

Yabancı Dil Öğretiminde Oyunların Konuşma Becerisine Etkisi

Müjgan BEKDAŞ

Öz

Bu araştırmanın amacı, yabancı dil derslerinde kullanılan oyunların konuşma becerisine etkisini belirlemektir. Araştırmaya Tokat'ta bir lisesinin hazırlık sınıfında okuyan 19 kız ve 11 erkek öğrenciden oluşan toplam 30 öğrenci katılmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden bütüncül tek durum desenine göre yapılmış araştırmanın verileri toplam 4 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilmiştir. Yapılan görüşmede sorular; "İngilizce dersinde konuşma becerisini geliştirmede oyun kullanılması ile ilgili düşüncelerin nelerdir?", "Derslerde oyun kullanımı derse ilgiyi artırdı mı? Sınıfın atmosferini değiştirdi mi?", "İngilizce dersinde konuşma becerisini geliştirmede oyun kullanımının sağladığı faydalar nelerdir?" ve "Derslerde oyun kullanımı konuşma becerinizi geliştirdi mi? Konuşma esnasında yaşanan stresi azalttı mı?", şeklinde sırasıyla sorulmuştur. Ünite bitiminde yapılan görüşmeler 3 kişiden oluşan odak grup görüşmeler şeklinde gerçekleştirilmiştir. Her grup için görüşme yaklaşık 10 dakika, toplamda ise 100 dakika sürmüştür. Yapılan görüşme sonucunda öğrenciler, oyunların konuşma esnasında yaşanan stresi azalttığını ve bu doğrultuda da daha rahat ve akıcı konuşabildiklerini belirtmişlerdir. Ayrıca oyunların hem eğlendirdiğini hem de öğrettiğini dolayısıyla öğrenileninde daha kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir. Yine öğrencilerin oyunlarla derse katılımının ve özgüvenlerinin daha yüksek olduğunu ve gönüllü olarak konuşmak istedikleri tespit edilmiştir. Bu bağlamda geleneksel yöntemlerden farklı olan oyunlar, öğrencilere öğrenilen dili gerçek yaşamlarında kullanma imkanı sağlar ve ayrıca öğrenci merkezli bir yöntem olduğu için öğrencinin derse katılımını artırır.

Anahtar Kelimeler: Yabancı Dil Öğretimi, Konuşma Becerisi, Oyunlar

The Influence of Games on Speaking Skill in Foreign Language Teaching

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of the games used in foreign language courses on the speaking skill. A total of 30 students including 19 female and 11 male students attending the preparatory class of a school in Tokat participated in the research. Holistic single case design, one of the qualitative research methods, were utilised in the study and the data were obtained via semi-structured interview form consisting of 4 questions. Questions in the interviews were asked respectively as; "What are the thoughts on using games to improve speaking skill in English lessons?", "Did the use of games in lessons increase students' interest in the lesson? Did it change the atmosphere of the classroom? ", "What are the benefits of using games to improve speaking skill in English lessons? "And" Did the use of games in lessons improve your speaking skill? Did it reduce the stress experienced during the speech? ". The interviews at the end of the unit were conducted as a focus group interview consisting of 3 persons. For each group, the interview lasted about 10 minutes, for a total of 100 minutes. As a result of this interview, the students stated that the games reduce the stress experienced during the conversation and that they can speak more relaxed and fluent in this direction. They also expressed that games are both entertaining and educatory and therefore more permanent in their learning. Again, it has been determined that the students are more likely to attend classes with games and have higher self-esteem and want to speak voluntarily. In this context, games that are different from traditional methods allow students to use their language in their real life, and also increase student participation in the course because it is a student-centered method.

