

İLKÖĞRETİM 1.,2. VE 3. SINIF TÜRKÇE DERSİ ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTAPLARINDA YER VERİLEN EĞİTSEL OYUN ETKİNLİKLERİNİN İNCELENMESİ VE ALTERNATİF ETKİNLİK ÖNERİLERİ

Öğr. Gör. Erva BAĞCI

Celal Bayar Üniversitesi, Salihli Meslek Yüksekokulu
Çocuk Gelişimi Bölümü

ÖZET

Çocuklar tarafından oynanan oyun, sadece evle veya oyun bahçesiyle sınırlandırılmış bir etkinlik değildir. Eğitsel özelliği olan oyunları, özellikle ilköğretim birinci kademe öğretmenlerinin sıkça kullanması gerekmektedir. Çünkü oyun etkinlikleriyle zenginleştirilmiş ders, zevkli, kolay öğrenilebilir ve hatırlanabilir hale gelir.

Bu çalışmanın amacı, eğitsel oyun tekniğinin Türkçe öğretiminde kullanım alanını ve sıklığını belirlemektir. Öncelikle oyun kelimesinin tanımı ve eğitsel oyun tekniğinin özellikleri belirtildi. Bundan sonra, eğitsel oyunun çocuğun gelişimi üzerine etkileri açıklandı. İkinci olarak, Türkçe öğretiminde eğitsel oyun tekniğinin kullanımı hakkında literatür oluşturmak için, ilköğretim 1., 2. ve 3. sınıf "Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitapları"nda yer alan eğitsel oyun etkinlikleri belirlenip gruplandı.

Bu araştırmada, bütün veriler, kaynak taraması ve doküman incelemesi ile toplandığı için, tarama modelinde nitel bir araştırmadır. Bu çalışmanın bulguları, eğitsel oyun tekniğinin, ilköğretim birinci kademe "Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitapları"nda yeterli olarak kullanılmadığını ortaya koyar.

Anahtar Kelimeler: *Oyun, eğitsel oyun, Türkçe öğretimi*

TEACHING OF TURKISH BY EDUCATIONAL GAME TECHNIQUE IN THE FIRST, SECOND AND THIRD CLASS OF PRIMARY EDUCATION AND ALTERNATIVE ACTIVITY SUGGESTIONS

ABSTRACT

Game played by children is not the activity confined to only home and playground. Games with pedagogical content should be used oftenly by the first stage primary education teachers. Because the lesson enriched by game activities becomes enjoyable and easily learned and remembered.

The objective of this study was to determine the scope of use of educational game technique and its frequency in teaching of Turkish. Firstly the concept of "game" and the properties of educational game technique were defined. Thereafter its effects on the child development were explained. Secondly, the activities of educational game in the guidebooks to first, second and third class of first stage primary education for

Turkish Teachers were determined and classified in order to make a bibliography about the use of educational game techniques in the teaching of Turkish.

This study is a kind of qualitative research in the scanning model since all data were collected by literature scanning and reviewing documents. The findings of this study conclude that educational game technique was not used sufficiently in the guidebooks to first, second and third class of first stage primary education for Turkish Teachers.

Keywords: Game, educational game, teaching of Turkish.

GİRİŞ

“Oyun üzerine ilk teori 19. Yüzyılın sonlarında gelişmiştir. Lazarus (1883) oyunun kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu söylemiştir. Hall’e (1906) göre çocuk, oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır” (Özdoğan, 2000: 101).

Yavuzer (1998:191) oyunu, “Çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesi, yöntemi ve sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir” şeklinde tanımlamıştır.

Bir başka araştırmacının oyun tanımını ise, “Bireylerin fiziksel, zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir” (Bilen, 1999:197) şeklindedir.

Montaigne ise oyunu, şöyle tanımlamıştır: “Çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır” (Sun, Seyrek, Y.y.¹: 33).

İngiliz filozofu John Locke da, eğitim ve öğretimde oyunun ne kadar etkili olduğunu şöyle vurgular: “Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız çocuğun ilk yaşlardaki oyun içgüdülerinden faydalanınız” (Sun, Seyrek, Y.y.: 35).

