişkin Düşünceleri

KATEGORİ	KOD	f
Dilim Oyunun faydaları	Kalıcı öğrenme	7
	Kolay öğrenme	10
	Eğlenerek öğrenme	10
	Konuşma becerisini geliştirme	2

Tablo 3 incelendiğinde dilim oyununun faydaları konusunda öğrencilerin tamamı eğlenerek ve kolay öğrenme kodunu oluşturmuşlardır. Ayrıca öğrencilerin 7'sinin kalıcı öğrenme ve 2'sinin konuşma becerisini geliştirmesi kodlarını ürettiği tespit edilmiştir. Bu kapsamda katılımcılardan Ö2 *"Eğer kitaptan öğrenseydim daha hızlı unuttuyorum. Ama bu oyun sayesinde hiç unutmuyorum çünkü cevabı bulmak için çok düşünüyorum."* ifadesini kullanarak kalıcı öğrenme kodunu desteklemiştir. Katılımcılardan Ö3 eğlenerek öğrenme kodunu *"Bu oyunla kalıp ifadeler daha eğlenceli öğreniyorum çünkü sanki aramızda bir yarışma oluyor, bu yüzden eğlenceli oluyor."* cümleleriyle desteklemiştir. Kolay öğrenme kodunda ise Ö10 *"Çok faydalı, öğrenmeyi kolaylaştırır."* ifadesiyle düşüncelerini belirtmiştir. Eğlenerek öğrenme kodunu ise Ö2 desteklemiş ve bu konudaki düşüncelerini *"Bu oyunla eğlenceli öğreniyoruz çünkü kazanmak istiyoruz."* cümlesi ile belirtmiştir. Katılımcılardan Ö1 ise *"Bu oyunun faydası çok ama birincisi anlatan kişinin konuşma becerisini geliştiriyor."* diyerek konuşma becerisini geliştirmesi kodunu desteklemiştir.

4. Tartışma ve Sonuç

'Önce dersini yap, sonra oynamaya gidebilirsin' türünde cümleleri hepimiz tanırız. Oynamak ve öğrenmek... Bu iki kavram, uzun yıllar iki karşıt olgu, hatta birbirine zıt faaliyetler olarak kabul edilmiştir. Bugün geldiğimiz noktada ise, oyun ve öğrenmenin uyumsuz etkinlikler olduğu görüşü, kültür antropolojisinde ve eğitim bilimlerinde artık modası geçmiş bir görüş olarak kabul edilmektedir. Bireyin ve insanın gelişiminde oyunun son derece önemli anlam ve katkısı olduğu günümüzde inkâr edilemez bilimsel bir gerçektir (Yıldız, 2003). Bu kapsamda bu çalışmada oyunun dil öğretiminde kullanımı üzerinde çalışılmış ve oyunların başarılı bir yöntem olduğu öğrenci görüşleriyle desteklenmiştir. Bu görüşlere göre kalıp ifadeler gibi öğrenilmesi zor kelime gruplarının araştırmacılar tarafından tasarlanan bir oyun



ile öğretilmesi zoru kolaylaştırmış ve başarıya ulaştırmıştır. Öğrenci görüşleri uygulamada kullanılan oyunun eğlenceli, heyecan verici, öğretici, düşündürücü, enerjik, faydalı, motivasyon artırıcı ve rekabetçi olduğu yönündedir. Ayrıca oynanan oyunun kalıcı, kolay ve eğlenerek öğrettiği ve konuşma becerisini geliştirdiği görüşmelerden elde edilen sonuçlar arasındadır.

Literatür incelendiğinde oyunların dil öğretimi üzerindeki olumlu etkilerini birçok yönden destekleyen çalışmalar mevcuttur. Örneğin, Ahmed, vd. (2022) yabancı dil öğretiminde oyunun kullanılmasının öğrenci motivasyonuna etkileri üzerine yaptıkları çalışmalarında oyun yoluyla dil öğretiminin kaygıyı azalttığı ve motivasyonu güçlendirdiğini belirtmişlerdir. Bekdaş (2017) dil öğretiminde oyunlarla konuşma becerisinin geliştirilmesi üzerine yaptığı çalışmada oyunların öğrencinin stresini azalttığı, özgüvenini arttırdığı ve motivasyonunu yükselttiği sonucuna varmıştır. Baykal (1994) yaptığı çalışmada oyunların yabancı dil öğretiminde kullanımının öğrencide kişilik gelişimine ve dil edinimine olumlu katkılar sunduğunu belirtmiştir. Kalfa (2014)'ya göre yabancılara Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlar, yaparak ve yaşayarak öğrenmeyi sağladığı için nitelikli bir öğrenme aracıdır. Ayrıca dil öğretiminde oyun kullanımının başarıyı olumlu etkilediği belirtilmiştir (Haddad, 2021; Işık, 2016).

