

Yabancılara Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunlar: Kuramsal Bir Çerçeve ve Etkinlik Önerileri*

Educational Games In Teaching Turkish To Foreigners: A Theoretical Framework And Activity Suggestions

Dr. Hilal TOKER**
Prof. Dr. Fatih YILMAZ***

Öz

Mevcut becerilerin ortaya çıkarılması ve geliştirilmesi, eğitimin temel amaçları arasında yer almaktadır. Geleneksel eğitim anlayışında öğretmenler, çoğunlukla öğrenciyi öğrenme sürecine aktif biçimde dâhil etmeyen, öğretmen merkezli yöntem ve teknikleri tercih etmişlerdir. Bu anlayışta bilgi, öğretmenden öğrenciye tek yönlü olarak aktarılmakta; öğrencinin sürece katılımı ve etkileşimi sınırlı kalmaktadır. Ancak günümüz eğitim yaklaşımlarında, öğrenciyi merkeze alan, etkileşimi artıran ve öğreneni sürecin etkin bir parçası hâline getiren yöntem ve teknikler ön plana çıkmaktadır. Bu değişim, özellikle yabancı dil öğretimi alanında belirleyici bir önem kazanmıştır. Yabancı dil öğretiminde öğrenci merkezli yaklaşımların benimsenmesi, öğrenme sürecinin daha etkili ve kalıcı olmasına katkı sağlamaktadır. Etkili bir dil öğretiminin tekdüzelikten uzak ve motivasyon artırıcı bir nitelik taşıması gerektiği bilinmektedir; zira yabancı dil öğrenimi uzun soluklu ve sürekli çaba gerektiren bir süreçtir. Dil öğrenme sürecini daha ilgi çekici hâle getirmenin yollarından biri, oyunu eğitim ortamlarına dahil etmektir. Oyun temelli öğrenme, öğrencilerin aktif katılımını destekleyerek öğrenmeyi daha keyifli ve anlamlı hâle getirebilir. Bu doğrultuda hazırlanan bu çalışmanın amacı; oyun temelli öğrenme yaklaşımını, eğitici oyunların yabancı dil öğretimindeki işlevini, eğitsel oyunların sınıflandırılmasını ve oyun planlamasında göz önünde bulundurulması gereken ilkeleri kuramsal bir perspektiften ele

* Çalışma "Yabancılara Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunların Önemi" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** crescent058@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2420-8194, Tokat Atatürk Ortaokulu

*** fatihyilmaztomer@gmail.com, ORCID: 2007-0106-2012-0901, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi

almak; ayrıca dört temel dil becerisinin (dinleme, konuşma, okuma, yazma) her birine yönelik birer örnek etkinlik sunmaktır. Bu amaçla alan yazındaki ilgili kaynaklar taranmış ve konuya ilişkin çalışmalar incelenmiştir. Bu çalışmanın, yabancılara Türkçe öğretiminde oyun temelli öğretim uygulamalarına ilişkin akademik literatüre katkı sağlayacağı umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi, Eğitici Oyunlar, Oyun Temelli Öğrenme, Dil Becerileri, Öğrenci Merkezli Öğrenme.

Abstract

The identification and development of existing skills is among the fundamental goals of education. In traditional educational approaches, teachers have often preferred teacher-centered methods that do not actively engage students in the learning process. Contemporary educational approaches, however, emphasize learner-centered methods that enhance interaction and make students active participants. This shift has become particularly significant in foreign language teaching. The use of learner-centered approaches can make the learning process more effective and enduring. Effective language teaching should be engaging and motivating, as foreign language learning requires long-term sustained effort. Integrating games into educational settings is one way to make language learning more appealing. Game-based learning supports active student participation, making learning more enjoyable and meaningful. Accordingly, this study aims to examine the theoretical framework of game-based learning, the function of educational games in foreign language instruction, the classification of educational games, and the principles of game planning; it also presents one sample activity for each of the four core language skills (listening, speaking, reading, writing). Relevant literature was reviewed and related studies were examined. It is hoped that this study will contribute to the academic literature on game-based teaching practices in teaching Turkish as a foreign language.

Keywords: Teaching Turkish as a Foreign Language, Educational Games, Game-Based Learning, Language Skills, Student-Centered Learning.

GİRİŞ

Son yıllarda hem ana dil öğretiminde hem de yabancı dil öğretiminde kullanılmaya başlanan oyunla dil öğretimi, öğrenci merkezli ve etkin yapısıyla yapılandırmacı eğitim anlayışı içinde giderek daha yaygın bir yöntem hâline gelmiştir. Bunun temel nedeni, oyunun öğrenenleri eğlendirirken aynı zamanda rahatlatan ve öğrenme sürecini keyifli kılan bir eğitim yöntemi olmasıdır.

Oyun, öğrenenlerin aktif olarak katıldığı, çoğunlukla başkalarıyla etkileşim içinde gerçekleşen ve dil girdisinin doğal biçimde edinilmesine olanak tanıyan bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Oyunlar, birçok öğrenenin ilgisini canlı tutmasına ve öğrenme sürecine katılımını sürdürmesine yardımcı olmakta; onları öğrenmeye teşvik etmektedir (Wright, Betteridge ve Buckby 2006). Eğitsel oyun, öğrenilen bilgilerin kalıcı hâle gelmesini destekleyen ve bu bilgilerin daha rahat, stressiz bir ortamda tekrar edilmesine imkân tanıyan bir öğretim tekniğidir (Karabacak 1996: 16). Ders kapsamında ele alınan konular, eğitsel oyunlar aracılığıyla sunulmakta ya da işlenen içerikler bu oyunlar yoluyla pekiştirilerek öğrenmenin kalıcılığı artırılmaktadır. Çoban, bu durumu oyunların dili kullanmayı ve dil ile etkin etkileşimi zorunlu hâle getirmesiyle açıklamaktadır. Oyun yoluyla öğrenen bireyler, yeni sözcükler edinmenin yanı sıra kurallı cümleler kurmayı da öğrenir. Dinleme ve okuma yoluyla anlama becerileri ile ri düzeyde gelişirken konuşma becerileri güçlenir ve kelime dağarcıkları zenginleşir. Ayrıca öğrenenler rahatça konuşma ve düşüncelerini ifade etme alışkanlığı kazanır; soru sorma, yeni bilgiler edinme ve sahip oldukları bilgileri başkalarına aktarma becerilerini geliştirir (Çoban 2006: 38-39). Bu çerçevede, yabancılara Türkçe öğretiminde oyunlardan yararlanılmasının; dinleme, konuşma, okuma ve yazma olmak üzere dört temel dil becerisinin gelişimine katkı sağladığı, kelime dağarcığını zenginleştirdiği ve telaffuz, vurgu, tonlama ile jest ve mimiklerin doğru kullanımını desteklediği görülmektedir. Bunun yanı sıra oyunlar, iletişim becerilerinin gelişmesine katkı sunmakta, motivasyon düzeylerini artırmakta, ders ortamını daha keyifli hâle getirmekte ve tüm öğrenenlerin derse etkin katılımını teşvik etmektedir.