Ünlü Alman eğitimci J.C.F. Guts Muths ise, oyunun eğitimdeki öneminden şu şekilde bahseder: “Eğitimci, oyun yoluyla çocuğa yaklaşır, ruhuna siner, kalpleri kolayca kazanır” (Sun, Seyrek, Y.y, s.43).

Çocuklarda en etkili öğrenme yolu oyundur. Çünkü oyun çocukların olağan davranışlarıdır.

I-Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkileri

A) Bedensel gelişime etkileri: Oyun, çocuğun büyük ve küçük kaslarını geliştirir. Açık havada oynanan oyunlar, çocuğun güneşten ve temiz havadan yararlanmasını sağlar. Açık havada oynanan oyunlar ile çocuğun kan dolaşımı hızlanır, iştahı açılır, uykusu düzene girer.

B) Psiko-motor gelişime etkileri: Oyun çocuğun gücünü arttırır, tepki yeteneğini ve dikkatini geliştirir, büyük ve küçük kaslarını denetim altına almayı ve gerekli hızda kullanmayı öğretir, organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar, çeviklik ve bedensel esneklik kazandırır.

¹ Y.y: Yayın yılı yok.

C) *Duyusal ve sosyal gelişime etkileri:* Çocuk oyunla birlikte benmerkezcilikten kurtulur, arkadaşlarıyla çeşitli paylaşımlarda bulunur, kendine güveni artar, toplumdaki cinsiyet rolünü benimser, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı göstermeyi ve kendi hak ve özgürlüklerini korumayı öğrenir. Çocuk oyun sayesinde, birlikte çalışma ve yardımlaşmanın önemini kavrar ve uygular.

D) *Zihin ve dil gelişimine etkileri:* Çevreyi, doğayı, insanları oyun yoluyla tanıyan çocuk, oyunla yeni bilgiler öğrenir ve bu bilgileri başkalarına aktarır. Merak duygusu mantık yürütme ve yargılama becerileri gelişir. Oyunda, ortaya çıkan sorunları fark etmeyi ve bu sorunlarla mücadele edip, sorunları çözmeyi öğrenir. Oyunla birlikte çocuğun, rahat konuşma, kendini ifade etme becerileri de gelişir (Sun, Seyrek, Y.y: 47-60).

Eğitsel oyunlar, hedeflere ulaşmada ve öğrenilenlerin tekrar edilmesinde kullanılan etkinliklerdir. Gelişim özellikleri nedeniyle özellikle okulöncesi ve ilköğretim öğrencileri için uygun bir tekniktir (Komisyon, 2007: 119).

II-Eğitsel Oyunların Özellikleri:

- Öğrencilerin kendilerini ifade etmelerine imkân sağlar.
- Öğretmenlerin, öğrencilerinin özelliklerini tanımlarına yardım eder.
- Pasif öğrencileri aktif kılar.
- Sosyalleşmeyi sağlar.
- Bütün sınıf tarafından oynanabilir.
- Öğrenme ortamını zevkli ve eğlenceli hale getirir, dersi sıkıcılıktan kurtarır.
- Grup oyunlarında işbirlikçi çalışma becerisini geliştirir.

III-Uygulamada dikkat edilmesi gerekenler:

- Hedef davranışlara uygun oyun seçilmelidir.
- Oyun sınıf düzeyine uygun olmalıdır.
- Oyunun amaç ve kuralları belirlenmeli ve bu kurallar oyuna başlanmadan önce öğrencilere anlatılmalıdır.
- Oyuna bütün öğrencilerin katılımı sağlanmalıdır.
- Öğretmen oyunu takip edip ilgilenmelidir.
- Hata yapan öğrenciler rencide edilmemelidir.
- Eğitsel oyunlara genellikle dersin ortasında veya sonunda yer verilmelidir.
- Oyunda ulaşılan sonuç değerlendirilmelidir (Tan, Kılıç, Çakmak, Başkan, Altıntaş, 2004: 41; Komisyon, 2007: 119).

TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUN ETKİNLİKLERİNİN KULLANIMI

Türkçe dersinde kullanılan eğitsel oyunun amacı, öğrencilerin Türkçe kavramları ve terimleri öğrenmeleri ve konuşma, anlama, okuma, yazma, dinleme becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır. Bunun için de seçilen

oyunların Türkçe dersi hedef ve davranışlarını kazandırıcı niteliklere sahip olması gerekmektedir.