Oyunlarla kalıp ifadelerin öğretimi üzerine yapılmış çok fazla çalışma bulunmamakla birlikte, Yılmaz ve Ertürk Şenden (2015) kalıp sözlerin etkinliklerle öğretimi üzerine yaptıkları çalışmada, içerisinde oyunun da bulunduğu birçok etkinliği kalıp ifadelerin öğretiminde kullanmışlar ve bu tekniklerin kalıp ifade öğretiminde oldukça etkili olduğu sonucuna varmışlardır. Papadopoulou (2016) içinde birçok farklı kültürel öge barındıran kalıp ifadelerin yabancı dil öğretimindeki zorluğuna dikkat çekerek bu zorluğun farklı öğretim teknikleriyle öğretilmesi gerektiğini vurgulamış ve kalıp ifadeleri geleneksel Yunan masalları ile öğretmiştir. Çalışmada oyunlardan da faydalanan Papadopoulou (2016) bu etkinliklerin motivasyonu artırarak öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve yaratıcılığı güçlendirdiği sonucuna varmıştır. Tang ve Taguchi (2021) Çince kalıp ifadelerin dijital oyunlarla öğretimi üzerine yaptığı nicel çalışmalarında oyunların çocukların motivasyonlarını anlamlı oranda yükselttiği sonucuna ulaşmışlardır.

Özetle oyunlar, özelde de uygulamada kullanılan (D)ilim oyunu yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kalıp ifadelerin kullanımında geleneksel yöntemlerden farklı olarak eğlenceli, motive edici, öğretici ve düşündürücü olarak değerlendirilmiştir.

Oyunlar öğrencilerin heyecan, rekabet ve hırs gibi farklı duyguları hedef dilde de hissetmesini sağlar ve yeni tecrübeler kazandırır. Hem eğlendirip hem öğreten oyunlar kolay ve kalıcı öğrenmeye ışık tutar. Bu kapsamda yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kalıp ifadelerin öğretiminde sınıf içi etkinlikler olarak oyunlar tercih edilebilir. Özellikle (D)ilim oyununun kalıp ifade ve kelime öğretiminde kullanılması önerilebilir. Diller için Avrupa Ortak Çerçeve Metni (CEFR, 2020) referans alındığında kültür etkileşiminin bir parçası olarak kalıp ifadelerin öğretilmesine vurgu yapıldığı görülmüş ve öğretim yöntemi olarak da öğrencilerin anlamı

kavrayabilmesi için birbirleriyle iletişim kurması ve kişiler arası temel iletişim becerilerini etkinliklerle kullanması gerektiğini belirttiği tespit edilmiştir. Bu kapsamda ve elde edilen sonuçlara dayanarak, müfredat geliştiricilerin, materyal yazarlarının ve kurs tasarımcılarının oyun tabanlı görevlerin ve etkinliklerin yabancı dil öğretme / öğrenmedeki rollerine daha fazla dikkat etmeleri ve ilgili müfredatları ve materyalleri geliştirmeleri önerilmektedir.

Yazar Katkı Oranları

Birinci yazar çalışmanın planlanması, uygulanması ve alan yazın taraması sürecini gerçekleştirmiştir. Tüm yazarlar veri toplama sürecine katkı sağlamıştır. Tüm yazarlar içerik analizini gerçekleştirmiştir. Tüm yazarlar makalenin yazımına katkı sağlamış ve çalışmanın son halini okumuş ve onaylamıştır.

Çıkar Çatışma Beyanı

Yazarlar çalışma kapsamında herhangi bir kurum veya kişi ile çıkar çatışması bulunmadığını beyan etmektedir.