Yurtiçi ve yurtdışı alan yazın incelendiğinde, oyunla yabancı dil öğretimini çalışmalarına konu edinen çok sayıda araştırmacının mevcut olduğu görülmektedir. Bu alanda çalışma yürüten araştırmacıların bir bölümü, dil öğretiminde oyunların kullanımına farklı açılardan katkı sunmuştur. Nedomová (2007), Bekiri (2003) ve Hong (2002), dil bilgisi öğretiminde oyunların kullanılabilceği çeşitli önemli alanlara dikkat çekmiştir. Nedomová (2007) ile birlikte Rixon (1991) ve McCallum (1980) ise dil oyunlarının türlerini ele almıştır. Lee (1979) ve Rinvulcri (1990) ise oyunların hangi aşamalarda uygulanmasının daha etkili olacağına ilişkin görüşlerini paylaşmış; tüm öğrenenler hazır olduğunda, dikkat dağınıklığı yaşandığında ya da dersin sonunda materyalleri desteklemek amacıyla oyunlardan yararlanılabileceğini belirtmişlerdir. McCallum (1980), öğretmenin sınıf düzenini sağlaması ve öğrenenlerin derse aktif katılımını teşvik etmesi sürecinde oyunların taşıdığı önemi ele almıştır. Celce-Murcia (1979) ise öğretmenin oyun uygulamalarına başlamadan önce yaptığı hazırlıkların ve oyunların dil öğretim sürecini kolaylaştırıcı işlevinin altını çizmiştir. Amato (1988), Deesri (2000) ile Gunn ve McCallum (2005), dil bilgisi öğretiminde oyun kullanımının etkililiğini gözlemlemiştir. Hilles ve Celce-Murcia (1988), oyunların sınıf içi etkinliklerin doğal bir bileşeni olması nedeniyle öğrenenler açısından son derece uygun

ve etkili uygulamalar olduğu sonucuna ulaşmıştır. Nedomová (2007) ise öğrenenlerin ders sürecinde yaklaşık 20-30 dakika sonra dikkat ve motivasyon kaybı yaşayabildiğini ileri sürmüştür; dili daha etkili kullanabilmek amacıyla öğretmenlerin ve öğrenenlerin eğitsel oyunlardan yararlanabileceğini belirtmiştir.

Hays (2005), FAS (2006), Sitzmann (2011) ile Tobias ve Fletcher (2011), öğretmenlerin oyunları dil öğretiminde kullandıklarında öğrenenlerin motivasyonunun arttığını doğrulamıştır. McCallum (1980), oyunların öğrenenlerin dikkatini kendiliğinden çektiğini ve motivasyon düzeylerini artırdığını vurgulamaktadır. Avedon (1971) ise oyunların motivasyonu güçlendirdiğini; öğrencilerin oyun sürecinde olumlu bir rekabet ortamı içinde yer aldıklarını, heyecan duyduklarını ve oyuna aktif biçimde katılmak için çaba gösterdiklerini belirtmektedir. Bu bağlamda oyunların, öğrenenleri güdüleyerek öğrenmeyi doğal biçimde desteklediği ifade edilebilir. Ayrıca oyun sürecinde öğrenenler kendilerini daha özgür hissetmekte, hata yapma ya da yanlış cevap verme konusunda kaygı duymamaktadır. Crookall (1990), oyunların kaygıyı azaltıcı bir etkiye sahip olduğunu ve öğrenenlerin kendilerini daha iyi hissetmelerine katkı sağladığını ifade etmektedir. Sindre (2009) ise eğitsel oyunların, diğer öğretim materyallerine kıyasla öğrenenlere daha eğlenceli ve iletişimsel bir öğrenme ortamı sunduğunu vurgulamıştır. Rieber, Barbour, Thomas ve Rauscher (2008), etkili bir oyunun dikkat çekici bir hikâye içermesi ve öğrenciye görelilik ilkesine uygun biçimde öğreneni motive etmesi gerektiğini belirtmiştir. Kara (2010), yabancı öğrencilere Türkçe öğretiminde oyun etkinlikleri kullanmış ve oyun temelli etkinlikler sayesinde öğrenenlerin Türkçeyi daha kısa sürede ve daha rahat öğrendiklerini, yöntemi eğlenceli bulduklarını ve öğrendiklerinin uzun süreli kalıcılığını koruduğunu saptamıştır. Aydın (2014) çalışmasında yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitsel oyunları çoklu zekâ kuramı açısından değerlendirmiştir. Yıldız (2001), çocuklara yabancı dil öğretilirken oyun etkinliklerinin etkili olup olmadığını araştırmış ve oyunların dersi daha eğlenceli hâle getirdiği sonucuna varmıştır. Kılıç (2012), dersin amaçlarına göre düzenlenen eğitici oyunların yabancı dil öğretilirken öğrenenlerin daha fazla alıştırmaya yapmalarını sağladığını belirtmiştir. Sonuç olarak, yabancı dil öğretiminde oyunların öğrenenlerin dikkatini derse yönlendirdiği, katılım ve motivasyon düzeylerini artırdığı ve öğrenme sürecini daha keyifli hâle getirdiği söylenebilir.

Alan yazında, yabancı dil öğretiminde oyunların kullanımını ele alan çalışmaların odak noktasının çoğunlukla sınıf içi uygulama biçimleri ile bu uygulamaların avantajları ve sınırlılıkları olduğu görülmektedir. Ayrıca bu çalışmaların büyük çoğunluğu İngilizce öğretimine odaklanmıştır. Yabancılar Türkçe öğretiminde ise uygulamaya hazır eğitici oyun etkinlikleri sunan çalışmaların oldukça sınırlı kaldığı dikkat çekmektedir. Bu çalışma çerçevesinde; oyun temelli öğrenme, yabancı dil öğretiminde eğitici oyunların kullanımı, eğitsel oyunların sınıflandırılması ve oyun planlamasında göz önünde bulundurulması gereken ilkeler yabancılar Türkçe öğretimi bağlamında ele alınacak; ayrıca dört temel dil becerisini geliştirmeye yönelik birer örnek etkinlik sunulacaktır. Bu doğrultuda çalışmanın yanıt aradığı sorular şunlardır:

1. Oyun temelli öğrenme nedir, nasıl uygulanır ve yabancılar Türkçe öğretimine katkıları nelerdir?
2. Dört temel dil becerisini geliştirmeye yönelik nasıl oyun etkinlikleri tasarlanabilir?

YÖNTEM

Bu çalışma, alan yazın taramasına dayalı kuramsal bir çalışma niteliği taşımaktadır. Yabancı dil öğretiminde oyun temelli öğrenme ve eğitici oyunlara ilişkin yerli ve yabancı kaynaklardaki makaleler, kitaplar, bildiriler ve lisansüstü tezler sistematik biçimde incelenmiş; elde edilen bulgular sentezlenerek oyun temelli öğrenmenin kuramsal çerçevesi ortaya konulmuştur. Çalışmanın uygulama boyutunu desteklemek amacıyla Wright, Betteridge ve Buckby'nin (2006) Games for Language Learning adlı eserindeki oyunlar incelenmiş ve bu oyunlardan dördü yabancılara Türkçe öğretimi bağlamına uyarlanmıştır. Uyarlanan oyunlar; dinleme, konuşma, okuma ve yazma olmak üzere dört temel dil becerisinin her birini temsil edecek biçimde seçilmiştir.