Key Words: Teaching Foreign Language, Speaking Skill, Games

Giriş

İnsanoğlunun iletişimde kullandığı en önemli araç dildir (Valipour ve Aidinlu, 2014, s.647). Çünkü dil; birey, toplum ve kültür arasında kuvvetli bağlar oluşturan, onları birbirine bağlayan önemli bir araçtır (Kolaç,2008, s.441). Dil öğrenme ve öğretme süreci dört temel beceri üzerine kurulmuştur. Bunlar dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileridir. Bu beceriler arasında öğrencilerin kendi duygu ve düşüncelerini aktarmasını sağlayan en önemli beceri ise konuşma becerisidir. Konuşma, hem eğitimde hem de sosyal hayatta sıklıkla kullanılan önemli bir beceridir ve bireylerin günlük yaşamlarında da diğer insanlarla iletişime geçmesini sağlar (Göçer, 2015, s.48). Fakat, öğrencilerin edinmekte en zorlandığı beceri ise yine konuşma becerisidir. Çünkü, konuşma esnasında öğrencinin hata yapma korkusu veya arkadaşlarının kendisine gülme olasılığının olması onun bu becerisini geliştirmesini engellemiştir. Bu bağlamda dil öğretim sürecinde öğrencinin konuşma becerisini geliştirmek hiçbir zaman kolay olmamıştır. Öğrencinin stresini azaltmak, korkusunu yenmek ve sınıfta rahat bir ortam yaratmak için öğretmen tarafından etkili yöntem ve teknikler kullanılmalıdır. Sınıf içinde eğitsel oyunların kullanılması da bu etkili yöntem ve tekniklerden birisidir. Hayat bir oyundur ve çocuklar dünyayı ilk önce oyunla algırlar ve arkadaşlarıyla da oyun kullanarak iletişime geçerler (Ketterlinus, 2017). Oyunlar öğrenilen dili anlamlı ve faydalı hale getirir ve bu anlamda da öğretmene yardımcı olur. Öğrencinin stresini azaltır, motivasyonunu yükseltir ve öğrenciye öğrenilen dili gerçek bir ortamda kullanma imkanı verir (Ersöz, 2000). Aynı zamanda öğrenciler arasındaki işbirliğini teşvik eder. Son yıllarda gerek anadil öğretiminde gerekse yabancı dil öğretiminde kullanılmaya başlanan oyun öğrenci merkezli ve aktif bir öğrenme metodudur. Ayrıca oyunların yapılandırıcı eğitim modeli içinde kullanımı da oldukça yaygındır. Çünkü; oyun, öğrencileri eğlendiren, rahatlatan ve motive eden bir eğitim metodudur (Kara, 2010, s.409). Aynı zamanda çocuklarla iletişime geçmenin, onların dünyasını kavramanın en doğal, en çabuk ve en kalıcı yolu yine oyunlardır (Gömleksiz, 2005, s.179).

Oyunlar kullanım amaçlarına göre farklı kategorilere ayrılırlar. Greiner'e (2010) göre oyunlar dört gruba ayrılır:

1. Dilbilgisi oyunları
2. Kelime oyunları
3. İletişim oyunları
4. Kültürel oyunlar (Grainer, 2010, s.67).

Gürsoy ve Arslan'a (2011) göre ise oyunlar:

1. İletişim Oyunları
2. Gramer oyunları
3. Telaffuz oyunları
4. Geleneksel Türk oyunları olmak üzere dört farklı gruptan oluşur (Arslan ve Gürsoy, 2011, s.178).

Eğitsel oyunlara örnekler şu şekilde verilebilir: bulmaca, kelime oyunu, tabu, ben kimim, sessiz sinema, rol yapma, hikaye oluşturma, günün sorusu, dudak okuma, doğru yada yalan, piramit, bingo, Simon derki, zaman makinası, vb. Hangi oyunun oynatılacağı öğrenci seviyesi ve ihtiyacına göre belirlenmelidir. Oyun seçiminde öğrencinin yetenekleri ve bilgi birikimi dikkate alınmalıdır. İyi bir eğitsel oyunda bazı kriterler aranmalıdır. Bu kriterler şu şekilde sıralanabilir:

-Sadece eğlence içerikli olmamalıdır.

- Öğrencinin yaşına ve seviyesine uygun olmalıdır.
- Samimi bir rekabet ortamı oluşturmalıdır.
- Öğrencinin yaşantısına uygun olmalıdır.
- Öğrencinin dili kullanmasını sağlamalıdır.
- Bütün öğrencilerin ilgisini çekip onları aktif hale getirmelidir.
- Öğrencilere hedef dili eğlenerek öğrenme olasılığı sunmalıdır.
- Çok karmaşık olmamalıdır. (Darfilal, 2014/2015, s.14).