Etik Kurul İzin Bilgisi (Etik izin gerektiren çalışmalar için)

Bu araştırma, Malatya Turgut Özal Üniversitesi Etik Kurulu tarafından 25 toplantı sayılı ve 6 no'lu kararı ile alınan izinle yürütülmüştür.

Kaynakça

- Ahmed, A., Thahir, I., Ampry, E., Komariah, A., Ali, M., Hassan, I., Faisal, A., & Zafarani, P. (2022). Investigating the effect of using game-based learning on efl learners' motivation and anxiety. *Hindawi Education Research International*, 1-9. <https://doi.org/10.1155/2022/6503139>
- Alosaimi, D. (2021). Learning self-efficacy as predictor of nursing students' performance of clinical skills. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 21(3), 120-131. DOI:10.12738/jestp.2021.3.009
- Arslan, M., & Gürsoy, A. (2011). *Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi*. 1st. International Conference On Foreign Language Teaching and Applied Linguistics, Mayıs 5-7, Sarajevo.
- Baltacı, A. (2018). Nitel araştırmalarda örnekleme yöntemleri ve örnek hacmi sorunsalı üzerine kavramsal bir inceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 231-274.
- Başar, S. (2018). Yabancılara Türkçe öğretimi ders kitaplarında kalıp sözlerin kullanım düzeylerinin tespiti ve değerlendirilmesi. *TURKOPHONE*, 5(3), 56-72.
- Baykal, E. (1994). *Türkiye'de sürdürülen yabancı dil olarak Almanca öğretiminde oyun ve oyunsal uğraşı (kuramsal ve uygulamalı bir yaklaşım)*, [Yayımlanmamış doktora tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Bekdaş, M. (2017). Yabancı dil öğretiminde oyunların konuşma becerisine etkisi, *TÜBAD*, 2(1), 18-26.
- Bolander, M. (1989). Prefabs, patterns and rules in interaction? Formulaic speech in adult learners' L2 Swedish. K. Hyltenstam, & L. K. Obler (Eds.), *Bilingualism across the lifespan: Aspects of acquisition, maturity, and loss* içinde (ss. 73-86). Cambridge University Press.
- Council of Europe (2020). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, Erişim adresi: www.coe.int/lang-cefr. Erişim tarihi:14.08.2024
- Darfilal, I. (2015). *The effectiveness of using language games in teaching vocabulary. The case of third year middle school learners*. University of Tlemcen.
- Demirel, Ö. (2024). *Yabancı dil öğretimi, dil pasaportu, dil dosyası, dil biyografisi*. PEGEM Akademi.
- Göçer, A. (2008). *Etkinlik temelli ilk okuma ve yazma öğretimi*. Anı Yayıncılık.
- Gökdayı, H. (2008). Türkçede kalıp sözler. *Bilig*, 44, 89-110.
- Gömlüksiz, M. N. (2008). Newly developed 5th grade science and technology course curriculum. *International Journal of Education*, 2, 11-41.
- Haddad, L. (2021). *Öğrenme stilleri ışığında oyunlarla yabancı dil öğrenimi*. 6.Uluslararası Öğrenci Sempozyumu Bildiriler Kitabı -3- Edebiyat, Dil ve Eğitim, 160-170.
- Hadfield, J. (2003). *A collection of games and activities for low to mid- intermediate students of English intermediate communication games*. Thomus and Nelson and Sons Ltd, Nashville.
- Hsieh, H.-F., & Shannon, S.E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.

- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bartın Üniversitesi.
- İşcan, A. (2011). *Yabancı dil öğretimi ve yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin tarihçesi*. Pegem Akademi.
- Kalfa, M. (2014). Yabancılar Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerilerinin geliştirilmesi. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 20, 85-102.
- Karatay, H., & Dilekçi, A. (2019). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kalıp sözler. *International Journal of Language Academy*, 7(2), 147-164. <http://dx.doi.org/10.18033/ijla.4114>
- Koç, E. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçe öğrencilerinin kalıp söz kullanımlarının incelenmesi: İstanbul üniversitesi örneği* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Köksal, D. (2011). *Yabancı dil öğretiminde temel ilke ve kavramlar*. Pegem Akademi.
- Memiş, M. R. (2016). Yabancı dil öğretiminde eğitim ortamı ve kültür aktarımı. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(9), 605-616. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9506>
- Moralı, G., & Göçer, A. (2019). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kültür paylaşımına yönelik öğretmen görüşleri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1115-1129.
- Papadopoulou, S. (2016). A study of formulaic language in traditional Greek tales and its cultural implications in language teaching. *Journal of Mother Tongue Education*, 4(1), 167-173.
- Qutoshi, S. B. (2018). Phenomenology: A philosophy and method of inquiry. *Journal of Education and Educational Development*, 5(1), 215-222. 10.22555/joeeed.v5i1.2154
- Schmidt, RW. (1983). Interaction, acculturation, and the acquisition of communicative competence: A case study of an adult. N. Wolfson & E. Judd (Eds.), *Sociolinguistics and language acquisition* içinde (ss. 137-174). Newbury House.
- Savaş, B. (2018). Yapılandırmacı öğrenme. A. Kaya (Ed.), *Eğitim psikolojisi* içinde (s. 519-541). Pegem Akademi.
- Şimşek, N. D. (2015). Yabancılar Türkçe öğretimi ders kitaplarındaki metinlerin ilişkisel söz varlığı açısından değerlendirilmesi. *International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)*, 3, 809-827.
- Tang, X., & Taguchi, N. (2021). Digital Game-Based Learning of Formulaic Expressions in Second Language Chinese. *The Modern Language Journal*, 105(3), 740-759. <https://doi.org/10.1111/modl.12725>
- Toklu, M. O. (2003). *Dilbilime giriş*. Akçağ.
- Wray, A. (2002). *Formulaic Language and the Lexicon*. Cambridge University Press.
- Yıldız, C. (2003). *Türkçe öğretiminde alternatif yöntemler*. Anı.
- Yıldız, C., Okur, A., Arı, G., & Yılmaz, Y. (2006). *Kuramdan uygulamaya Türkçe öğretimi*. Pegem Akademi.
- Yılmaz, F., & Ertürk Şenden, Y. (2015). Yabancılar Türkçe öğretiminde kalıp sözler: "Babam ve Oğlum" film örneği. *International Journal of Social Science*, 32, 187-202.



Extended Summary

1. Introduction

Today, language is not only used to disseminate information and communicate. Beyond this, language enables people to share their ideas, feelings, knowledge and experiences with each other. It also facilitates intercultural communication and helps people understand each other, cooperate and interact in society (İşcan, 2011).

Teaching culture, which is an important part of language teaching, will make language learning more successful and will positively affect students' personal relationships, social behaviours, coping skills with conflicts and their sensitivity to other cultures both at school and outside the classroom.

Turkish has a large number of formulaic expressions due to the fact that both oral culture is developed and social interaction is high (Yılmaz & Ertürk Şenden, 2015). Therefore, the use of formulaic expressions in daily language will both facilitate and enrich communication. In various areas of life, formulaic expressions are used in situations such as "greeting, welcoming, meeting, getting married, having children, starting a job, buying something new, getting sick, someone dying" (Koç, 2019). It has become a habit to use formulaic expressions in the face of different events and situations in society (Başar, 2018).

The teaching process of formulaic expressions, which contain a wide variety of cultural elements, can sometimes be challenging. It would be useful to use different teaching strategies to facilitate this situation. According to the constructivist approach, students can make sense of new subjects, rules or situations more easily by making use of their previous knowledge and experiences. Students should be active in the process of learning a new element or subject (Göçer, 2008). The active role of the learner is only possible if he/she is himself/herself in the learning process by applying it in the application phase. For this reason, in this study, a word game was produced which is hoped to contribute to the learning process by attracting the attention of learners of Turkish.

"(D)ilim" game designed within the scope of this study is an educational game that addresses all language skills. Students who have fun through the game will also make progress through competition and winning endeavours. Although this game is designed for all skills, it was used in this study for teaching formulaic expressions. In this context, the aim of this study is to teach formulaic expressions by using a game. This study is based on the following research question.