OYUN TEMELLİ ÖĞRENME

Araştırmacılar, alan yazında oyun temelli öğrenmeyi çeşitli biçimlerde tanımlamışlardır. Ertem'e (2016: 4) göre oyun temelli öğrenme, hedeflenen kazanımların ya da belirlenen eğitim amaçlarının öğrenenlere oyunlar aracılığıyla aktarılması ve kazandırılması sürecidir. Tural (2005: 88) ise oyun temelli öğrenmeyi, öğrenenlerin okul ortamında ya da okul dışında keyif alarak katılım sağladıkları, fiziksel ve zihinsel gelişimlerini destekleyen etkinlikleri kapsayan bir öğrenme yaklaşımı olarak tanımlamaktadır. Malta'ya (2010: 21-22) göre öğrencilerin, oyunlar aracılığıyla oluşturulan kurgu ve senaryolar içinde karşılaştıkları problemlere kendi geliştirdikleri çözüm yolları ve yaratıcı fikirler sayesinde öğrendikleri öğretim ortamları, oyun temelli öğrenme yaklaşımının temelini oluşturmaktadır. Tuğrul (2014: 188) ise öğretmen rehberliğinde yürütülmesine karşın sürecin büyük ölçüde öğrencilerin kontrolünde ilerlediği; gözlem, çıkarım, uygulama, analiz ve sentez gibi becerilerin geliştirilmesini hedefleyen, yaratıcı ve hızlı düşünmeyi öne çıkaran bir öğrenme sürecini oyun temelli öğrenme olarak nitelendirmektedir. Bouman'a (2012) göre ise oyun temelli öğrenme, öğrenme etkinliklerine oyuna özgü özelliklerin ve ilkelerin uyarlanmasını amaçlayan bir öğretim tasarımı sürecidir.

Oyun temelli öğrenme yönteminin temel dayanağı, eğitsel oyunların öğrenme ortamlarında kullanılması ve öğretim sürecinin oyunlar üzerinden yapılandırılmasıdır (Şahin 2015: 12). Eğitsel oyunlar aracılığıyla kazandırılması hedeflenen bilgiler, öğrenenlere esnek ve serbest öğrenme ortamlarında sunulurken; bu oyunlar, hedeflenen kazanımların kuramsal boyutu ile uygulama aşaması arasında köprü kurarak öğrenmenin bütünleşmesini sağlar (Güner 2018: 11).

Oyun temelli öğrenmede, öğrenenler önceden edindikleri bilgileri kullanarak yeni bilgileri ilişkilendirir ve bilgiyi yeniden yapılandırır. Bu süreçte kazanılan bilgiler, öğrencilerin mevcut ön bilgileriyle karşılaştırılarak anlamlandırılır. Bu nedenle öğrenciler, oyun temelli öğrenme sürecini kendi bilgi yapılarına uygun biçimde yapılandırır ve öğrenme sürecini etkileşimli olarak yönlendirirler (Bayırtepe ve Tüzün 2007: 42).

Oyun temelli öğrenme sürecinde öğretmenlerin temel rollerinden biri rehberlik etmektir. Bu yaklaşıma dayalı öğretim etkinliklerinde öğretmenler; uygun öğrenme ortamlarını düzenlemek, öğrenme sürecinde yol göstermek, aktif katılımı teşvik et-

mek ve öğretim sürecinden en üst düzeyde verim alınmasını sağlamak gibi önemli sorumluluklar üstlenmektedir (Erbil Kaya vd. 2017: 803). Kullanılacak etkinliklerin belirlenmesinde öğretmenlerin görüşleri ve kararları, eğitimin etkililiği açısından büyük önem taşımaktadır.

Oyun etkinliklerinin dersin kazanımlarına ve içeriğine uygun biçimde seçilmesi temel bir gerekliliktir. Öğrencilerin ilgi, ihtiyaç ve tercihleri doğrultusunda tasarlanan oyun etkinlikleri, genel olarak belirlenen oyunlara kıyasla hedeflenen kazanımlara daha etkili biçimde ulaşılmasını sağlayabilir (Cömert Özata 2015: 10). Hazırlanan ya da seçilen oyunların temel özellikleri; konuya, süreye, amaca ve farklı seviyelere uygun biçimde düzenlenmiş olmalarıdır. Bu oyunlar, öğrencileri bilgiyi keşfetmeye teşvik etmeli ve yaratıcı düşünmeyi destekleyecek şekilde tasarlanmalıdır (Bozoğlu 2013: 44).

Tokgöz'e (2017) göre oyun temelli öğrenme üç temel öğeden oluşmaktadır:

1. Rekabet: Oyuncuların süreç içinde yer aldığı mücadeleler bu kapsamda değerlendirilmektedir. Bu mücadeleler, bir rakiple rekabet şeklinde olabileceği gibi oyuncunun kendi önceki başarılarını aşmaya yönelik bir rekabet biçiminde de gerçekleşebilir.

2. Etkileşim unsuru: Oyuncular, oyunlara karşı duydukları ilgi ve merak sayesinde sürekli etkileşim içinde bulunurlar. Bu etkileşim süreci, oyuncuların farkında olmadan gizil bir öğrenme gerçekleştirilmelerine olanak tanır.

3. Anında Ödül: Katılımcıların elde ettikleri başarıların ödüllendirilmesi büyük önem taşımaktadır. Verilen ödüller, oyuncuların motivasyonunu artırmanın yanı sıra hem oyunlara hem de derslere yönelik tutumlarının olumlu yönde gelişmesine katkı sağlar.

- a. Oyun temelli öğrenmenin başlıca özellikleri şu şekilde sıralanabilir (Tang, Hanneghan ve El-Rhalibi 2007: 3-5):
- b. Oyuncular, gerçekleştirilen etkinliklerde aktif bir rol üstlenirler.
- c. İlgi uyandıran ve keyif veren bir yapıya sahiptir.
- d. Öğrenenlerin güdülenmesini artırmada son derece etkilidir.
- e. Belirlenmiş amaç ve hedeflere sahiptir.
- f. Yapararak yaşayarak öğrenme ile gizil öğrenme süreci ön plandadır.
- g. Öğrenenler, oyunlar yoluyla etkileşim içinde bulunurlar.
- h. Öğrenenlere anında geri bildirim sunulabilir.
- i. Öğrenme hızları birbirinden farklı olan öğrencilerin bireysel gereksinimlerine uygun öğrenme ortamları tasarlanabilir.
- j. Öğrencilere bireysel olarak ya da grup hâlinde öğrenme ve çalışma fırsatı sunar.