Oyunlar boş zamanları doldurma etkinliği değildirler, tam tersine eğitici değerleri çok yüksektir. Oyunlar motive eder, eğlendirir ve öğretir (Uberman, 1998, s.20). Oyunlar işlenen konuların tekrarı yapılmak istendiğinde, öğrencinin motivasyonu azaldığında, sınıf genelinde bir yorgunluk belirtisi olduğunda, öğrenciler arasında iletişim kopukluğu görüldüğünde ve derste yapılması planlanan konular işlendikten sonra ek zaman kaldığında oynatılabilir (Palanova, 2010, s.25). Darfilal'a (2014/2015) göre oyunların birçok avantajı vardır. Bunlar şu şekilde sıralanabilir;

- Motive edici ve eğlencelidir.
- Öğrencileri samimi bir ortamda iletişim kurmaları için teşvik eder.
- Öğrencilere gerçek yaşamda dili kullanma imkanı sağlar.
- Öğrencilerin sıradan sınıf etkinlikleri dışında farklı bir etkinlik yapmalarına olanak sağlar.
- Öğrencilerin daha fazla sorumluluk alarak yeni deneyimler kazanmasını sağlar.
- Öğrencilerin hedef dilde mutluluk, heyecan, şaşkınlık gibi farklı duyguları yaşamalarını sağlar.
- Utangaç ve gönülsüz öğrencilere derse katılım sağlamak için rahat bir ortam sunar.
- Bütün yaştaki ve seviyedeki öğrenciler için devam eden eğitim süreci içinde bir çeşitlilik yaratır.
- Oyun esnasında öğrencilerin kelimeleri daha kolay ve daha hızlı öğrenmelerini sağlar.
- Bütün dil öğrencileri için değerlidir çünkü her yaşa, her seviyeye ve her ilgi alanına göre uyarlanabilir (Darfilal, 2014/2015, s.14).

Öğrencilerin konuşma becerisini geliştirmek için öğretmenin farklı yöntem ve teknikler kullanması gerektiği belirlenmiş çünkü bu kullanılan geleneksel yöntemlerin öğrencide bir farklılık yaratmadığı tespit edilmiştir. Geleneksel yöntemlerden farklı olan oyunların hem eğlendirici hem de öğretici yönü vardır. Bu bağlamda yapılan çalışmalarda bu görüşü desteklemektedir (Saliha ve Djamila. 2014/2015; Rohani ve Pourgharip, 2013; Kıryk, 2010; Uberman, 1998; Palanova, 2010; Rohani, ve Pourgharip, 2013; Sigurdordattir, 2010; Ketterlinus, 2017). Ayrıca oyunların öğrenme esnasında öğrencinin stresini aldığı ve öğrenmenin daha çabuk ve kalıcı gerçekleştiği belirlenmiştir. Bu kapsamda yapılan çalışmalarda bu görüşü desteklemektedir (Arslan, ve Gürsoy, 2011; Darfilal, 2014/2015; Kara, 2010; Zhu, 2012; Batdı, 2012; Aydın, 2014; Case, 2014; Sigurdordattir, 2010; Ketterlinus, 2017).

Bu çalışmanın amacı yabancı dil öğretiminde oyunların konuşma becerisi üzerine etkisini incelemektir. Yapılan bu araştırmanın, yabancı dil dersi öğretmenlerinin konuşma becerisini geliştirmede farklı teknikler kullanmaları doğrultusunda gerekli düzenlemeleri yapmaları konusunda faydalı olacağı düşünülmektedir.

Yöntem

Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden bütüncül tek durum desenine göre gerçekleştirilmiştir. Yapılan çalışmada oyunların konuşma becerisi üzerindeki etkilerinin derinlemesine etkisini ölçmek için bu yöntem kullanılmıştır. Bu kapsamda öğrencilerle bir ünite boyunca belirlenen oyunlar oynanmış ve öğrencilerin görüşme sorularına verdikleri cevaplardan veriler elde edilmiştir. Çalışmanın süreci aşağıda verilmiştir.