Ayrıca öğrencilere seviyelerine uygun olan Türkçe konularda oyunlar oynatarak, Türkçe dersi sevdirmelidir. Özellikle çocuklara soyut gelen ve sıkıldıkları Türkçe dil bilgisi konuları, oyunla somutlaştırılıp eğlenceli bir hale getirilebilir. Oyunlar öğrencilerin Türkçe dersine karşı olumlu tutum geliştirmesinde de etkilidir.

Öğretmen Türkçe derslerinde oyunu farklı şekillerde kullanabilir. Örneğin; bilinen bir oyunun içine Türkçe bilgileri ve kavramları yerleştirip istenilen hedef ve davranışlar pekiştirilebilir veya Türkçe bilgi ve kavramlar oyunlaştırılabilir.

YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı, eğitsel oyun tekniğinin Türkçe öğretmen kılavuz kitaplarında kullanım alanını ve sıklığını belirleyip, eğitsel oyun tekniğinin kullanımı hakkında literatür oluşturmaktır. Böylece ilköğretim birinci kademe için hazırlanacak olan öğretmen kılavuz kitaplarının hazırlanmasında ve basılmasında, yapılan araştırmalara göre düzenlemelere gidilebilir.

Bu araştırma tarama modelinde nitel bir araştırma olup, veriler kaynak taraması ve doküman incelemesi ile toplanmıştır. Var olan bir durumu, var olduğu hâliyle betimlemeyi amaçlayan bu yaklaşımda, ilişki türden bir tarama yapılarak araştırmanın kapsamını oluşturan MEB Yayınlarına ait ilköğretim 1., 2. ve 3. sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitaplarında yer alan eğitsel oyun etkinlikleri tespit edilmiş ve incelenmiştir.

İLKÖĞRETİM 1., 2. VE 3. SINIF “TÜRKÇE ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTAPLARINDA YER ALAN EĞİTSEL OYUN ETKİNLİKLERİ

Birinci Sınıf Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabı

Birinci sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında² 20 tane dinleme metni, 8 tane serbest okuma metni, 12 tane etkinliktir. Ayrıca bu parçalardan önce kitabın ilk temalarını harf öğretimleri oluşturmaktadır. Kitapta sadece 1 kere eğitsel oyun tekniğine yer verilmiştir.

- “Değerlendirme” bölümünde eğitsel oyun olarak, “ “sss” Eğitsel Oyunu” verilmiştir. Bu oyun ile yeni öğretilen “s” sesinin pekiştirilmesi amaçlanmıştır. Kitapta bu eğitsel oyun şu şekilde geçmektedir:

“Sınıftan bir ebe seçilir. Ebe dışarı çıkarılır. Öğrencilerle birlikte bir eşya seçilir. Ebe içeri çağırılıp bu eşyayı bulması istenir. Ebe belirlenen eşyaya yaklaştıkça öğrencilerden “sss” sesini söylemeleri, uzaklaştıkça “sss” sesinin tonunu düşürmeleri istenir. Eşya bulunana kadar oyun bu şekilde devam eder” (Erol, A., Bingöl, M.Ö., Yalçın, S.Ç., Demiroğlu, R., Irmak, A., Ceylan, M., 2009: 146)

² EROL, A., BİNGÖL, M.Ö., YALÇIN, S.Ç., DEMİROĞLU, R., IRMAK, A., CEYLAN, M., (2009), İlköğretim Türkçe 1 Öğretmen Kılavuz Kitabı, İstanbul: MEB

İkinci Sınıf Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabı

İkinci sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında³, 16 tane serbest okuma metni, 32 tane etkinlikli işlenecek parça vardır. Kitapta 6 kez eğitsel oyun tekniğine başvurulmuştur.