Çeşitli araştırmalar, oyun temelli öğrenme etkinlikleri sayesinde öğretim süreci ne pek çok yarar sağlandığını ortaya koymaktadır (Obut 2005: 17). Oyun temelli öğrenme ortamlarında öğrencilerin etkinliklere istekli ve güdülenmiş biçimde katılım göstermeleri, pekiştirme çalışmalarının daha etkili olmasına ve kalıcı öğrenmenin daha kolay gerçekleşmesine katkı sağlamaktadır (Güner 2018: 12). Yeni nesil oyun etkinliklerinde dokunma, görme, işitme ve hatta koklama gibi duyuşal özelliklere yer

verilmesiyle yaparak yaşayarak öğrenme ön plana çıkmakta; böylece öğrenilen kavramlar somutlaştırılmakta ve birden fazla duyu organının kullanılmasıyla kalıcı öğrenme sağlanmaktadır (Tural 2005: 92).

Oyun temelli öğrenme, öğrencilerin psiko-sosyal gelişimlerini de desteklemektedir. Bireysel ya da grupla çalışma, iş birliği yapma ve rekabet etme korkusunun aşılmasına yardımcı olma gibi birçok yarar sunan bu etkinliklerde; oynanan oyunların fiziksel, mantıksal ve teknolojik çeşitlilik göstermesi, öğrencilerin fiziksel, bilişsel, duyuşsal, kişisel ve sosyal açıdan gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Bozoğlu 2013: 44). Gee'ye (2007: 34) göre mevcut öğrenme yöntemleriyle karşılaştırıldığında, oyun temelli öğrenme yöntemlerinin tümdengelim yoluyla akıl yürütme becerilerini daha fazla geliştirdiği görülmektedir.

Eğitim bağlamında oyun temelli öğrenme etkinlikleri; problemlere farklı ve alternatif çözümler üretilmesini destekleme, öğrencilerin birbirleriyle etkileşim kurarak karşılıklı öğrenmelerini sağlama, derse katılım düzeyini yükseltme ve çözümlenmeye dayalı öğrenme süreçleri oluşturma gibi birçok yarar sunmaktadır (Kaya 2007: 27). Bunun yanı sıra bu süreçte öğrenciler dikkat sürelerini artırır, gözlem yeteneklerini geliştirir ve iş birliği yapma becerisi kazanır. Yaratıcı düşünce ve hayal güçleri zenginleşirken stres ve kriz durumlarını yönetme kapasiteleri de artar. Öğrenciler deneyim biriktirir, öğrenilen bilgileri pekiştirir ve sorumluluk ile görev bilincini güçlendirir (Tut 2018: 29-30).

Oyun temelli öğrenme etkinliklerinden biri olan dijital oyunlar, gerçek hayata yakın sanal ortamlar sunarak gerçekte gerçekleştirilmesi güç, tehlikeli veya riskli olan deney ve uygulamaların öğrenciler tarafından güvenli biçimde deneyimlenmesine olanak tanır (Şahin 2015: 13). Öte yandan oyun temelli öğrenme etkinliklerinin uygulandığı sınıf ortamlarında öğrenciler, oyunlara yoğunlaştıkları için sınıf düzenini bozabilecek olumsuz davranışlardan uzak kalmaktadırlar (Tural 2005: 91). Bununla birlikte, grup oyunları sırasında öğrenme ortamında gürültü oluşabileceğinden öğretmenlerin sınıf yönetimini sağlama konusunda daha dikkatli olmaları gerekmektedir.

Oyun temelli öğrenme ile oyunlaştırma yöntemlerinin birlikte kullanılması da mümkündür. Süreç sırasında veya sonunda öğrencilerin motivasyonunu artırmak ve öğrenme deneyimlerinden keyif almalarını sağlamak için rozet, madalya, puan veya ödül gibi çeşitli dışsal ödüller aracılığıyla oyunlaştırma uygulanabilir (Karataş 2014: 317).

Oyun temelli öğrenme yönteminin bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır (Aksoy 2014: 14-15; Bayırtepe ve Tüzün 2007: 44). Tüm oyunlar nazik veya kapsayıcı özellikte olmadığından eğitimcilerin oyunların öğrenciler üzerinde olumsuz etkiler yaratmadığından emin olmaları gerekmektedir. Oyun temelli etkinlikler belirli bir maliyet gerektirebilmekte; verimli uygulanabilmesi için okulların teknolojik donanım ve mali kaynak açısından yeterli düzeyde olması önem taşımaktadır (Bayırtepe ve Tüzün 2007: 51-52). Seçilen oyunların ilgili dersin hedeflenen kazanımlarıyla uyumlu olması, öğrenme ortamında oluşabilecek gürültü nedeniyle sınıf yönetiminin güçleşebileceği ve oyunların diğer yöntemlere kıyasla daha fazla zaman gerektirdiği de göz önünde bulundurulmalıdır (Şahin 2015: 13).

EĞİTİCİ OYUNLARIN YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE KULLANIMI

Oyun, insan hayatının her aşamasında kullanılabilen bir etkinlik olup aynı zamanda bir eğitim aracıdır. Özellikle eğitici oyunların yabancı dil öğretiminde uygulanması, dil edinimini hızlandırdığı ve kalıcı hâle getirdiği düşünülmektedir. Bu nedenle eğitici oyunlar, yabancı dil öğretiminde kritik bir rol oynamaktadır. Dil becerilerinin daha hızlı gelişmesine katkı sağlayan eğitici oyunlar, öğrenciler arasındaki iletişimi güçlendirir. Öğrenciler, aktif bir şekilde öğrenme sürecine katıldıkları için dil becerilerini etkili biçimde işler; yeni kelimeler öğrenir, cümleler kurarak konuşma ve yazma yeteneklerini geliştirir.

Eğitici oyunlar sınıf içi öğretim etkinliklerinde öğrenmeyi destekleyen unsurlar olarak öne çıkar. Yabancı dil öğretimi sınıflarında kullanılan oyunlar, ders içeriğiyle uyumlu olup dilin yaparak ve deneyimleyerek öğrenilmesini destekleyen etkili araçlardır. Deneyimli bir eğitmen, konuları oyunlarla ilişkilendirerek öğrencilere çok sayıda beceri ve bilgiyi etkili biçimde kazandırabilir (Akandere 2003: 15). Ders sırasında öğrenciler dikkatlerini uzun süre tek bir konu üzerinde yoğunlaştırmakta güçlük çekebilir ve zamanla sıkılabilirler. Oyunlar aracılığıyla öğrenenlerin etkin hâle gelmesi, dikkatlerini derse yoğunlaştırmalarını kolaylaştırmaktadır. Dobson'a göre dil oyunları, ders sürecinde gerçekleştirilen konuşma etkinliklerini ve konuya yönelik çalışma çalışmalarını daha motive edici hâle getirmekte; dersin durağan yapısını ortadan kaldırarak daha eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturmakta ve öğrenilenlerin tekrar edilmesi yoluyla daha kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir (Dobson'dan akt. Engin vd. 2004: 114).