Hafta Hafta Oynanan oyunlar

1.hafta Ben kimim oyunu

Her öğrenci aklından ünlü bir kişinin ismini tutar. Gönüllü bir öğrenci öğretmen tarafından tahtaya çıkartılır ve diğer öğrenciler tahtadaki öğrencinin aklından tuttuğu kişiyi bulmak için tahtadaki öğrenciye sorular sorarlar. Soru sorma işlemi öğrenciler kişiyi bulana kadar devam eder. Böylelikle öğrenciler hem eğlenmiş hem de dili kullanmış olurlar (Saliha, 2014/2015, s.12).

2.hafta Rol yapma oyunu

Öğretmen öğrencileri 4'er kişilik gruplara ayırır ve önceden belirlediği konuları (restorantta müşteri, hastanede hasta, hava alanında yolcu vb.) gruplara dağıtır. Gruplara konuyla ilgili birer diyalog yazmaları için 5 gün süre verilir. Bu sürede öğrenciler hem diyaloglarını yazar hem de rolleri için hazırlanırlar. 5 gün sonunda her grup kendi diyalogunu canlandırır. Bu etkinlikte öğrenciler hedef dili kendi gerçek yaşamlarında pratik etme imkanı bulurlar (Saliha, 2014/2015, s.11).

3.hafta Zaman makinesi oyunu

Öğretmen öğrencilere, bir zaman makinesinin icat edildiğini, bu zaman makinesi ile geçmişe veya geleceğe gidilebileceklerini anlatır ve şimdi sizler de bu zaman makinesini kullanarak isterseniz geçmişe isterseniz geleceğe gidebilirsiniz der. Öğrencilere biraz süre verir, zaman makinesiyle geçmişe ya da geleceğe gittiklerini hayal etmelerini söyler. Süre tamamlandıktan sonra öğrenciler, kurguladıkları hayallerini anlatırlar. (İzgören, 1999b, s.69). Bu aşamada öğretmen aşağıdaki benzer soruları öğrencilere sorar ve böylece öğrencilerin hedef dili kullanmalarını sağlar.

Örnek:-Nereye gittiniz? Nasıl bir yer?

-Hangi yıla gittiniz?

-Ne yaptınız? Kiminle gittiniz?

4.hafta Hikaye oluşturma oyunu

Öğretmen hikayenin başını öğrencilere anlatır ve onlardan hikayenin devamını getirmelerini ister. Her öğrenci tahtada kendi hikayesini anlatır. Bu etkinlikle öğrenci yaratıcı gücünü kullanarak hedef dili kullanmış olur (Saliha, 2014/2015, s.14).

Çalışma Grubu

Çalışma grubu, Tokat ilinde yer alan bir lisesinin Hazırlık B sınıfında öğrenim gören toplam 30 öğrenciden oluşmaktadır. Bu grup 19 kız ve 11 erkek öğrenciden oluşmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanması sürecinde, araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen ölçme aracı toplam 4 sorudan oluşmaktadır. Üç farklı uzmandan (1 dil uzmanı, 2 alan eğitimi uzmanı) görüş alınarak ölçme aracının kapsam geçerliliği sağlanmaya çalışılmıştır. Ünite bitiminde yapılan görüşmeler 3 kişiden oluşan odak grup görüşmeler şeklinde gerçekleştirilmiştir. Her grup için görüşme yaklaşık 10 dakika, toplamda ise 100 dakika sürmüştür. Yarı yapılandırılmış görüşme soruları ise şunlardır:

Soru 1) İngilizce dersinde konuşma becerisini geliştirmede oyun kullanılması ile ilgili düşüncelerin nelerdir?

Soru 2) Derslerde oyun kullanımı derse ilgiyi artırdı mı? Sınıfın atmosferini değiştirdi mi?

Soru 3) İngilizce dersinde konuşma becerisini geliştirmede oyun kullanımının sağladığı faydalar nelerdir?

Soru 4) Derslerde oyun kullanımı konuşma becerinizi geliştirdi mi? Konuşma esnasında yaşanan stresi azalttı mı?