- Bu kitaptaki ilk eğitsel oyun, “Söz Varlığını Geliştirme” bölümündeki “Sözlükte Sözcük Bulmaca Oyunu” dur:

“Hazırlık bölümünde istenilen “İlköğretim Türkçe Sözlüğü”nü açmalarını isteyiniz. Öğrencilerinize daha önce okuma sırasında belirleyip anlamını tahmin çalışması yaptırdığınız sözcükleri sözlükte nasıl bulabileceklerini ve sözcüklerin sözlükte neye göre dizilmiş olabileceğini sorunuz. Aynı harfle başlayan sözcüklerin nasıl sıralandığını keşfetmelerini sağlayacak sorular yöneltiniz. Sözlükte sözcük bulmaca oyunları oynatınız. Aranılan sözcüğü ilk bulan öğrenciye söz hakkı vererek sözcüğü nasıl bulduğunu anlatmasını sağlayınız” (Coşkun O., Emecen, M., Yurt, M., Okuyucu, D. S., Arhan, S., 2009: 139).

- “Kedi” adlı parçanın “Görsel Sunu” bölümünde “Kedi Fareyi Tut Oyunu”na yer verilmiştir:

“Çocuklar arasından biri, kedi olarak seçilir. Seçilen çocuğun yüzü duvara döndürülür. Diğer oyunculardan biri fare olur. Farenin kim olduğunu kedi bilmemelidir. Kediye; “Arkadaşlarının arasında bir fare var. Sen onun yanına yaklaştıkça alkış sesi artacak, uzaklaşırsan alkış sesi azalacak denir. Kedi rolündeki çocuk, arkadaşlarının arasında kedilerin hareketlerini taklit ederek dolaşmaya başlar. Arkadaşları da onu izler. Kedinin kulağı alkış sesindedir. Belli bir süre içinde kedi fareyi bulmalıdır ” (Coşkun vd. 2009: 185).

- İşlenen metnin “Günlük Hayatla İlişkilendirme” bölümünde “Karşılaştırma Oyunu” adlı etkinlik şu ifadelerle anlatılmıştır:

“Öğrencilerden istekli bir grubu (5-7 kişi) tahtaya kaldırınız. Onlara gruptaki kişi sayısı kadar şu şekilde sorular hazırlayınız: “Buzdolabı mı büyük, çamaşır makinesi mi?”, “Köpek mi küçük, fare mi?” Soruyu doğru yanıtlayan öğrenci on puan kazanır. Soruların bitiminde en çok puanı alan öğrenci birinci olur (Soracağınız sorular ev- okul- sınıf eşyaları, çevresinde gördükleri varlıklarla ilgili olmalıdır.)” (Coşkun vd. 2009: 214).

- “Söz Varlığını Geliştirme” bölümünde “İsim- Şehir Oyunu” anlatılmıştır:

“Öğrencilerinize sözcük dağarcıklarını geliştirmek için “İsim- Şehir Oyunu” oynatınız. Tahtaya iki öğrenci kaldırınız. Birine içinden alfabedeki harfleri saymasını söyleyiniz. Diğerine de arkadaşı harfleri içinden saymaya başladıktan sonra, istediği bir an arkadaşına “Dur!” demesini söyleyiniz.

³COŞKUN, O., EMECEN, M., YURT, M., OKUYUCU, D. S., ARHAN, S., (2009), İlköğretim Türkçe 2 Öğretmen Kılavuz Kitabı, İstanbul: MEB.

İçinden alfabedeki harfleri sayan öğrenci, arkadaşı “Dur!” dediğinde hangi harfteyse sınıf oyunu o harfle oynar. Oyunu en az üç kez oynatınız. Toplam puanlarını da buldurunuz. Her sözcüğe beş puan verebilirsiniz. Oyun süresini sınıfımızın mevcuduna ve düzeyine göre siz belirleyiniz” (Coşkun vd. 2009: 248).

- Metnin etkinliklerinin sonundaki “Görsel Sunu” bölümünde, “Ayna Oyunu” adlı etkinliğe yer verilmektedir:

“Ayna Oyunu: İki öğrenci tahtaya kalkar karşılıklı durur. Öğrencilerden biri el, kol, baş, yüz hareketleri yapar; diğer öğrenci ise onun aynası gibi davranır. Daha sonra öğrenciler rollerini değiştirir. Oyunun bitiminde öğrencilere oyun sırasında neler hissettikleri sorulur” (Coşkun vd. 2009: 249).