Eğitici oyunlar hem öğrenme sürecinde öğrenciyi değerlendirme hem de öğrencinin kişilik özelliklerini gözleme açısından oldukça etkilidir. Çünkü oyun sırasında öğrenciler daha rahat davrandığından sağlıklı gözlemler yapmak mümkün olur. Eğitici oyunların temel amacı kazanmak ya da kaybetmek değil, öğrenmeyi keyifli bir şekilde pekiştirmektir. Dil sınıflarında eğitici oyunlar; öğrenenlerin dikkatini belirli cümle yapıları, dil bilgisi özellikleri ve sözcük konularına yoğunlaştırırken öğrenme sürecini ve pekiştirmeyi kolaylaştırarak daha etkili hâle getirir. Aynı zamanda öğrenenler arasında seviye farklılıklarını azaltarak dengeli bir öğrenme ortamı oluşturur. Oyunlar, gerginlikten uzak ve sağlıklı bir rekabet ortamı sağlayarak öğrencilerin motivasyonunu artırır; hedef dilde geliştirilmesi gereken becerilere çok yönlü katkı sunar. Öğretmenin hazırlığı doğrultusunda öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik eder ve öğretmene anlık geri bildirim alma olanağı sağlar (McCallum'dan akt. Engin vd. 2004: 114).

Eğitici oyunlar, yabancı dil öğretiminde çeşitli açılardan önemli katkılar sağlamaktadır. Oyunlar sırasında öğrenenler kendilerini ifade etmek için konuşma pratiği yapar; bu nedenle özellikle dil becerilerinin gelişiminde oyunların rolü büyüktür. Hedef dilde öğrenilen konular oyun aracılığıyla tekrar edilir, değerlendirilir ve geri bildirimler alınır. Oyun sırasında birden fazla duyu organı aktif olarak kullanıldığı için öğrenilen bilgiler daha kalıcı hâle gelir. Oyun etkinlikleri hem öğrenenlerin hem de öğretmenin eğlenmesini sağlayarak öğrenme ortamını monotonluktan çıkarır. Bunun yanı sıra oyunlar, öğrenenleri problem çözme ve eleştirel düşünme gibi üst düzey bilişsel süreçlere yönlendirir.

Danesi'ye (1987: 13) göre dil öğretimi oyunları, öğrenciler arasında karşılıklı etkileşim yoluyla gerçekleştirilen ve çözüm odaklı etkinliklerdir. Oyun sırasında doğal bir öğrenme ortamı olduğundan iletişim artmakta ve öğrenciler arasında arkadaşlık, dostluk ve takım olma gibi sosyal duygular gelişmektedir. Ayrıca utangaç öğrenciler oyunlar sırasında takım içinde kendilerini daha rahat hissetmekte ve özgüvenlerini artırmaktadırlar (Durmuş 2013: 6).

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Yabancı dil öğretimi yapan eğitimciler, eğitsel oyunları farklı biçimlerde sınıflandırmışlardır. Bu çeşitlilik, eğitimcilerin ders sırasında öğrencilerine kazandırmayı hedefledikleri becerilerin farklılık göstermesinden kaynaklanmaktadır. Bazı eğitimciler oyunların dil becerileri temel alınarak dinleme, konuşma, okuma ve yazma oyunları olmak üzere dört gruba ayrılması gerektiğini belirtmişlerdir (Abacıoğlu 2002: 39). Bunun yanı sıra eğitsel oyunlar, eğitsel iletişim oyunları ve eğitsel dil bilgisi oyunları olmak üzere iki ana kategoride de ele alınmaktadır.

Eğitsel iletişim oyunları, öğrencilerin iletişim yetkinliklerini artırmayı hedeflemektedir. Son yıllarda yabancı dil öğretiminde iletişimsel yaklaşımın önem kazanmasıyla birlikte bu tür oyunlar belirleyici bir unsur hâline gelmiştir. İletişim oyunlarında, grup üyeleri arasındaki etkileşim ön plana çıkmakta ve öğretmen danışman ile rehber rolünü üstlenmektedir. Bu oyunların temel amacı dil bilgisi kurallarını öğretmekten çok, grup üyeleri arasındaki etkili iletişimi sağlamaktır.

Eğitici dil bilgisi oyunları ise dil bilgisi kurallarının öğretimi ve pekiştirilmesi amacıyla düzenlenmektedir. Eğitici, bu oyunları yeni bir dil bilgisi yapısını tanıtmadan önce ya da mevcut dil bilgisi yapısını değerlendirme, güçlendirme ve tekrar etme aşamalarında uygulayabilir (Demirel 1999: 78-79).

Wright ve arkadaşları (2005), dersin ve konunun belirlenen hedeflerine göre oyunları farklı türlerde sınıflandırmışlardır. Buna göre oyunlar; doğru-yanlış sorularına dayalı oyunlar, tahmin ve öngörüye dayalı oyunlar, bellek ve hatırlama oyunları, soru-cevap temelli etkileşim oyunları, görsel materyal veya fotoğraf odaklı oyunlar, ses ve işitsel odaklı oyunlar, kelime ve dil bilgisi geliştirme oyunları, hikâye ve anlatım temelli oyunlar, eğlence ve grup etkinliği oyunları ile psikolojik beceri ve duygu odaklı oyunlar olarak ayrılmaktadır.

EĞİTİCİ OYUNLARI PLANLARKEN GÖZ ÖNÜNDE BULUNDURULMASI GEREKEN NOKTALAR

Eğitici oyunların etkili bir şekilde uygulanabilmesi için öğretmenin dikkatli bir hazırlık süreci geçirmesi gereklidir. Bu süreç, belirli amaçlara ulaşma ve etkili öğrenme deneyimleri sağlama amacını taşır. Öğretmen, eğitici oyunlara başlamadan önce belirli adımları takip etmelidir.

İlk olarak, öğretmen eğitici oyunu uygulamanın amacını belirlemelidir. Bu oyunun hedeflerini netleştirmeyi ve öğrencilere sağlaması gereken öğrenme çıktılarını

belirlemeyi içerir. Ardından oyun sürecine ayrılacak süre belirlenmelidir. Oyunun kuralları öğrencilere açıklanmalı ve bu kuralların anlaşılması sağlanmalıdır. Eğer oyun içerisinde araç gereç kullanılacaksa, öğretmen bu malzemeleri önceden belirlemeli ve düzenlemelidir.

Öğretmen aynı zamanda oyundaki rolünü iyi bir rehber olarak yerine getirmelidir. Oyunun düzgün bir şekilde ilerlemesi ve öğrencilerin amaçlara ulaşmaları için gerektiğinde müdahale etmeli ve yönlendirmelidir. Son olarak, öğretmen eğitici oyunu tüm öğrencileri içeren bir deneyim hâline getirmelidir. Her öğrenciyi sürece katmayı sağlamak, oyunun etkili bir şekilde uygulanabilmesi açısından önemlidir. Bu sayede öğrencilerin katılımı artar ve öğrenme deneyimi daha zengin ve etkili hâle gelir.

ETKİNLİK ÖNERİLERİ

Aşağıda dört temel dil becerisini (konuşma, dinleme, okuma, yazma) geliştirmeye yönelik birer örnek etkinlik sunulmaktadır. Bu etkinlikler, Wright, Betteridge ve Buckby'nin (2006) Games for Language Learning adlı eserinden seçilerek yabancılara Türkçe öğretimi bağlamına uyarlanmıştır.

