

YABANCI LARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE TEMEL DÜZEYDEKİ ÖĞRENCİLERİN EĞİTSEL OYUNLARLA YAZMA BECERİLERİNİN GELİŞTİRİLMESİ

Mahir KALFA

Özet: Yabancı dil öğreniminde amaç, bireyin tercih ettiği dilin becerilerini kazanarak o dili doğru bir şekilde kullanmasını sağlamaktır. Dili kullanmak, temel dil becerilerini kazanmakla mümkündür. Bu beceriler; dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileridir. Dil öğreniminde sözcük dağarcığının zenginliği, belli cümle kalıplarının bilinmesi çok önemli olsa da birey bunları yazılı ve sözlü olarak ifade edemiyorsa, iletişim becerilerini geliştirememişse bunları bilmek çok da değer taşımaz. Dile hâkim olabilmek için dil becerilerinin eşit şekilde geliştirilmiş olması gerekmektedir. Ancak yabancı lara Türkçe öğretiminde özellikle yazma becerilerinin diğer becerilere göre daha geri plana atıldığı bu beceriyi geliştirmeye yönelik çağdaş öğretim yöntem ve teknikleri yerine geleneksel yöntem ve tekniklerin kullanıldığı görülmektedir. Bu durum Türkçe öğrenen yabancı laların yazma becerilerinin temel seviyeden itibaren diğer becerilere göre daha yavaş gelişmesine neden olmaktadır.

Bu araştırmada çağdaş bir öğretim tekniği olan eğitici oyunlarla Türkçe öğrenen temel düzeydeki yabancı laların yazma becerilerinin geliştirilmesi üzerinde durulacak ve etkinlik örnekleriyle bu becerinin nasıl geliştirileceği somut olarak ifade edilmeye çalışılacaktır. Eğitici oyunlar, öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesini sağlar. Amaçlara uygun olarak düzenlenen ve seçilen eğitici oyunlar, öğrenciyi temel düzeyden itibaren yazmaya sevk edecek, öğrencinin orta ve ileri düzeyde yazma becerisine yönelik daha nitelikli ürünler ortaya koymasını sağlayacaktır.

Anahtar kelimeler: Yabancı lara Türkçe öğretimi, yazma becerisi, eğitici oyun, Avrupa Dil Portfolyosu.

Developing the Writing Skills of Basic Level Students Through Educational Games in Teaching Turkish to Foreign Learners

Abstract: The aim of foreign language teaching is to enhance the learners' target language skills in order to support them in exploiting the language in an efficient way. These skills are; listening, speaking, reading and writing. Though it is both very important to have a good vocabulary knowledge and form a sentence in target language, if the person doesn't know how to use those vocabulary and sentences in writing and speaking and if he/she doesn't develop his/her communication skills, in fact it doesn't lead to perform fluently and accurately in target situations. In order to dominate a language, these four skills should be handled and developed equally. In teaching Turkish as a foreign language, writing skill seems to be ignored by implementing traditional instructional methods rather than learner centered and constructivist methods. Thus, Turkish as a foreign language learners do have some problems in writing comparing to other basic language skills.

This research aimed to develop the writing skills of basic level foreign learners of Turkish with the games as one of the contemporary teaching technique. Educative games are considered to provide learners with a chance to learn target language by experiencing it. The games which are prepared and chose accordingly make foreign language learners willing to write at the basic level and convey them to the higher levels in their writing skills and let them produce high quality samples of writing.

Key words: Teaching Turkish to foreign language learners, writing skill, educative game, Europe Language Portfolio.

Giriş

Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi özellikle son on yıldır ciddi rağbet görmekte, Türkçeyi öğrenmek isteyen yabancıların sayısı her geçen gün artmaktadır. Türkiye'nin ve Türkçenin stratejik önemi, ülkemizin son yıllarda hemen her alanda kat ettiği mesafe, özellikle Ortadoğu ve Balkanlarda örnek bir ülke olarak görülmesi bu ilginin temel sebepleri olarak gösterilmektedir. Bunun yanı sıra Yunus Emre Vakfı tarafından yirmiden fazla ülkede Türk Kültür Merkezleri açılarak Türkçenin devlet destekli bir kurum tarafından yurt dışında sistemli bir şekilde öğretilme çabaları da bu ilginin oluşmasında önemli bir paya sahiptir. Yurt Dışı Türkler ve Akraba Topluluklar Başkanlığının Türkiye'de okumak isteyen ve Türkçeyi ülkemizde öğrenmek isteyen yabancılara verdiği destek, TÖMER olarak ifade edilen Türkçe Öğretim Merkezlerinin sayısındaki ciddi artış bu ilgi sonucunda oluşan ve bu ilgiyi destekleyen yapılaşmalardır.

Bütün bu sebepler yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan birçok yöntem, teknik ve yaklaşımının yeniden irdelenmesini ve dil öğretiminde kullanılan çağdaş yaklaşımların önem kazanmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda çağdaş bir teknik olan eğitici oyun ve etkinliklerle dil öğretimi de son zamanlarda önem kazanmaktadır. Birçok dilin öğretiminde kullanılan oyun ve etkinlikler, pek çok dil öğreticisi tarafından çocuklara özgü bir yöntem olarak algılanmakta ve hatta çocuksu olarak nitelenerek kullanılmamaktadır. Oyun doğası gereği hiç şüphesiz çocuksudur. Ancak dil öğretiminde kurmaca bir nitelik taşıyan ve kurgusuyla yetişkinleri de cezbeden oyunların özellikle temel seviyede dil edinimine ciddi katkılar sağlayacağı göz ardı edilmemelidir.