Verilerin Analizi

Araştırmada, yabancı dil dersinde konuşma becerisini geliştirmek için oyun kullanımının etkililiğine ilişkin öğrencilerin görüşlerinden elde edilen veriler iki araştırmacı tarafından içerik analizine tabi tutulmuştur. İçerik analizi, verileri tanımlama ve verilerin içinde saklı olabilecek gerçekleri ortaya çıkarma sürecidir (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s.259). Bu kapsamda öğrencilerden elde edilen veriler anlamlı bölümlere ayrılmış ve verilerden çıkarılan kavramlara göre kodlamalar yapılmıştır. Ardından, ortaya çıkan kodların benzerlik ve farklılıkları saptanmış ve buna göre birbiriyle ilişkili olan kodlar bir araya getirilerek açıklayıcı temalar oluşturulmuştur. Son olarak araştırmacılar bu kodları ve temaları düzenleyerek tablolastırılmıştır. İçerik analizi sonucunda oluşturulan tablonun altında, öğrenci görüşlerinden bire bir alıntılar yapılmıştır.

Bulgular

Hazırlık sınıfı öğrencilerinin yarı yapılandırılmış görüşme sorularına verdikleri cevaplar incelenmiş ve Tablo 1, 2, 3 ve 4’de sunulmuştur.

Tablo 1. İngilizce dersinde konuşma becerisini geliştirmede oyun kullanılması ile ilgili düşüncelerin nelerdir? Sorusuna Verilen Cevapların İçerik Analizi Sonuçları:

Tema	Kod	Açıklama	f
Konuşma Becerisi	Rahatlatıcı	Kendine güvenerek konuşma sağlaması	11
	Eğlenceli	Dersin eğlenceli olması, stresin azalması	11
	Faydalı	Hem öğretmesi hem eğlendirmesi	9
	Heyecan verici	Heyecan verici olması	7
	Telaffuz	Telaffuzu geliştirmesi	6
	Aktif	Derse katılımı arttırması	5
	Kolay	Oyunların öğrenimi kolaylaştırması	5
	Grup Çalışması	Grup çalışmasını geliştirmesi	5
	Konuşma Alışkanlığı	Konuşmaya alışmayı sağlaması	5
	Kalıcı	Eğlenirken öğrenmenin daha kalıcı olması	4
	Pratik Yapma	Sürekli pratik yapma olanağı sağlaması	3
	Kelime hazinesi	Oynarken yeni kelime öğrenilmesi	2
	Gerekli	Derste oyun kullanımı gerekli olması	1

Öğrencilerin 11’i oyunları rahatlatıcı ve eğlenceli, 9’u faydalı, 7’si heyecan verici olarak gördüğünü ifade etmiştir. Bu kapsamda öğrencilerden birisi, “*Konuşurken oluşan stresimi azaltıyor ayrıca eğlenceli olduğu için konuşma hevesim artıyor (K2)*” derken bir diğeri ise “*Ben genelde oyun oynayınca o oyunu asla unutmam çünkü hem eğlenceli hem öğretici hem de faydalı (E4)*” şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerin 6’sı oyunların telaffuzu geliştirdiğini, 5’inin derste öğrenciyi aktif yaptığını, bir diğeri 5’inin de oyunların öğrenimi kolaylaştırdığı şeklinde görüş bildirdikleri tespit edilmiştir. Mesela öğrencilerden biri, “*Oyunlar İngilizceyi daha kolay ve anlaşılır öğrenmeye yardımcı oluyor (K 5)*” derken yine bir öğrenci, “*İngilizceyi sevmemizi sağlıyor ve daha kolay İngilizce’yi öğreniyoruz. (K10)*” şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin diğeri ise yine farklı görüşler bildirmişlerdir. Bunlar sırasıyla oyunların grup çalışmasını geliştirmesi (5), konuşmaya alışmayı sağlaması (5), öğrenmenin kalıcı olması (4), pratik yapma olanağı sağlaması (3), kelime hazinesini geliştirmesi (2), kullanımın gerekli olması (1) olarak sıralanabilir.