Etkinlik 1: Yalancı

Düzyey: B1

Beceri: Konuşma

Kazanım: Öğrenciler sorulan sorulara cevap verir ve bir durumu tasvir eder.

Oyunun Kuralları:

1. Tahtaya dört gönüllü öğrenci çağrılır ve her birine bir dosya verilir.
2. Öğrencilere, dosyaların içeriğine bakmaları ancak içindekileri kimseye söylememeleri talimatı verilir.
3. Gönüllü öğrencilerden biri, dosyasındaki resmin boş olduğunu fark eder ve kafasında hayali bir resim tasarlaması istenir.
4. Sınıfın geri kalan öğrencileri, dört gönüllüye sorular sorarak boş kâğıdı olan ve sınıfı kandıran öğrenciyi bulmaya çalışır.
5. Etkinliğin sonunda sınıfta kimin yalan söylediğine dair oylama yapılır ve dört öğrenci de dosyalarındaki resimleri gösterir.

Etkinlik 2: Dinle ve Çiz

Düzyey: B1

Beceri: Dinleme

Kazanım: Öğrenciler, dinledikleri sözlü metni anlayarak görsel olarak ifade eder.

Oyunun Kuralları:

1. Bir kişi, hayvan, nesne ya da mekâna ait betimleyici bir metin öğrencilerle paylaşılır ve ilk aşamada öğrencilerden herhangi bir çizim yapmadan metni dikkatle dinlemeleri istenir.
2. Ardından aynı tasvir yavaş ve anlaşılır bir biçimde yeniden okunur; bu aşamada öğrencilerden dinlediklerini çizim yoluyla yansıtılmaları beklenir. Anlaşılmayan bölümler ihtiyaç duyulduka tekrar edilir.
3. Etkinlik sonunda öğrencilerin hazırladıkları çizimler sınıf ortamında sergilenir ve özgün metinle karşılaştırılır.
4. Son aşamada, betimlenen metinle en fazla örtüşen beş çizim belirlenir.

Etkinlik 3: Mesaj Aktarma

Düzyey: B1

Beceri: Okuma

Kazanım: Öğrenciler, kendilerine verilen bir ifadeyi anlamını ve yapısını koruyarak yazılı olarak aktarabilir.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıfın ön sırasında bulunan bir öğrenciye kısa bir ileti gösterilir. Öğrencinin iletiyi yaklaşık beş saniye incelemesine izin verildikten sonra metin geri alınır.
2. Öğrenciden, hatırladığı kadarıyla iletiyi bir kâğıda yazması ve yazdığını yanındaki arkadaşına iletmesi istenir. İletiyi alan öğrenci de metne kısa süreli bakarak hatırladıklarını yazar.
3. Etkinlik, tüm öğrenciler sürece katılana kadar aynı şekilde sürdürülür.
4. Sürecin sonunda son öğrenci tarafından yazılan ileti sınıf ortamında okunur ve başlangıçta öğretmen tarafından verilen özgün metinle karşılaştırılır.
5. Etkinlik C1-C2 düzeyindeki gruplarla uygulandığında, ortaya çıkan metinler hem anlamsal hem de yapısal değişimler açısından değerlendirilerek tartışılabilir.

Etkinlik 4: Sorularla Hikâye Oluřturma

Düzeş: A2

Beceri: Yazma

Kazanım: Öğrenciler, geniş zaman ve geçmiş zamanı kullanarak anlamlı cümleler kurar ve bir hikâye oluşturur.

Oyunun Kuralları:

1. Öğrencilere, yönlendirici sorular aracılığıyla bir hikâye oluşturacakları ve bu süreçte soruların hikâye kurmalarına yardımcı olacağı açıklanır.
2. Öğretmen tarafından hikâyeyi şekillendirecek sorular yöneltilir.
3. Her sorunun ardından öğrencilerden alınan cevaplar doğrultusunda hikâye aşamalı olarak oluşturulur.
4. Oluşturulan hikâye tamamlandıktan sonra, öğrencilerden hikâyeyi geçmiş zaman kullanarak yeniden ifade etmeleri istenir.

SONUÇ

Yabancılara Türkçe öğretimi dersleri, birçok öğrenen için kelime ezberlemenin ve dilbilgisi kurallarının anlatılmasının hâkim olduğu, ilgi çekmeyen dersler olarak algılanabilir. Özellikle öğretim sürecinin öğretmen odaklı yürütüldüğü ve geleneksel yöntemlerin kullanıldığı durumlarda dersler öğrenciler için katlanılması güç bir hal alabilir. Ancak modern eğitim, öğretmeni merkezden çıkararak öğrenciyi odak noktasına almıştır. Yabancı dil öğretiminde, diğer disiplinlerde olduğu gibi, tek bir “en iyi” yöntem bulunmamaktadır; önemli olan dersin içeriğine en uygun ve etkili öğretim tekniğini belirlemektir.

Bu çalışmada, yabancılara Türkçe öğretiminde eğitici oyunların kuramsal temelleri ele alınmış; oyun temelli öğrenmenin tanımı, özellikleri, avantajları ve sınırlılıkları ortaya konulmuştur. Eğitsel oyunların sınıflandırılması ve oyun planlamasında dikkat edilmesi gereken ilkeler de bu kuramsal çerçeve içinde değerlendirilmiştir. Çalışmanın uygulama boyutunda ise dört temel dil becerisini (konuşma, dinleme, okuma, yazma) geliştirmeye yönelik birer örnek etkinlik sunulmuştur.

Modern eğitimde kullanılan oyun etkinlikleri, öğrencilerin farkında olmadan pek çok konuyu öğrenmelerine, kendilerini daha rahat hissetmelerine, motivasyonlarının artmasına ve öğrenilen bilgilerin kalıcı hâle gelmesine katkı sağlayan etkinlikler olarak değerlendirilmektedir. Bu nedenle oyun, yabancı dil öğretiminde tercih edilen etkinliklerden biridir. Oyun, öğrenmeyi eğlenceli ve ilginç hâle getirerek en üst düzeyde öğrenmeyi teşvik etmektedir. Bu bağlamda, yapılan araştırmanın yabancılara Türkçe öğretiminde oyun temelli öğretim metodolojilerine dair akademik literatüre önemli bir katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

ÖNERİLER

Yabancı dil becerilerinin edinilmesinde etkili bir yöntem olarak kabul edilen oyun etkinlikleri, genellikle yabancı dil kitaplarında sıklıkla yer alır. Ancak Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten kitaplarda bu tür oyun etkinliklerine nadir rastlanmaktadır. Bu durum, yabancı dil olarak Türkçe öğrenim sürecinin geç başlamasına ve dört temel dil becerisinin sistemli biçimde geliştirilmeden ezber temelli bir öğrenme anlayışının benimsenmesine yol açabilir.