Dil edinim süreci kolay bir süreç değildir. Kişi dil öğrenirken zorlandığı zamanlarda öğrendiği dil ile kendi arasına duvarlar örer. Özellikle başlangıç düzeyindeki birçok öğrenci, ilk birkaç hafta içinde zihninde o dili öğrenip öğrenemeyeceği ile ilgili bir kanaate varır. Oyunların öğrenmeyi kolaylaştıran ve zevkli kılan yapısı temel seviye öğrencisi için hedef dile yönelik olumlu kanaat oluşturur.

Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerle yapılan mülakatlar ve öğreticilerden alınan bilgiler onların en çok anlatma becerileri olan konuşma ve

yazma becerilerinde zorlandıklarını göstermektedir. Türkçeyi yabancı dil olarak öğreten öğretmenlerin de yine aynı şekilde bu becerilerle ilgili kazanımlar konusunda sıkıntı yaşadıkları görülmektedir.

Yazma becerisi ile ilgili sıkıntı yaşayan öğrenciler başta transkripsiyon olmak üzere, beceriyi sevmemek, kitaplarda yeteri kadar etkinlik olmaması, var olan etkinliklerin zor veya sıkıcı olması, kitaplar dışında başka materyallere başvurulmaması gibi sebepleri ileri sürmektedirler.

Bu araştırmada öğrencilerin ve öğretmenlerin en çok zorlandığı becerilerden biri olan yazma becerisini geliştirmeye ve öğrencilerin bu beceriye yönelik ön yargılarını kırarak beceriye ilgi duymayı sağlamaya yönelik temel düzeyde bazı oyunlara yer verilmiştir. Oyunlar kurgulanırken ADP'ye uygun olarak düzey, yeterlik ve kazanım ile ilgili tespitler yapılmıştır.

1. Dil Öğretiminde Eğitici Oyun

TDK Türkçe Sözlükte (06.04.2011) eğitici oyun “Bireylerin zihinsel, toplumsal ve bedensel gelişmelerine katkı sağlamak amacıyla hazırlanmış, eğitici ve öğretici nitelik taşıyan tiyatro eseri, eğitsel oyun” olarak ele alınmıştır. Demirel'e göre (2004, s. 77) eğitici oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan etkinliklerdir. Eğitici oyunlar özellikle öğrenmeye yönelik olmalı ve bir amaç için sınıf içinde uygulanmalıdır.

Eğitici oyunlar, öğrenilen bilgilerin eğlenceli bir ortamda pekiştirilmesini sağlayan zihinsel, dilsel etkinliklerdir. Eğitici oyunlar öğrenmeye yöneliktir ve her zaman, her ortamda ve her yaş grubunda ilgi görmektedir.

Bumpass (akt. Engin, Seven ve Turhan, 2004, s. 111), etkili dil öğretimi için eğitici oyunların şu özellikleri taşımasını önermektedir:

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

Yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunlar, her şeyden önce bireylerin birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlar. Oyunlar, öğrenciler arasında iletişimi geliştireceği gibi dil becerilerinin de gelişmesini sağlar. Eğitici oyunlar

sayesinde dil, öğrenciler tarafından işlenmiş olur. Öğrenciler aynı zamanda yeni sözcükler öğrenir, cümleler kurarak rahat konuşma ve yazma alışkanlığı kazanır. Oyun esnasında sorular sorarak yeni bilgiler edinir.

Sınıf içi ders öğretim etkinliklerinde eğitici oyunlar öğrenmeyi destekleyici unsurlar olarak yer almaktadır. Özellikle yabancı dil öğretimi sınıflarında verilen ders içerikleriyle uyumlu olan oyunların öğrenilen dilin yaparak ve yaşayarak öğrenilmesi gerçeğini destekleyen etkinlikler olduğu görülmektedir. Yapararak yaşayarak öğrenme her yaş grubu için etkili, verimli, kalıcı bir öğrenmedir ve öğrenciyi sınıfta, öğrenme sürecinde etkin kılar. Aynı zamanda soyut yaşantılar somutlaştırılmış olur. Öğrenilenler, hayata geçirilir. İyi planlanan ve kurallarına göre uygulanan bir eğitici oyun, öğretimin amaçlarına ulaşmada hem öğretmene hem de öğrenciye pek çok fayda sağlar. "...Birçok eğitimci oynayarak öğrenmenin hafızada daha çok kaldığını, mukayeseli düşünme ve karar verme ustalığı kazandırdığı ve davranışları olumlu yönde geliştirdiğini tespit etmiştir. İyi bir eğitimci konuları oyuna bağlayarak çocuklara çok şey öğretebilir..." (Akandere, 2003, s. 15).

Öğretim esnasında bireyler dikkatini uzun süre bir konu üzerinde toplayamazlar, bir süre sonra sıkılırlar. Dinlerken çeşitli düşüncelere dalar, konudan uzaklaşırlar. Bu da eksik öğrenmelere neden olur. Çeşitli etkinliklerle dersler renklendirildiğinde bu olumsuzluk giderilir. Çünkü oyun, bireyi etkin duruma getirdiği için bireyin dikkatini yoğunlaştırmasını sağlar. Dobson (akt. Engin ve diğerleri, 2004, s. 114) dil oyunlarının; konuşma ve anlama çalışmalarına, motivasyonu geliştirme noktasında eğlence kattığını ve duruma genişlik kazandırdığını vurgulayarak tartışma ve konuşma gibi zihni meşgul eden aktivitelerden sonra, yorgunluğu gideren ve öğrenmeyi tazeleyip yerleştiren uğraşlar olduğunu savunmaktadır. Amaca uygun olarak kullanma aşamasında, dil öğretimi ve öğreniminde temel unsurları içeren ve aynı zamanda dinlenmeyi de sağlayarak, sınıf içi monoton alıştırtma ortamını dağıtan harika etkinliklerdir.