Tablo 2. Derlerde oyun kullanımı derse ilgiyi artırdı mı? Sınıfın atmosferini değiştirdi mi? Sorusuna Verilen Cevapların İçerik Analizi Sonuçları:

Tema	Kod	Açıklama	f
Atmosfer	Eğlenceli	Sınıfın havasını eğlenceli yapması	13
	Katılım	Derse katılımı artırması	9
	Öğrenme isteği	Öğrenme isteğini artırması	5
	Olumlu	Sınıf ortamını olumlu etkilemesi	5
	Sevmek	İngilizceyi sevdirmesi	5
	Rahat	Stresi azaltıyor, rahat ortam sağlaması	4
	Enerjik	Sınıfın çok enerjik olması	1
	Mutlu	Oynayarak mutlu olunması	1
	Kolay Öğrenme	Kelimeleri kolay öğrenme	1

Yapılan içerik analizi sonucunda öğrencilerden 13'ü oyunların sınıfın havasını eğlenceli yapması, 9'u derse katılımı artırması ve 5'inin ise oyunların öğrenme isteğini artırması şeklinde görüş bildirdiği belirlenmiştir. Bu noktada bir öğrenci, "*Bana oyun iyi geldi, daha iyi çalışmamı sağladı. (K9)*" derken bir diğeri de, "*Derse ilgiyi arttırdı, sınıfta heyecan ve öğrenme isteği arttığı için sınıfın atmosferi de olumlu yönde değişti (K5).*" şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin diğerleri ise yine farklı görüşler bildirmişlerdir. Bunlar sırasıyla oyunların sınıf ortamını olumlu etkilemesi (5), İngilizceyi sevdirmesi (5), rahat bir ortam sağlaması (4), sınıfın enerjik olması (1), mutlu olunması(1), kelimelerin kolay öğrenilmesi (1) olarak sıralanabilir. Bu kapsamda bir öğrenci, "*Oyunlar herkesin isteyebileceği bir şey bence çünkü İngilizceyi sevdirdi ve sınıf ortamını iyileştirdi. (E2)*" şeklinde görüş bildirmiştir.

Tablo 3. İngilizce dersinde konuşma becerisini geliştirmede oyun kullanımının sağladığı faydalar nelerdir? Sorusuna Verilen Cevapların İçerik Analizi Sonuçları:

Tema	Kod	Açıklama	f
Fayda	Akıcılık	Daha akıcı konuşma sağlaması	17
	Telaffuz	Telaffuzu düzeltmesi	13
	Özgüveni arttırıcı	Konuşurken özgüvenin artması	10
	Doğru	Dilbilgisi kurallarını doğru kullanabilme	8
	Stresi azaltma	Konuşurken stresin azalması	6
	Kelime	Kelime çeşitliliğini artırması	5
	Kolay	Konuşmanın daha kolay gerçekleşmesi	4
	Motivasyon arttırıcı	Azmi ve motivasyonu artırması	4
	Karşılıklı iletişim	Etkinliğin grupta yapılması, iletişimi artırması	3
	Kalıcı	Eğlenerek öğrenmenin kalıcı olması	2
	Farklı etkinlik	Geleneksel yöntemlerden farklı olması	2
	Tonlama	Duyguların konuşmaya yansması	2
	Yararlı	Dil öğretiminde yararlı	1

Yapılan içerik analizi sonucunda öğrencilerden 17'si oyunlar sayesinde daha akıcı konuştuklarını, 13 tanesinin ise oyunların kelimenin telaffuzunu doğru söylemede yardımcı olduğunu belirtmişlerdir. Bu kapsamda bir öğrenci, "*Oyunlar telaffuzlara dikkat etmemizi, akıcı konuşmamızı ve rahat olmamızı sağlıyor (K10).*" derken bir diğeri de, "*İnsan daha az çekiniyor dolayısıyla daha akıcı ve doğru konuşuyor (E5).*" şeklinde görüş bildirmiştir. Yine öğrencilerin

10'u konuşurken özgüvenlerinin arttığını, 8'i ise dilbilgisine uygun doğru cümle kurabildiklerini belirtmişlerdir. Bir öğrenci bu soruya, "*Dilbilgisi hatalarımı daha iyi görüyor ve düzeltebiliyorum(E9).*" şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin diğerleri ise yine farklı görüşler bildirmişlerdir. Bunlar sırasıyla oyunların stresi azaltması (6), kelime çeşitliliği kazandırması (5), motivasyonu arttırması ve kolay konuşma sağlaması (4), karşılıklı iletişimi geliştirmesi (3), öğrenilenin daha kalıcı olması (2), geleneksel yöntemlerden farklı olması (2), duyguların konuşmaya yansması (2) ve son olarak dil öğretiminde yararlı olması (1) şeklinde sıralanabilir.