- Hece kavramı öğretildikten sonra, pekiştirilmesi adına kitaptaki “Günlük hayatla İlişkilendirme” bölümünde “Sözcük Bulma Oyunu” şu şekilde verilmektedir:

“Bu oyun, söylenen sözcüğün son hecesiyle başlayan yeni bir sözcük bulma oyunudur. Her öğrenci kendisinden önceki öğrencinin söylediği sözcüğün son hecesini bularak o heceyle başlayan bir sözcük bulup söyler. Oyun böyle devam eder. Yeni sözcük bulamayan öğrenci ve söylediği sözcüğün son hecesi “ğ” ile başlayan öğrenci yanar” (Coşkun vd. 2009: 258).

Üçüncü Sınıf Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitabı

Üçüncü sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitabında⁴, 8 tane dinleme metni, 32 tane etkinlikli işlenecek parça vardır. Kitapta 3 kere eğitsel oyun tekniğine yer verilmiştir.

- Sayfa 267’de “Araştırma” bölümünde, öğrencilerin isteğine bağlı bir oyun oynanabileceği belirtilmiştir:

“Öğrencilerden, bir oyunun oynanma şeklini, 3 aşamalı olarak yazarak anlatmalarını ve hazırladıkları yönergeleri içeriğe uygun araç gereçler de kullanarak arkadaşlarına sunmalarını isteyiniz” (Arđanuç, K., Çökmez, A., Küçüktepe, B., Toprak, G., 2007: 267).

- Metnin “Görsel Sunu” bölümünde ise “Yattı Kalktı Oyunu” anlatılmıştır:

“Öğrencilerimizin bir tane çiçek ya da meyve adı almalarını ve bunu arkadaşlarına söylemelerini isteyiniz. Yattı kalktı oyunu şöyle oynanır:

Bir ebe seçilir ve ebe örneğın; “Erik yattı, elma kalktı.” Der ve bu arada başını sıraya eğer ve kaldırır. İsmi söylenen çocukta “Elma yattı, ayva kalktı.” Der ve oyun bu şekilde devam eder. Oyun sonrasında öğrencilerinizden oyun oynamakla ilgili duygu ve düşüncelerini açıklamalarını isteyiniz” (Arđanuç vd. 2007: 271).

⁴ARDANUÇ, K., ÇÖKMEZ, A., KÜÇÜKTEPE, B., TOPRAK, G., (2007), İlköğretim Türkçe 3 Öğretmen Kılavuz Kitabı, İstanbul: MEB

- Metnin sonundaki “Drama” bölümünde ise “Ayna Oyunu” görsel okuma ve görsel sunu becerilerinin gelişmesine imkân sağlamaktadır. Oyun şöyle anlatılır:

“Bir eş bulup karşı karşıya durun. Bir aynaya bakıyormuş gibi davranın ve eşiniz, sizin karşıdaki görüntünüz olsun. Aynanın önünde değişik hareketler yapın. Arkadaşınızın görevi, sizin yaptığınız hareketlerin aynısını yapıp görüntünüzü yansıtmak. Bir süre sonra rolleri değiştirin ve arkadaşınızın aynası olun” (Ardanuç vd. 2007: 275).

İncelenen üç Türkçe öğretmen kılavuz kitabında toplam on tane eğitsel oyun tekniği vardır. Bu eğitsel oyunların amaçları:

- Öğretilen sesi pekiştirmek,
- Sözlükten sözcük bulma becerisi kazandırmak,
- Taklit becerisini geliştirip, yönlendirmelere göre hedefe ulaşmak,
- Nesnelere arası karşılaştırma yapmayı öğretmek,
- Verilen harfle başlayan kelimeleri buldurarak, öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirmek,
- Verilen kelimenin son hecesiyle yeni bir kelime oluşturmak,
- Yönlendirmeleri takip etme becerisi kazandırmaktır.

Okuma yazmayı, Türk dilinin inceliklerini ve kurallarını yeni öğrenen çocuklar için verilen bu etkinlikler, sayı olarak yeterli olmadığı gibi içerik ve amaç olarak da yetersizdir.