Mc Callum (akt. Engin ve diğerleri, 2004, s. 114) ve diğer alan uzmanlarının görüşlerine bakıldığında dil sınıfında eğitici oyunların, öğrenme etkinliklerini destekleyici unsurlar olarak kullanılmasının yararlarını şöyle sıralanabilir:

1. Dört temel dil becerisini geliştirir. Oyunda kişi, kendini ifade etmek için dili kullanır. Bu yüzden dil becerilerinin gelişiminde oldukça etkilidir.
2. Öğrenilenlerin pekiştirilmesini ve yanlış öğrenmelerin düzeltilmesini sağlar.
3. Birden fazla duyu öğrenme sürecine katıldığı için bilginin kalıcı olmasını sağlar.
4. Oyunlar sayesinde yeni sözcükler öğrenilir, bireyin sözcük dağarcığı gelişir.
5. Öğrenme öğretme sürecini zevkli, eğlenceli kılar; sürecin monotonluğunu kırar ve bireylerin daha fazla tecrübe edinmesini sağlar. Zevk alınarak yapılan çalışmalarda da başarı üst seviyelere çıkar.

6. Öğrencileri düşündürür; onlara problem çözme, eleştirme, yorum yapabilme becerileri kazandırır. Danesi (1987, s. 13), “Dil öğretimi oyunları, öğrenciler arasında etkileşim temeline dayanan problem çözme etkinlikleri olarak tanımlanabilir” demektedir.
7. Dikkati toplar ve motivasyonu artırır. Çünkü dikkate alınmak ve değer gördüğünü bilmek motivasyonu geliştiren önemli etkenlerdir.
8. Arkadaşlığı, dostluğu, takım olma duygusunu geliştirir.
9. Çekingen ve güvensiz öğrenciler oyun grubu içinde kendilerini daha rahat hissederler (Durmuş vd., 2005, s. 6). Öğrencilerin öz güvenlerini kazanmalarını sağlar.

2. Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Eğitici Oyunların Sınıflandırılması

Uzmanlar, yabancı dil öğretiminde kullanılan eğitici oyunları farklı şekillerde ele almışlardır. Oyunların değişik sınıflandırılmasının sebebi öğrencilere derste kazandırılması hedeflenen becerilerin çok çeşitli olmasından kaynaklanmaktadır. “Bazı eğitimciler oyunların dilsel beceriler göz önüne alınarak dört gruba ayrılması gerektiğini belirtmişlerdir. Bunlar; duyma, konuşma, okuma ve yazma oyunlarıdır” (Abacıoğlu, 2001, s. 39).

Demirel (2004, ss. 78-79) eğitici oyunları, iletişim oyunları ve gramer oyunları olmak üzere ikiye ayırmıştır:

a) İletişim Oyunları: Öğrencilerde iletişim becerilerini geliştirmeyi amaçlayan oyunlardır. Özellikle son yıllarda yabancı dil öğretiminde iletişimsel yaklaşımın ortaya çıkmasından sonra bu tür oyunlar çok önem kazanmıştır. İletişim oyunları ikili ya da gruplar hâlinde oynandığından ve grup üyeleri arasında iletişim ağının kurulması önemli olduğundan yarışmadan çok dayanışma içinde geçer. Öğretmen de danışman ve yol gösterici durumdadır. Bu oyunların amacı adından da anlaşılacağı gibi dil bilgisi kurallarını pekiştirmekten çok grup içinde iletişim kurmayı öğrenmektir.

b) Gramer Oyunları: Gramer kurallarını öğretmek ve pekiştirmek amacıyla oynanan oyunlardır. Bu oyunları öğretmen, yeni bir gramer yapısını vermeden önce ya da öğrettiği gramer yapısını kontrol etme, pekiştirme ve tekrar aşamalarında sınıf içinde uygulanabilir.

Wright ve arkadaşları (2005), dersin amacına göre ya da öğretilecek konuya göre oyunları Games for Language Learning adlı eserlerinde şu şekilde sınıflandırmışlardır:

1. Doğru yanlış oyunları
2. Tahmin oyunları
3. Hafıza oyunları
4. Soru ve cevap oyunları
5. Resim oyunları
6. Ses oyunları
7. Sözcük oyunları
8. Hikâye oyunları
9. Parti, eğlence oyunları
10. Psikoloji oyunları

3. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Yabancılara Türkçe Öğretiminde Eğitici Oyunlarla Dil Becerilerinin Geliştirilmesi

Dil becerilerini kazandırma, geliştirme konusu üzerinde durulan önemli noktalardan biri nasıl öğretilim sorusudur. “Dil öğretiminde temel dil becerilerinin uygun yöntem ve tekniklerle kazandırılması gerekir. Dolayısıyla, yabancılara Türkçe öğretimi ile ilgilenenlerin hiçbir yöntemin tutsağı olmamaları, öğretim amaçlarına uygun her yönteme ‘yararlanılabilir’ gözüyle bakmaları gerekmektedir” (Barın, 2010). Kalıcı öğrenmelerin birey tarafından yaparak, yaşayarak gerçekleştirilen öğrenmeler olduğu herkes tarafından kabul edilmektedir. Bu yüzden Türkçe öğretiminde de kullanılan yöntemler öğrenci etkinliklerine göre düzenlenmek durumundadır.

Bireylerden Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nı kullanarak hangi dil düzeyinde olduklarını ve bu standartlara ne kadar ulaştıklarını dil pasaportunda belgelendirmeleri istenmektedir. Birey böylece dil öğrenme konusundaki kararlarını kendisi verecektir. Bu, dil öğrenme sürecinin bireye dönük olduğunu göstermektedir. Dil gelişim dosyası uygulaması ile “kendini değerlendirme” kavramı gündeme gelmekte, bu değerlendirme yaklaşımı ile birey kendini, dil becerilerini ve dil gelişim sürecini sürekli değerlendirme imkânı bulabilmektedir. Böylece Avrupa Dil Gelişim Dosyası sayesinde yıllardır uygulanmakta olan dilin kurallarını yani dil bilgisini öğretmek yerine dil becerilerini öğretmek daha çok önem kazanmıştır.