Bu çalışma kapsamında elde edilen bulgular doğrultusunda şu öneriler sunulmaktadır:

- Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten ders kitaplarında dört temel dil becerisini kapsayan eğitici oyun etkinliklerine daha fazla yer verilmelidir.
- Öğretmenler, oyun temelli etkinliklerin planlanması ve uygulanması konusunda hizmet içi eğitimlerle desteklenmelidir.
- Yabancılara Türkçe öğretiminde eğitici oyunların dil becerilerine etkisini ölçen deneysel ve uygulamalı araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır.
- Farklı dil seviyelerine uygun, Türkçe öğretim bağlamına özgü oyun havuzları oluşturulmalı ve paylaşımına açık kaynak olarak sunulmalıdır.

Kaynakça

- ABACIOĞLU, Tülin, (2002), *Çocuklara Oyunlarla Yabancı Dil Öğretimi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- AKANDERE, Mehmet, (2003), *Eğitici Okul Oyunları*, Nobel Yayın Dağıtım.
- AKSOY, N. Cemre, (2014), *Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına*, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- AMATO, Patricia; AMATO, A. Richards, (1988), *Making It Happen*, London Press.
- AVEDON, E. M., (1971), *“The Structural Elements of Games”*, The Study of Games, (Ed. E. M. Avedon-B. Sutton-Smith), New York: John Wiley and Sons, 419-426.
- AYDIN, Taha, (2014), *“Dil Öğretimi ve Oyun Çoklu Zekâ Teorisi Işığında”*, Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi, XIV, 1: 71-83.
- BAGCI, Harun; ÇOKLAR, Ahmet Naci, (2014), *“Bilgisayar Oyunları, Eğitsel Kullanımları ve Tasarım Yeterlilikleri Açısından BÖTE Öğretmen Adaylarının Değerlendirilmesi”*, Kurumsal Eğitim Bilimleri Dergisi, VII, 2: 195-211.
- BAUMAN, Eve B., (2012), *Game-Based Teaching and Simulation in Nursing and Health Care*, Springer Publishing Company.
- BAYIRTEPE, Ezgi; TÜZÜN, Hakan, (2007), *“Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri”*, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, XXXIII: 41-54.
- BEKİRİ, Ramiz, (2003), *“Playing with Questions: A Game for Young Learners”*, The Internet TESL Journal, <http://iteslj.org/Lessons/Bekiri-QuestionGame/>
- BOZOĞLU, Umut, (2013), *Ortaokul 7. Sınıf Matematik Dersi Alan-Çevre İlişkisi Konusunda Oyun Temelli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- CELCE-MURCIA, Marianne; HİLLES, Susan, (1988), *Techniques and Resources in Teaching Grammar*, Oxford University Press.
- CELCE-MURCIA, Marianne; McINTOSH, Lois (Ed.), (1979), *Teaching English as a Second or Foreign Language*, Newbury House.
- CÖMERT ÖZATA, Serap, (2015), *Okul Öncesi Eğitimde Oyun Temelli Duyu Eğitimi*, Nobel.
- CROOKALL, David (Ed.), (1990), *Simulation, Gaming, and Language Learning*, Newbury House.
- ÇOBAN, Bilal, (2006), *Orta Öğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayınları.

- DEESRI, Angkana, (2002), “*Games in the ESL and EFL Class*”, The Internet TESL Journal, <http://www.iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>
- DEMİREL, Özcan, (1999), *İlköğretim Okullarında Yabancı Dil Öğretimi*, MEB.
- DURMUŞ, Mustafa, (2013), *Yabancılara Türkçe Öğretimi (2. Baskı)*, Grafiker Yayınları.
- ENGİN, Osman Akın; SEVEN, Mehmet Ali; TURHAN, V. Nilüfer, (2004), “*Oyunların Öğrenmedeki Yeri ve Önemi*”, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, III, 1: 109-120.
- ERBİL KAYA, Özlem Merve; YALÇIN, Veli; KİMZAN, İsmihan; AVAR, Gülşen, (2017), “*Okul Öncesi Öğretmeni Adaylarının Oyun Temelli Öğrenmeye Bakış Açıları ve Uygulamaya Yansımaları*”, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, X, 27: 800-834.
- ERTEM, İhsan Seyit, (2016), “*Oyun Temelli Dijital Ortamlar ve Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri*”, Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi, X, 20: 1-10.
- FEDERATION OF AMERICAN SCIENTISTS (FAS), (2006), *Summit on Educational Games: Harnessing the Power of Video Games for Learning*, Washington, DC: Author.
- GEE, James Paul, (2007), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan.
- GUNN, Cathy; McCALLUM, Andrew, (2005), “*Climbing Grammar Mountain: An Interactive Learning Experience*”, English Teaching Forum, XLIII, 4: 38-41.
- GÜNER, Canan, (2018), *Oyun Temelli Öğrenme Yönteminin Öğrencilerin Fen Bilimleri Dersi Akademik Başarılarına Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- HAYS, Robert T., (2005), *The Effectiveness of Instructional Games: A Literature Review and Discussion*, Orlando, FL: Naval Air Warfare Center Training Systems Division.
- HONG, Lin, (2002), “*Using Games in Teaching English to Young Learners*”, The Internet TESL Journal, <http://iteslj.org/Lessons/Lin-UsingGames.html>
- KARA, Murat, (2010), “*Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi*”, TÜBAR, XXVII: 407-421.
- KARABACAK, Nilüfer, (1996), *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- KARATAŞ, Engin, (2014), “*Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri*”, Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi, XV, 2: 315-332.
- KAYA, Ümit Ümran, (2007), *İlköğretim I. Kademedeki İngilizce Derslerinde Oyun Tekniğinin Erişiye Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- KILIÇ, Sema Elif, (2012), *Yabancılara Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunlarla Dil Becerilerinin Geliştirilmesi*, [Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- LEE, W. R., (1979), *Language Teaching Games and Contests*, Oxford University Press.
- MALTA, Suat Egemen, (2010), *İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- McCALLUM, George P., (1980), *101 Word Games: For Students of English as a Second or Foreign Language*, Oxford University Press.
- NEDOMOVÁ, Alena, (2007), *Teaching Grammar to Young Learners*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Masaryk University.
- OBUT, Selma, (2005), *İlköğretim 7. Sınıf Maddenin İyapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Celal Bayar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- RIEBER, Lloyd P.; BARBOUR, Michael K.; THOMAS, Ginger B.; RAUSCHER, Diana, (2008), *“Learning by Designing Games: Homemade Power Point Games”*, Games: Their Purposes and Potential in Education, (Ed. C. T. Miller), New York: Springer, 23-42.
- RINVOLUCRI, Mario, (1990), *Grammar Games: Cognitive, Affective and Drama Activities for EFL Students*, Cambridge University Press.
- RIXON, Shelagh, (1991), *How to Use Games in Language Teaching*, Modern English.
- SINDRE, Guttorm, (2009), *“Experimental Validation of the Learning Effect for a Pedagogical Game on Computer Fundamentals”*, IEEE Transactions on Education, LII, 1: 10-18.
- SITZMANN, Traci, (2011), *“A Meta-Analytic Examination of the Instructional Effectiveness of Computer-Based Simulation Games”*, Personnel Psychology, LXIV: 489-528.
- ŞAHİN, Muhammed, (2015), *Oyunlaştırılmış Oyun Temelli Öğrenmenin Öğrencilerin Fen Bilimleri Dersi Başarılarına ve Derse Yönelik Tutumlarına Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- TANG, Shifeng; HANNEGHAN, Martin; EL-RHALIBI, Abdennour, (2007), *“Pedagogy Elements, Components and Structures for Serious Games Authoring Environment”*, Proceedings of 5th International Game Design and Technology Workshop (GDTW 2007), Liverpool: UK.
- TOBIAS, Sigmund; FLETCHER, J. Dexter (Ed.), (2011), *Computer Games and Instruction*, Charlotte, NC: Information Age Publishers.