İncelenen kitaplarda, öğrencilerin öğrenmekte zorlandıkları harf, kelime ve cümlelerin pekiştirilmesi, düzgün ve kurallı cümle kurma becerilerinin geliştirilmesi için hangi bir eğitsel oyun etkinliği tespit edilmemiştir. Ayrıca eş anlamlı, zıt anlamlı kelimelerin, atasözlerinin, deyimlerin öğretilmesi, dikkatli bir şekilde dinleme ve söylenenleri anlama alışkanlığının kazandırılması, isim ve sıfat gibi sözcük türlerinin kavratılması ve kelime servetinin artırılması için de herhangi bir eğitsel oyun etkinliğine rastlanmamıştır. Halbuki, Türkçe dersinin temelini oluşturan bu konuların pekiştirilmesinde eğitsel oyun etkinlikleri, hem hedefe ulaşılmasını sağlayacak, hem de kalıcılığı arttıracaktır.

Öğretmen kılavuz kitaplarında bulunan eğitsel oyun etkinliklerindeki eksiklikler, yukarıda belirtilmiştir. Bu eksiklikler göz önüne alınarak, yaynevlerine ve öğretmenlere örnek olması için alternatif eğitsel oyun etkinlik önerileri şu şekilde sıralanabilir:

DERS KİTAPLARI DIŞINDAKİ ALTERNATİF EĞİTSEL OYUN ÖRNEKLERİ

1-Kelime Sayma

Oyunun amacı, cümle ve kelime terimlerinin kavratılmasıdır. Öğretmen, öğrencilerine bir cümle söyler. Öğrenciler bu cümlede kaç kelime varsa, kâğıtlarına o kadar çizgi çizerler. Öğretmen her cümlenin sonunda, çizgi sayılarını kontrol eder. Bu oyun şu şekilde de oynanabilir: Öğretmen, tahtaya kelimeler arasında boşluk bırakmadan bir cümle yazar. Öğrenciler, bu

cümledeki kelimeleri bulup, defterlerine yazarlar. İlk bitiren öğrenci oyunu kazanır. Örneğin:

Annemlebabambanabebekalmış.

Benöğretmenimiçokseviyorum (Samur, 1989: 37).

2-Harfli Şehir Oyunu

Bu oyunun amacı, verilen harf sayısına göre kelime bulmaktır. Oyun için kalem, kâğıt ve cetvel gerekmektedir. Her öğrenci cetvelle, kâğıdını bölümlere ayırır. Her bölümün başına “şehir, isim, sebze, giyecek vb.” ifadeler yazılır. Öğrencilerden biri, içinden ikiden başlayarak sekize kadar sayarken; başka bir öğrenci “dur” der. Sayan öğrenci hangi sayıda kalmışsa, öğrenciler kâğıtlarına o kadar harften oluşan “şehir, isim, sebze, giyecek vb.” adları yazarlar. Öğretmen kâğıtları toplar, her doğru kelimeye bir puan verir. En yüksek puan alan öğrenci oyunu kazanır (Samur, 1989: 38).

Harf Sayısı	Şehir	İsim	Meyve	Sebze
5	Konya	Fatih	armut	soğan
7	Erzurum	Ümmühan	muşmula	patates
3	Muş	Can	nar

Bu oyun, dilbilgisi terimleri konu alınarak da oynanabilir (Samur, 1989: 39).

Harf Sayısı	Tür İsmi	Özel İsim	Sıfat
4	Masa	Ayşe	sarı
8	ayakkabı	Nazlınur	tutumsuz
6	Cetvel	Ceyhun	akıllı

3-Cümle Yapma

“Cümle Yapma” oyununun amacı, verilen kelimelerden yararlanarak cümle yapabilme becerisinin kazandırılmasıdır. Öğretmen, sınıfa bir harf söyler. Öğrenciler sırasıyla bu harfle başlayan kelimeler bulurlar. Öğretmen bu kelimeleri tahtaya yazar. Öğrenciler tahtadaki kelimelerden en az üç tanesini alarak, bir cümle kurmaya çalışırlar. Örneğin:

Cevdet

ceviz

Civciv

cetvel

cadde

ceket

cadde

Cemile

cep (Samur, 1989: 44).

1.Cevdet ile Cemile ceviz yedi.

2.Sevgi, civcivi ceketinin cebine koydu.