İçinde bulunduğumuz yüzyılda, bireyler için doğal bir ortam olan oyundan eğitim alanında yararlanması gerektiği kabul görmüştür. Bunun bir sonucu olarak kuru bilgiler ezberletmek yerine, eğitici oyun yoluyla eğitime anlayışı yerleşmeye başlamıştır. Böylece öğrenme ortamını bir yandan bireyler için doğal bir ortam hâline getirirken diğer yandan önemli bir öğrenme ilkesi olan yaparak yaşayarak öğrenme de gerçekleştirilmektedir. Dil etkileşimle gelişir. Eğitici oyunlar da bireyler arasındaki etkileşimi hızlandırır, iletişimi kuvvetlendirir. Yabancı dil öğretiminde her beceri için eğitici oyun etkinlikleri uygulanabilir. Önemli olan öğretmenin hangi oyunların, hangi temel dil

becerilerini geliştirdiğini bilmesi, oyunu amacına uygun olarak seçmesi ve doğru uygulamasıdır. Böylece öğrenci öğrenme sürecine katılacak ders öğrenci merkezli hâle gelecek ve öğrencilerin dil öğrenimi kolaylaşacaktır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nın temeli olan Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Metni'nde "Dilin Oyun Amaçlı Kullanımı" ele alınmış, bu bölümünde eğitici oyun örneklerine yer verilmiştir. "Dil öğrenme ve gelişiminde dili oyun amaçlarla kullanmak genelde önemli bir rol oynar ancak bu eğitimsel alanla sınırlı değildir. Dilin oyun amaçlı kullanımlarının olduğu faaliyetlerden bazı örnekler:

Sosyal dil oyunları:

- Sözlü (hataları olan bir hikâye; nasıl, ne zaman, nerede, vs.)
- Yazılı (sonuçlar, sayısmaca vs.)
- Görsel-işitsel (resim, tombala, kartları eşleştirme oyunu, vs.)
- Tahta ve kart oyunları (sözcük türetme oyunları vs.)
- Sessiz sinema, pandomim, vs.

Bireysel faaliyetler:

- Bilmeceler (çapraz bulmaca, resimli bulmaca, anagram, vs.)
- Medya oyunları (televizyon ve radyo: Slogan bulma vs.)

Sözlü şakalar (sözcük oyunu, vs.):

- Reklamlarda örn. (bir deterjan reklamı için) 'Kirlenmek güzeldir'
- Gazete başlıklarında örn. 'Turu kaptı!'
- Duvar yazılarında örn. 'Uzun lafın kisası: U.L.' (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009, ss. 54-55).

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nı incelediğimizde dil becerilerine yönelik hazırlanmış yeterlik tanımlarının öğrenci merkezli oluşturulduğu görülmektedir. Yeterlik tanımları, öğrencileri etkinliklere yönlendirecek şekilde hazırlanmıştır. Yabancılara Türkçe öğretecek uzmanlar; yeterlikler doğrultusunda hazırlanmış konuları, etkinlikleri eğitici oyunlarla çok daha kolay, verimli bir şekilde öğretebileceklerdir.

4. Avrupa Dil Gelişim Dosyası Çerçevesinde Yazma Becerisi

Yabancı dilde yazma becerisi; zor gelişen, süreç gerektiren bir beceridir. Yazma becerisini geliştirmenin yolu bol bol yazmaktır. Özellikle yazım ve cümle yapılarına dair çalışmalar yapılmalıdır. Dil düzeylerine uygun basit şiirler, kendini tanıtan veya bir olay anlatan yazılar yazma gibi çalışmalar yazma becerisini geliştirecek etkinliklerdir.

Avrupa Dilleri Ortak Başvuru Metni'nde (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009, s. 68) yazılı üretim (yazma) faaliyetlerinde, dil kullanıcısı

yazar olarak bir ya da daha fazla okuyucu tarafından okunmak üzere kabul edilen bir yazılı metin üretir.

Yazma faaliyeti örneklerinden bazıları:

- Formlar ve anketler doldurmak;
- Dergilere, gazetelere, haber bültenlerine vs. makale yazmak;
- Sergilemek için posterler hazırlamak;
- Rapor yazmak, not tutmak vs.;
- Gelecekte referans olması için notlar almak;
- Dikte edilenlerden ileti yazmak vs.;
- Yaratıcı ve hayal gücüne dayanarak yazma;
- Kişisel veya iş mektupları yazmak vs. (MEB Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, 2009, s. 60).

Avrupa Dilleri Ortak Başvuru Metni'ndeki yazılı anlatım uygulamalarına baktığımızda Özcan Demirel'in sınıflandırdığı yazma çalışmalarından serbest yazma çalışmalarının ağırlıklı olduğu görülmektedir.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda kartpostal, mektup, rapor, e-posta, hikâye, eleştiri ve makale yazma çalışmalarına yönelik yeterlik tanımlarının oluşturulduğu dikkat çekmektedir. Yeterliklerde özetleme çalışmalarına da yer verildiği görülmektedir. Makale ve edebi eser özetleme yeterlikleri ile çeşitli kaynaklardan ve medyadan alınan bilgileri özetleme yeterlikleri yer almaktadır.