1. How are the students' views on teaching formulaic expressions through games in teaching Turkish to foreigners?

2. Method

Phenomenology, one of the qualitative research designs, was used in the study. The study group consists of 10 students studying at a Turkish teaching research and application centre

in Malatya. The data were collected using a semi-structured interview. The interview consists of 12 questions in total. Firstly, (D)ilim game was used to teach frequently used formulaic expressions in Turkish to the students for four weeks. The game is played with cards. It is played by trying to explain by using at least one of the five clue words under the formulaic expression written at the top of the card in a sentence. At the end of the 4-weeks game application, the interviews were conducted one by one in a quiet environment in a time period determined by the researcher and the participants. The interview lasted approximately 10 minutes for each participant and 100 minutes in total. The interviews with the participants were recorded with the consent of the participant. The recordings were then transcribed and submitted to the approval of the participant. Content analysis was used to analyse the data obtained from the interviews.

3. Findings, Discussion and Results

First do your lessons, then you can go play', we all recognise such sentences. Playing and learning... For many years, these two concepts have been regarded as two opposing phenomena, even hostile activities. At the point we have reached today, the view that play and learning are opposite activities is now accepted as an outdated view in cultural anthropology and educational sciences. It is an undeniable scientific fact that play has an extremely important meaning and contribution to the development of the individual and human being (Yıldız, 2003). In this context, in this study, the use of games in language teaching was studied and it was supported by the students' opinions that games are a successful method. Students' opinions were that the game used in the application was fun, exciting, instructive, thought-provoking, energetic, useful, motivational and competitive. In addition, it is among the results obtained from the interviews that the game played teaches permanently, easily and with fun and improves speaking skills.

In summary, games, especially the (D)ilim game used in this study, were evaluated as entertaining, motivating, instructive and thought-provoking in the use of phrases in teaching Turkish as a foreign language, unlike traditional methods.

Games enable students to feel different emotions such as excitement, competition and ambition in the target language and gain new experiences. Games that both entertain and teach shed light on easy and permanent learning. In this context, games can be preferred as in-class activities in teaching formulaic expressions in teaching Turkish as a foreign language. Especially (D)ilim game can be suggested to be used in teaching formulaic expressions and vocabulary. Based on the results obtained, it is suggested that curriculum developers, material developers and course designers should pay more attention to the role of game-based tasks and activities in foreign language teaching/learning and develop relevant curricula and materials.

EKLER

EK 1. Uygulamada kullanılan (D)ilim oyunu örnekleri

Kelime	ELİNE SAĞLIK	KOLAY GELSİN	İYİ Kİ DOĞDUN	GÖZÜN AYDIN	ÇOK YAŞA
İpucu	Teşekkür Etmek	Çalışmak	Pasta	Ay	Hapşırarak
İpucu	Afiyet Olsun	İşçi	Doğum	Tebrik Etmek	Söylemek
İpucu	Yemek	Zor	Kutlama	Göz	Beraber
İpucu	Misafir	Gitmek	Yaş	Mutluluk	Görmek

Kelime	TEŞEKKÜR ETMEK	HOŞ GELDİNİZ	GÜLE GÜLE	BAŞIN SAĞ OLSUN	TEBRİKLER
İpucu	Hediye	Davet	Gitmek	Ölüm	Alkışlamak
İpucu	Rica Etmek	Karşılama	Veda	Cenaze	Beğenmek
İpucu	Sevinmek	Kapı	Ev	Ağlamak	Başarı

Kelime	HAYIRLI İŞLER	HAYIRLI OLSUN	AFİYET OLSUN	SIHHATLER OLSUN	NİCE SENELERE
İpucu	Çalışmak	İyi dilek	Yemek yemek	Sağlıklı olmak	Doğum günü
İpucu	İyi dilek	Yeni bir şey almak	İyi dilek	Banyodan sonra	Yeni yaş
İpucu	Bol kazanç	Güle güle kullan	Sağlıklı olmak	İyi dilek	İyi dilek
İpucu	İyi çalışmalar	Tebrikler	Eğlenceli yemekler	Mutlu olmak	Uzun yıllar

Kelime	HOŞ BULDUK	ALLAH RAHMET EYLESİN	LANET OLSUN	İYİ YOLCULUKLAR	GEREĞİNİ ARZ EDERİM
İpucu	Misafir	Ölüm	Kötü dilek	Seyahat	Dilekçe
İpucu	Memnun	Öldükten sonra	Beddua	İyi dilek	İstemek
İpucu	Karşılama	Dua	Öfke	Güle güle	Resmi
İpucu	Ev sahibi	İyi dilek	Şiddet	Giden kişi	Yapılması gereken