4-Zıt Anımlı Kelimeler

Oyunun amacı kelime hazinesinin geliştirilip, kelimelerin zıt anlamlılarını öğretmektir. Bu oyun için top gereklidir. Öğrenciler, halka biçiminde otururlar. İçlerinden biri, eline topu alır, bir arkadaşına atar. Atarken

de bir kelime söyler. Topu tutan da bu kelimenin zıt anlamlısını söyler. Aynı şekilde o da, başka bir arkadaşına topu atar. Kelimenin zıttını bilemeyen oyundan çıkar. En son kalan oyunu kazanır (Samur, 1989: 58).

5-Hangi Atasözü?

Amaç, atasözlerinin öğretilmesidir. Öğrenciler ikişer kişilik gruplara ayrılır. Öğrencilerden biri, bir atasözünün sadece sessiz harflerini bir kâğıda sırasını bozmadan yazarak arkadaşına verir. Arkadaşı atasözünü çözmeye çalışır. Doğru çözen her öğrenci on puan kazanır. En çok puanı olan öğrenci birinci olur. Örneğin:

Dmly dmly gl lr. (Damlaya damlaya göl olur.)

k kç kr gn çndr. (Ak akça kara gün içindir.)

Bkrsn bğ, bkmzsn dğ lr. (Bakarsan bağ, bakmazsan dağ olur.) (Samur, 1989: 62).

6-İsteneni Anlama

Oyunun amacı, dikkatle dinleme ve söylenenleri anlama alışkanlığının kazandırılmasıdır. Öğretmen, öğrencilerden birini çağırır, ondan bazı isteklerde bulunur. İsteklerini sıralayan öğretmen, ağır ağır konuşmalı, söylediklerini tekrar etmemelidir. Çağırılan öğrenci söylenenleri yapar, diğer öğrenciler onu kontrol eder. Öğrenci söylenenleri doğru olarak yapmışsa, bir başka arkadaşını seçerek yerine oturur. İsteklerin sırasını karıştıran ya da unutan öğrenci, oyundan çıkar.

İstekler şunlar olabilir:

-Yerine otur. Çantayı aç. Çantandan kırmızı bir kalem çıkar. Kalemi arkadaşına ver.

-Şu kâğıdı al. Dışarı çık. Kâğıdı ikiye böl. Yarısını çöpe at. Yarısını sol eline alarak, arkadaşın Ayşe'ye ver.

-Oradan 24 tane kalem al. Yarısını Ali'ye ver. İki tanesini Elif'e ver. Kalanını bana getir (Samur, 1989: 64).

7-Sıfat Takma

Bu oyunun amacı, isim ve sıfat terimlerinin kavratılması ve kelime servetinin artırılmasıdır. Oyun, öğretmenin içinde bir isim, bir sıfat olan cümle söylemesiyle başlar. Öğrenciler, sırayla bu cümleye bir sıfat ekleyerek tekrar ederler. Örneğin:

Öğretmen: “Bizim evde bir bebek var.”

Elif: “Bizim evde sarı saçlı, bir bebek var.”

Ali: “Bizim evde küçük, sarı saçlı, bir bebek var.”

Esra: “Bizim evde şişman, küçük, sarı saçlı bir bebek var” (Samur, 1989: 67).

Sonuç

Çocuk büyümeye başladığı andan itibaren oyunla iç içedir. Hayatında yaşadığı birçok tecrübe, oyun sayesinde. Yaşamında öğrendiklerini, oyunla

pekiştirir. Bunu için oyunun, çocuğun eğitimi, gelişimi ve psikolojisiyle ilişkisini inceleyen tüm araştırmalar önemlidir.

Eğitsel oyun tekniğinin kullanımı, özellikle ilköğretim birinci kademedeki çok daha önemli olduğu için, incelenmesi tercih edilen kitaplar, 1, 2 ve 3. sınıf Türkçe öğretmen kılavuz kitaplarıdır. Bu kitaplarda, toplam 76 tane etkinlikli işlenecek parça vardır.