Avrupa Dil Gelişim Dosyası'nda (ADGD) yazma becerisi için bireyden beklenen yeterlikler şunlardır:

(A1) ADGD Yeterlik Tanımı

- A1-1 “Meslek, yaş, adres ve hobilerine ilişkin bir form doldurabilir”.
- A1-2 “Doğum günü, yılbaşı, bayram tebriği gibi kısa tebrik kartları yazabilir”.
- A1-3 “Bulunduğu yeri ve buluşma yerini belirten bir not yazabilir”.
- A1-4 “Yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin basit cümleler yazabilir”.

(A2) ADGD Yeterlik Tanımı

- A2-1 “Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir”.
- A2-2 “Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir”.
- A2-3 “İş, okul, aile, hobiler gibi günlük hayatına ilişkin basit metinler yazabilir”.
- A2-4 “İlgi alanları, işi, eğitim durumu ve özel becerileri içeren bir form doldurabilir”.
- A2-5 “Ailesi, okulu, işi, hobilerini içeren bir mektupla kendini basit cümle ve kalıplarla tanıtabilir”.

A2-6 “Temel selamlama, hitap, istek veya teşekkür ifadelerini kullanarak bir mektup yazabilir”.

A2-7 “ ‘ve’, ‘ancak’, ‘çünkü’ gibi sözcüklerle bağlanmış basit cümleler yazabilir”.

A2-8 “Olayların kronolojik sırasını gösteren “ilk önce”, “sonra”, “daha sonra”, “sonradan” gibi sözcükleri kullanabilir”.

Yukarıdaki Avrupa Dil Gelişim Dosyası’nda yazma becerisi için bireyden beklenen yeterlik tanımları A1 düzeyinde 4, A2 düzeyinde 8 adet olarak belirlenmiştir

Araştırmamızda yazma becerisini geliştirmeye yönelik hazırlamış olduğumuz oyunların yeterlik tanımları yukarıdaki A1-A2 düzeylerine göre hazırlanmış yeterlik tanımlarından alınmıştır. A1- A2 seviyesi yazılı anlatım becerisiyle ilgili kısaca şunları söyleyebiliriz: Öğrencilerin bir mektupla kendisini ve ailesini tanıtmaya, form doldurma, basit kelimelerle cümleler, kısa mesajlar ve metinler yazma yeterliklerini gerçekleştirmesi hedeflenmektedir.

5. Yabancılara Türkçe Öğretiminde Yazma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Eğitici Oyunlar

Piramit

Düzyey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir.

Kazanım: Bir olayın veya etkinliğin nerede, ne zaman olduğunu basit cümlelerle betimleyen metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dörder kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya bir piramit çizer.
3. Piramidin en üstüne tek kelimelik bir cümle yazar.
4. Piramidi ellerindeki kâğıtlara çizmelerini ister.
5. Piramitteki her çizgiye bir kelime gelecek şekilde, bir önceki cümleye istedikleri kelimeleri ekleyerek yeni cümle yazmaları istenir.
6. Öğrencilere bunun için bir dakika verilir.
7. Bir dakika içinde piramitteki her satıra cümle yazan grup başarılı olur.

Örnek:

Gitti

Gitti.

Ayşe gitti.

Ayşe sinemaya gitti.

Ayşe sinemaya dün gitti.

Ayşe sinemaya dün Gül'le gitti.

Ayşe sinemaya dün Gün'le yürüyerek gitti.

Kaynak: Bu oyun, Ahmet Gürdal ve Mustafa Arslan'ın *Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi* adlı makalesinden alınmış ve geliştirilmiştir.

Bu oyun;

Yer, zaman, kişi ve iş, durum, oluş bildiren sözcüklerin öğretimini pekiştirir.

Öğrencilere; kurallı cümlelerde yüklem sona bulunan bir öge olduğunu, diğer öğelerin ise yüklemden önce geldiğini sezdirir.

Kelime Sayma Oyunu

Düzey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir.

Kazanım: Bildirim, istek, rica, uyarı vb. durumları belirten kısa, basit notlar, mesajlar yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya kelimeler arasında hiç boşluk bırakmadan bir cümle yazar.
3. Öğrenciler bu cümleyi kelimeler arasında boşluk bırakarak yeniden yazar.
4. Kelimeleri doğru bulup cümleyi ilk yazan grup on puan alır.
5. Oyun bu şekilde devam eder.
6. En çok puan toplayan grup başarılı olur.

Örnek:

Bendesizinle gelebilirmiyim? → Ben de sizinle gelebilir miyim?

Rica ederim. → Rica ederim.

Sağ olun. → Sağ olun.

Kaynak: Bu oyun, İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınarak "Yabancılara Türkçe Öğretimi"ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirir.

İstek, rica, teşekkür ifadelerinin öğretimini pekiştirir.

Yazım kurallarının pekişmesini sağlar.

Baş Harflerim Aynı

Düzyey: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Bulunduğu yeri ve buluşma yerini belirten bir not yazabilir.

Kazanım: Bulunduğu yeri ve buluşma yerini betimleyen bir not yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğretmen bir harf söyler.
3. Öğrenciler sırasıyla bu harf ile başlayan sözcükler söylerler.
4. Öğretmen, sözcükleri tahtaya yazdıktan sonra öğrencilerden bu sözcüklerin en az iki tanesini kullanarak nerede, kiminle ne yapıldığını, yapılacağını anlatan ikişer cümle kurmalarını ister.
5. Cümleleri en hızlı yazan grup başarılı olur.

Örnek:

Öğretmen M harfini verir. Tahtaya yazılan kelimelerin de şöyle sıralandığını var sayalım: metro, manav, mahalle, mağaza, mantı, misafir, mutfak, müzik, masa, Merve, mart, mektup, Mert, muz.

Bu durumda kurulabilecek muhtemel cümleler şunlar olabilir:

Mağazada Merve'yle görüşeceğiz.

Mahallenin manavında buluştuk.

Mutfakta mantı yapıyorum.

Misafirleri metroda bekliyorum.