- TOKGÖZ, Elif Özge, (2017), *Oyun Temelli Öğrenmenin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Fen Akademik Başarıları, Fene Karşı Tutumları ve Bilgi Kalcılığı Üzerine Etkisinin Araştırılması*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- TUĞRUL, Belma, (2014), “*Oyun Temelli Öğrenme*”, Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri, (Ed. R. Zembat), Anı Yayıncılık, 177-203.
- TURAL, Hüseyin, (2005), *İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- TUT, Erkan, (2018), *4. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Oyun Temelli Öğrenme Uygulamalarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- WRIGHT, Alan; BETTERIDGE, David; BUCKBY, Michael, (2006), *Games for Language Learning*, Cambridge University Press.
- YAĞIZ, Esra, (2007), *Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz Yeterlik Alguları Üzerine Etkileri*, [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi], Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- YILDIZ, Ayşegül, (2001), *Teaching English to Young Learners Through Games*, [Yüksek Lisans Tezi], Gazi Üniversitesi

Extended Abstract

The development and enhancement of learners' existing skills constitute one of the primary objectives of education. Traditional instructional approaches have largely been teacher-centered, where knowledge is transmitted unidirectionally from teacher to student, and learners remain relatively passive in the learning process. However, contemporary educational paradigms emphasize learner-centered approaches that foster active participation, interaction, and engagement. This shift has become particularly significant in the field of foreign language teaching, where sustained motivation and meaningful engagement are essential due to the long-term and effort-intensive nature of language learning.

Within this context, game-based learning has emerged as an effective pedagogical approach that enhances student motivation, participation, and retention. Educational games transform the learning environment into a more dynamic, interactive, and enjoyable space, allowing learners to acquire language skills in a natural and less stressful manner. Games not only support cognitive development but also contribute to learners' social, emotional, and communicative competencies. Therefore, integrating games into language teaching practices is considered a valuable strategy for improving the effectiveness and permanence of learning outcomes.

The primary aim of this study is to present a comprehensive theoretical framework for game-based learning in the context of teaching Turkish as a foreign language. Specifically, the study examines the concept and characteristics of game-based learning, the role and functions of educational games in foreign language teaching, the classification of educational games, and the essential principles to be considered in game planning. In addition to the theoretical discussion, the study provides practical implications by presenting sample game-based activities designed to improve the four fundamental language skills: listening, speaking, reading, and writing.

This study adopts a qualitative research design based on an extensive literature review. Relevant national and international studies, including academic articles, books, conference papers, and postgraduate theses, were systematically analyzed to construct the theoretical background of game-based learning. Furthermore, selected activities from Wright, Betteridge, and Buckby's *Games for Language Learning* were adapted to the context of teaching Turkish as a foreign language. Four sample activities were developed, each targeting one of the core language skills, thereby bridging the gap between theory and practice.

Game-based learning is defined as an instructional approach in which educational objectives are achieved through structured play activities. It involves integrating game elements such as competition, interaction, and immediate feedback into the learning process. In this approach, learners actively participate in tasks, construct knowledge through experience, and engage in meaningful interactions with peers. The teacher assumes the role of a facilitator who guides the learning process, organizes appropriate learning environments, and ensures that educational objectives are met.

One of the key strengths of game-based learning is its ability to increase learner motivation. Games create a stimulating environment that captures students' attention

and sustains their interest over time. They also reduce anxiety and create a safe space for experimentation, allowing learners to use the target language without fear of making mistakes. Additionally, games promote collaboration, communication, and problem-solving skills, all of which are essential components of language learning.

Educational games also support the development of the four fundamental language skills. In listening activities, learners process auditory input and respond through visual or verbal outputs. Speaking games encourage learners to produce language spontaneously, improving fluency and confidence. Reading-based games enhance comprehension and interpretation skills, while writing activities promote structured language production and creativity. Moreover, games facilitate vocabulary acquisition, reinforce grammatical structures, and improve pronunciation, intonation, and overall communicative competence.

The study also discusses different classifications of educational games. Games can be categorized based on language skills (listening, speaking, reading, writing), communicative purposes (communication games vs. grammar games), or activity types (e.g., guessing games, memory games, question-answer activities, storytelling games). Each type serves different pedagogical purposes and should be selected according to the learning objectives and student needs.

Effective implementation of educational games requires careful planning. Teachers must determine the objectives of the game, ensure alignment with curriculum goals, allocate appropriate time, and clearly explain the rules to students. Additionally, the materials and resources needed for the activity should be prepared in advance. It is also crucial to design games that are suitable for learners' proficiency levels, interests, and needs. Ensuring the participation of all students and maintaining classroom management during game activities are other important considerations.

To illustrate the practical application of these principles, the study presents four sample activities adapted for teaching Turkish as a foreign language. These include a speaking activity that encourages descriptive expression, a listening activity that integrates comprehension with visual representation, a reading-based message transmission activity focusing on meaning retention, and a writing activity that supports narrative construction through guided questions. These activities demonstrate how game-based learning can be effectively implemented to enhance different language skills.

Despite its numerous advantages, game-based learning also has certain limitations. Some games may require additional resources or technological infrastructure, which may not always be available. Game activities can also be time-consuming compared to traditional teaching methods, and classroom management may become challenging due to increased noise levels during group activities. Therefore, teachers must carefully select and design games to ensure that they contribute effectively to the learning process.

In conclusion, game-based learning offers a powerful and versatile approach to teaching Turkish as a foreign language. By making learning more engaging, interactive, and meaningful, educational games enhance motivation, participation, and

retention. They support not only linguistic development but also cognitive and social skills. This study contributes to the literature by providing a comprehensive theoretical framework and practical activity suggestions tailored to the context of teaching Turkish to foreigners. It is expected that the findings of this study will encourage educators to incorporate game-based strategies into their teaching practices and inspire further research in this field.

Etik Kurul İzni

Bu çalışma için etik kurul izni gerekmemektedir. Yaşayan hiçbir canlı (insan ve hayvan) üzerinde araştırma yapılmamıştır. Makale edebiyat sahasına aittir.

Çatışma Beyanı

Makalenin yazarı, bu çalışma ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile arasında mali çıkar çatışması bulunmadığını beyan eder.

Destek ve Teşekkür

Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

Ethics Committee Permission

Ethics committee permission is not required for this study. No research has been conducted on any living creature (human and animal). The article belongs to the field of literature.

Deconfliction Statement

The author of the article declares that there is no conflict of financial interest between him and any institution, organization, person related to this study.

Support and Thanks

Support was not received from any institution or organization in the study.