Bu 76 etkinlikli işlenecek parçanın sadece 10 tanesinde eğitsel oyun etkinliği vardır. Birinci sınıfta 1 tane, ikinci sınıfta 6 tane, üçüncü sınıfta ise 3 tane eğitsel oyuna yer verilmiştir. İncelenen bu kitaplardaki “eğitsel oyun tekniğinin” kullanımı, sistematik olmadığı gibi yeterli de değildir.

Öneriler

- “Türkçe Öğretmen Kılavuz Kitapları”nda eğitsel oyun tekniğiyle ilgili etkinliklere daha çok yer verilebilir. Bir kurul oluşturularak, etkinliklerde kullanılan tekniklerin daha sistematik ve planlı olması sağlanabilir. Mesela, ilköğretimde okutulan sınıf küçüldükçe, kitaplardaki eğitsel oyun etkinlikleri artırılabilir. Böylece incelenen kitaplardaki, birinci sınıfta 1 tane, ikinci sınıfta 6 tane, üçüncü sınıfta ise 3 tane eğitsel oyuna yer verilme düzensizliği ortadan kalkar.
- Eğitsel oyun tekniğinin başarıyla uygulanabilmesi için öğretmenlere ve öğretmen adaylarına bu tekniğin yararları, sınırlılıkları ve uygulanışı üzerine bilgi verilmelidir.
- Türkçe dersinde, eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin tutum ve motivasyonları üzerindeki etkisi incelenebilir ya da oyunların kelime serveti öğreniminde kalıcılığa olan etkisi araştırılabilir.
- İlköğretim birinci sınıf öğrencilerinin okuma yazma sürecinde öğrenilen harfler, heceler, kelimeler ve cümlelerle ilgili oyun çalışmaları yapılarak, bu çalışmaların okuma-yazma öğretimine ve okumada hız kazanmaya etkisi incelenebilir.
- Yapılan farklı araştırmalarda oyunun çocuğun öğrenmesinde kalıcılığı ve başarıyı sağladığı tespit edilmiştir. Bu nedenle özellikle ilköğretim birinci kademe öğretmenleri tüm derslerde eğitsel oyun tekniğini yoğun bir şekilde kullanmalıdır.
- Eğitsel oyun tekniğinin sınıflarda daha sık ve rahat kullanılması için, oyunlarda gerekli olan araç gereçler (Fişler, bulmacalar, oyun kartları, renkli kalemler, şekiller,..vb.) öğretmenler tarafından, zaman zaman öğrenci ve velilerden de yardım alarak önceden hazırlanabilir.
- Öğrenci merkezli öğretimi gerçekleştirmek için öğretim sürecinde oyunlar kullanılmalı, eğitsel oyun tekniğinin tüm olumlu yönlerinden yararlanılmalıdır.

KAYNAKLAR

- ARDANUÇ, K., ÇÖKMEZ, A., KÜÇÜKTEPE, B., Toprak, G. (2007), *İlköğretim Türkçe 3 Öğretmen Kılavuz Kitabı*, İstanbul: MEB.
- BİLEN, Mürüvvet (1999), *Plandan Uygulamaya Öğretim*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- COŞKUN, O., EMECEN, M., YURT, M., Okuyucu, D. S., Arhan, S. (2009), *İlköğretim Türkçe 2 Öğretmen Kılavuz Kitabı*, İstanbul: MEB.
- EROL, A., BİNGÖL, M.Ö., YALÇIN, S.Ç., DEMİROĞLU, R., IRMAK, A., CEYLAN, M. (2009), *İlköğretim Türkçe 1 Öğretmen Kılavuz Kitabı*, İstanbul: MEB.
- Komisyon, *Öğretmen Adayları İçin KPSS Eğitim Bilimleri*, (2004), Ankara: PegemA Yayıncılık.
- ÖZDOĞAN, Berka (2000), *Çocuk ve Oyun*, Ankara, Anı Yayıncılık.
- SAMUR, İsmail (1989), *Eğitici Öğretici Oyunlar*, İstanbul, Remzi Kitabevi.
- SEYREK, H., SUN, M. (y.y), *Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*, İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- TAN, Ş., KILIÇ, A., ÇAKMAK, A., BAYKAN, Ö., ALTINTAŞ, G. (2004), *KPSS Eğitim Bilimleri*, Ankara: Empati.
- YAVUZER, Haluk (1998), *Çocuk Psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.