Mutfakta masada mektup yazıyorum.

Manavda muz satıyorum.

Kaynak: Bu oyun, İsmail Samur'un Anaokulları ve İlkokullar İçin Eğitici ve Öğretici Oyunlar adlı kitabından alınarak "Yabancılara Türkçe Öğretimi"ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Kim, ne, nerede, ne zaman sorularına karşılık gelecek cümlelerin öğretimini pekiştirir.

Öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirir.

Komik Cevaplar

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin basit cümleler yazabilir.

Kazanım: Sosyal ve fiziki çevresi ile ilgili temel kavramları ve niteleyicileri belirtir.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilerden yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin niteleyiciler belirlemelerini ve bunu bir kâğıda yazmalarını ister.
2. Daha sonra seçtiği öğrencilere çeşitli sorular sormaya başlar. Cevap olarak da yazdığı cümleyi söylemesini ister.

Örnek:

Öğretmen bir öğrenciyi kaldırır ve sorar:

– Dün akşam ne yedin?

Öğrenci buna karşılık, önceden yazdığı kelimeyi söyler.

– Eski bina

Bu gibi cevaplar gülünç olacaktır.

Öğretmen şu sorularla oyunu devam ettirebilir.

– Gözünün öteki adı nedir?

– Midende ne var?

Kaynak: Bu oyun, Ruhi Sel'in Eğitsel Oyun adlı kitabından alınmıştır.

Bu oyun,

Öğrencilerin yaptığı, yaşadığı yer ile ilgili fiziksel ve psikolojik betimlemeler (iyi/kötü, büyük / küçük, temiz / pis, eski / yeni, modern, kalabalık vb.) ile yaptığı iş ile ilgili fiziksel ve psikolojik betimlemeleri (iyi/kötü, zor/ kolay, yorucu, sıkıcı / zevkli, önemli, yararlı, rahat vb.) pekiştirir.

Çağrışım

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Doğum günü, yılbaşı, bayram tebriği gibi kısa tebrik kartları yazabilir.

Kazanım: Kutlama mesajları yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf iki kişilik gruplara ayrılır.
2. Öğretmen tahtaya özel günleri ifade eden kelimeler yazar.
3. Her grup bir özel gün seçer.
4. Gruplar seçtikleri kelimenin çağrıştırdığı tebriği bir kâğıda yazar.
5. En fazla tebrik yazan grup başarılı olur.

Örnek: Yılbaşı, doğum günü, bayram, evlilik...

Yılbaşı → Mutlu yıllar.

Doğum Günü → Nice yıllara, doğum günün kutlu olsun.

Bayram → Bayramınız kutlu olsun, mutlu bayramlar, iyi bayramlar.

Evlilik → Tebrik ederim, mutluluklar dileriz.

Kaynak: Bu oyun, bildiriye hazırlayan tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin var olan bilgilerini harekete geçirir.

Öğrencilerin kelime ilişkilendirme güçlerini geliştirir.

Öğrencilerin hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını geliştirir.

Kutlama kalıplarını pekiştirir.

Cümle Tamamlama

Düzye: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: ‘ve’, ‘ancak’, ‘çünkü’ gibi sözcüklerle bağlanmış basit cümleler yazabilir.

Kazanım: Neden-sonuç, amaç-sonuç, açıklama anlamları içeren cümlelerden oluşan kısa metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğretmen öğrencilere içinde boşluklar bulunan kalıp birkaç cümle verir.
2. Öğrenciler bu boşlukları aynı harflerle başlayan kelimelerle doldurmaya çalışır.
3. Cümleyi en hızlı tamamlayan öğrenci başarılı olur.

Örnek:

Öğretmen tahtaya aşağıdaki kalıp cümleyi yazar.

..... adında bir insan tanıyorum.’da yaşıyor ve çok birisi.

Öğretmen öğrenciye “B” harfini verir. Öğrenci cümleyi “Betül adında bir insan tanıyorum. Bursa’da yaşıyor ve çok becerikli birisi” şeklinde kurabilir. Bu kalıp cümleler değiştirilerek daha da zevkli hâle getirilebilir.

Bu oyun;

Öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirir.

Neden-sonuç, amaç-sonuç ve açıklama bildiren cümlelerin farkını kavratır.

Bağlaçların kullanım ve fonksiyonlarını kavratır.

Kaynak: Bu oyun, bildiriye hazırlayanlar tarafından yazılmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin kronoloji oluşturma becerilerini geliştirir.

“ilk önce”, “sonra”, “daha sonra”, “sonradan” gibi sözcüklerin kullanımını pekiştirir.

Anahtar Kelimeler

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliđi basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir.

Kazanım: Bir olayın veya etkinliđin nerede, ne zaman olduğunu basit cümlelerle betimleyen metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Öğrenciler dört gruba ayrılır.
2. Anahtar kelimeler gruplara kura ile dağıtılır.
3. Gruplardan kurada kendilerine çıkan kelimeyi kullanarak anlamlı cümleler yazmaları istenir.
4. Cümlelerini kurmaları için öğrencilere iki dakika süre verilir.
5. Sürenin sonunda en çok cümleyi kuran grup başarılı olur.

Bu oyun;

Zaman ve yer bildiren ifadelerin öğretimini pekiştirir.

Resmi Hatırla

Düzy: Temel Seviye

Beceri: Yazma

Yeterlik: Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliđi basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir.

Kazanım: Bir olayın veya etkinliđin nerede, ne zaman olduğunu basit cümlelerle betimleyen metinler yazar.

Oyunun Kuralları:

1. Sınıf dört gruba ayrılır.
2. Öğrencilere bir fotoğraf ya da resim gösterilir.
3. Öğrencilerden fotoğrafa veya resme birkaç dakika dikkatlice bakmaları ve resimde/fotoğrafta gördüklerini akıllarında tutmaları istenir.
4. Birkaç dakika sonra resim kapatılır.
5. Her gruptan resimde gördüklerini yazmaları istenir.
6. Yazma için öğrencilere belli bir süre verilir.
7. Süre bittiğinde her grup betimlemelerini okur.
8. Betimlemesi en iyi olan grup başarılı olur.

Kaynak: Bu oyun, Derya Yaylı ve arkadaşlarının hazırlamış olduğu Etkinliklerle Türkçe Öğretimi adlı kitaptan alınarak değiştirilmiş ve “Yabancılara Türkçe Öğretimi”ne uyarlanmıştır.

Bu oyun;

Öğrencilerin algılama ve dikkat becerilerini geliştirir.

Öğrencilerin hafızada tutma becerilerini kuvvetlendirir.

Öğrencilerin betimleyici anlatımlarını geliştirir.

Öğrencilerin farklı bakış açılarını, hayal güçlerini ortaya çıkarır.

6. Yazma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Oyunların Değerlendirilmesi

Eğitici oyunlar seçilirken üç ana konu dikkate alınmıştır.

- 1- Avrupa Dil Gelişim Dosyası'na uygunluk
- 2- Temel Seviyeye (A1-A2) uygunluk
- 3- Türkçenin yabancılara öğretilmesine uygunluk

Türkçe öğrenen yabancıların temel seviyede dil becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanan sekiz eğitici oyunların tespitinde yabancılara Türkçe öğretimi konusunda tecrübeli uzman görüşleri dikkate alınmış, diğer dillerin öğretiminde kullanılan oyunlardan uygun olanları Türkçenin öğretimine uyarlanırken bazı oyunlar da özgün olarak hazırlanmıştır.

Yazma becerisini geliştirmek amacıyla on bir oyun hazırlanmıştır. Piramit, Kelime Sayma, Baş Harflerim Aynı, Çağrışım, Komik Cevaplar, Cümle Tamamlama, Anahtar Kelimeler, Resmi Hatırla oyunları yazma becerisini geliştirmek için hazırlanmıştır.

Aşağıda yazma becerisini geliştirmek amacıyla hazırlanmış oyunların Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki hangi yeterliklere hizmet ettiği tespit edilmiştir:

Piramit Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir” yeterliğine hizmet etmektedir. Kelime Sayma Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki “Kısa, basit notlar ve mesajlar yazabilir”

yeterliğine hizmet etmektedir. Baş Harflerim Aynı Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Bulduğu yeri ve buluşma yerini belirten bir not yazabilir" yeterliğine hizmet etmektedir. Komik Cevaplar Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Yaşadığı yer ve yaptığı işe ilişkin basit cümleler yazabilir" yeterliğine hizmet etmektedir. Çağrışım Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Doğum günü, yılbaşı, bayram tebriği gibi kısa tebrik kartları yazabilir" yeterliğine hizmet etmektedir. Cümle Tamamlama Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki " 've', 'ancak', 'çünkü' gibi sözcüklerle bağlanmış basit cümleler yazabilir" yeterliğine hizmet etmektedir. Anahtar Kelimeler Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir" yeterliğine hizmet etmektedir. Resmi Hatırla Oyunu Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki "Kaza veya parti gibi bir olayı veya etkinliği basit cümlelerle tasvir edebilir; neyin, nerede ve ne zaman olduğunu yazabilir" yeterliğine hizmet etmektedir.

Yabancılara Türkçe öğretiminde dil becerilerini geliştirmek için kullanılacak yukarıda adı geçen eğitici oyunlardan iyi planlanarak oynandığında büyük başarı elde edilecektir. Avrupa Dil Gelişim Dosyası'ndaki yeterlikler dikkate alınarak hazırlanmış için belli amaçlara ulaşmada büyük katkılar sağlayacaktır.

Sonuç ve Öneriler

Türkiye'de ve dünyada açılan TÖMER'lerde, Türk okullarında yabancılara Türkçe öğretimi her geçen gün artmaktadır. Ancak Türkçe öğrenen yabancıların dil becerilerinin geliştirilmesinde pek çok sorunla karşılaşmaktadır. Yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılacak eğitici oyunlar tam tespit edilmemiştir. Bu durum yabancılara Türkçe öğretiminde dil becerilerini geliştirici etkinliklere yeterince yer verilmemesine neden olmuştur. Araştırmamızda tüm dillerin öğretiminde kullanılacak oyunlar taranarak uyarlanabilecekler yabancılara Türkçe öğretimine uyarlanmış; bunun yanında dil becerilerini geliştirmeye yönelik özgün oyunlar da hazırlanmıştır. Uzman görüşleri alınarak uyarlanan ve özgün olarak hazırlanan bu oyunlar, araştırmacılara bir fikir verebilir kanaatindeyiz.

Eğitim ve öğretim yöntemlerinin çeşitlendiği 21. yüzyılda yabancı dil öğretme politikaları tartışılmakta ve yabancı dili eğlenceli, kolay ve etkili öğretecek yeni yollar aranmaktadır. Bugün dil öğretiminde dil bilgisi öğretmek yerine dil becerilerini, iletişim yetilerini geliştirmek daha çok önem kazanmıştır. İletişim yetilerini geliştirmede eğitici oyunlardan da yararlanmak gerektiği kabul görmüştür.

Öğrencilere sıkıcı, tek düze ve klasik bir ders ortamı yerine, eğlenceli, severek ve isteyerek öğrenmenin gerçekleştiği, aralarında yardımlaşma ve sosyalleşme duygularının artırıldığı, zamanı unutturan bir ders ortamı oluşturmak gerekir.

Eğitici oyunlar bu ortamı oluşturmada etkilidir. Eğitici oyunları kullanarak yabancılara Türkçe kolayca öğretilmeli ve öğrenilenler pekiştirilmelidir.

Yabancılara Türkçe öğretildiği sınıflarda bazı eğitici oyun etkinlikleri uygulansa da söz konusu etkinliklerde eğitici oyunların kurallarını gerçekleştirilmede sıkıntılar yaşanmaktadır. Eğitici oyunlar, öğrencilerin seviyelerine uygun olacak şekilde seçilmelidir. Oyunlar, bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını sağlayabilecek düzeyde olmalıdır. Oyunun kuralları sınıftaki herkesin katılımına izin verebilmelidir. Bunlar dikkate alınarak uygulandığında eğitici oyunlar kolay, eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler sağlayacaktır.

Yabancı dil öğretmede temel amaç, dilin asıl işlevi olan yabancı dilde iletişimin sağlanmasıdır. Bu nedenle eğitici oyunla ilgili daha geniş araştırma ve çalışmalar yapılmalı, temel seviye (A1-A2) dışında da dil becerilerine yönelik oyun örnekleri hazırlanmalıdır.

Bazı uzmanların eğitici oyun konusundaki bilgi ve becerileri eksiktir. Uzmanlara eğitici oyunlardan faydalanılması gerektiği uygulamalı olarak gösterilmelidir. Yabancılara Türkçe öğretecek uzmanlar eğitici oyunlar başta olmak üzere dil öğretiminde yeni yaklaşım, yöntem ve teknikler konusunda hizmet içi eğitim seminerleriyle bilgilendirilmelidir.

Uygulamalı olarak eğitici oyunla yabancılara Türkçe öğretme konusunda yeni çalışmalar yapılmalı, bu konuda çalışan araştırmacılar desteklenmelidir.

Kaynakça

- Abacıoğlu, T. (2002). *Çocuklara Oyunla Yabancı Dil Öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akandere, N. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Barın, E. (2010, 16-18 Aralık). *Yabancılara Türkçe Öğretiminde Metodoloji*. III. Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumu, İzmir.
- Danesi, M. (1987). *Puzzles and Games in Language Teaching*. Lincolnwood.
- Demirel, Ö. (2004). *Yabancı Dil Öğretimi, Dil Pasaportu, Dil Biyografisi, Dil Dosyası*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Dervişoğulları, N. (2008). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretilen Sınıflarda Oyunlarla Sözcük Öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.
- Durmuş, A., Işılak, H. ve Karatekin, G. N. (2005). *Oyunlarla Okuma Yazma Okuma Yazma Öğretiminde Yararlanılabilecek 157 Oyun*. Ankara: Bilgitek A.Ş.
- Dursun, V. (2007). *Yabancı Dil (İngilizce) Öğretiminde İlköğretim Birinci Kademeye Devam Eden Öğrencilere Hedef Sözcüklerin Oyunla Öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Ellis, M. J. (1973). *Why People Play?*. Englewood Cliffs. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

- Engin, O. A., Seven, M. A. ve Turhan, V. N. (2004). Oyunların Öğrenmedeki Yeri ve Önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2.
- Gürbüz, G. (2004). Fransızcadaki Seslerin Oyunlarla Öğretimi. *A.Ü. TÖMER Dil Dergisi*, 124.
- Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011). *Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi*. In: 1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics (FLTAL'11). 12 Ağustos 2011 tarihinde Sarajevo. <http://eprints.ibu.edu.ba/29/> adresinden erişilmiştir.
- İzğören, M. K. (1999). *Oyunlarla Dil Öğretimi*. Ankara: Academyplus Yayınları.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırma Dergisi TÜBAR*, 27.
- Kurudayıoğlu, M. (2003). Konuşma Eğitimi ve Konuşma Becerisini Geliştirmeye Yönelik Etkinlikler. *Türklük Bilimi Araştırmaları, Türkçenin Öğretimi Özel Sayısı*, 13.
- Lee, W. R. (1986). *Language Teaching Games and Contests*. China: Oxford University Press.
- Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. (2009). *Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme - Öğretme - Değerlendirme*, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı Yayınları.
- Moor, P. and Cunningham, S. (2001). *Cutting Edge Elementary Workbook*. Spain: Longman
- Samur, İ. (1993). *Anaokulları ve İlkokullar için Eğitici ve Öğretici Oyunlar*. İstanbul.
- Sel, R. (1986). *Eğitsel Oyun* (5. bsm.). Ankara: Öğretmen Yayınları.
- Tazebay, A. (1993). *İlkokuma Yazma Öğretimi*. İstanbul: MEB Yayınları.
- TDK (2005). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Wright, A., Bettridge, D. and Buckby, M. (2005). *Games for Language Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Yaylı, D., Arslan, D., Doğan, B., vd. (2008). *Etkinliklerle Türkçe Öğretimi*. İstanbul: Ekin Yayınevi.

Elektronik Kaynaklar

6 Nisan 2011 tarihinde

<http://www.tdk.gov.tr/TR/Genel/SozBul.aspx?F6E10F8892433CFFAAF6AA849816B2EF4376734BED947CDE&Kelime=e%c4%9fiticisi%20oyun> adresinden erişilmiştir.

15 Mayıs 2011 tarihinde <http://adp.meb.gov.tr/nedir.php> adresinden erişilmiştir.

25 Haziran 2011 tarihinde <http://www.turkcede.org/turkce-ogretiminde-oyunlar/120-turkce-ogretiminde-oyun-orneklere.html> adresinden erişilmiştir.

29 Haziran 2011 tarihinde <http://www.americantimebesiktas.com/egitim-sistemi/egitim-standartlarimiz/egitim-icerigi/dil-duzeyi-gostergesi.html> adresinden erişilmiştir.