Tablo 4. Derslerde oyun kullanımı konuşma becerinizi geliştirdi mi? Konuşma esnasında yaşanan stresi azalttı mı? Sorusuna Verilen Cevapların İçerik Analizi Sonuçları:

Tema	Kod	Açıklama	f
Stres	Konuşma becerisi	Stresi azaltıp konuşma becerisini geliştirmesi	30
	Özgüveni arttırıcı	Konuşurken öğrencinin kendime güveninin artması	15
	Rahat	Toplum karşısında rahat konuşma sağlaması	10
	Konuşma pratiği	Konuşma pratiğini geliştirmesi	8
	Akıcı	Daha akıcı konuşma sağlaması	6
	Telaffuz	Doğru telaffuzun stresi azaltıp özgüveni arttırması	5

Yapılan içerik analizi sonucunda öğrencilerin tamamı oyunların stresi azalttığı ve dolayısıyla da konuşma becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Yine öğrencilerin 15'i oyunlar sayesinde özgüvenlerinin arttığını, 10'u ise toplum karşısında daha rahat konuştuklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerden birisi bu soruya, "*Konuşma esnasında yaşadığım stres azaldı ve telaffuzum, kelime bilgim ve cümle kurmam gelişti. Eskisi gibi ne diyeceğim diye düşünmüyorum (K11).*" derken, bir diğeri de, "*Evet stresimi azalttı, özgüvenimi arttırdı. Konuşma becerim bu yöntemle gelişti (K15).*" şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin diğerleri ise yine farklı görüşler bildirmişlerdir. Bunlar sırasıyla oyunların konuşma pratiği kazandırması (8), daha akıcı konuşma sağlaması (6), telaffuzu geliştirmesi (5) olarak sıralanabilir.

Tartışma

Yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen veriler ışığında, öğrencilerin geleneksel yöntemlerden farklı olan oyunların dersi eğlenceli hale getirerek konuşma esnasında yaşanan stresi ve hata yapma korkusunu azalttığı ve öğrencilerin konuşma becerisini geliştirmede onlara büyük ölçüde fayda sağladığı belirlenmiştir. Ayrıca öğrenci merkezli bir yöntem olduğu, öğrencinin derse katılımının arttığı, yaparak ve eğlenerek öğrendiği tespit edilmiştir (Tablo 1). Derslerde oyun kullanımının derse ilgiyi arttırdığı ve sınıf ortamını olumlu etkilediği öğrencilerin derse seyerek ve isteyerek katıldığı tespit edilmiştir (Tablo 2). Bunun yanı sıra oyunların akıcı konuşma sağladığı, öğrencilerin oyun esnasında kelimelerin telaffuzlarına dikkat ettikleri ve dilbilgisi kurallarına uydukları tespit edilmiştir. Oyunların karşılıklı iletişimi güçlendirdiği, eğlenerek öğrettiği ve bu kapsamda da daha kalıcı olduğu belirtilmektedir (Tablo 3). Oyunların stresi azaltıp özgüveni arttırarak öğrencilerin daha rahat konuşmasını sağladığı ve öğrencilere hedef dili gerçek bir ortamda pratik etme olanağı sunduğu tespit edilmiştir (Tablo 4). Bunun yanı sıra yapılan çalışmalarda öğrencilerin konuşma becerisini geliştirmek için öğretmenin farklı yöntem ve teknikler kullanması gerektiği belirlenmiş çünkü bu kullanılan geleneksel yöntemlerin öğrencide bir farklılık yaratmadığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda geleneksel yöntemlerden farklı olan oyunların sınıfta kullanılması gerektiği vurgulanmıştır. Oyunlar motive edici ve eğlencelidir. Gerçek yaşamda dili kullanma imkanı verir ve utangaç ve gönülsüz öğrencilere derse katılım

sağlamak için rahat bir ortam sunar. Öğrencilerin mutluluk, heyecan, rekabet gibi farklı duyguları hedef dilde yaşamasını sağlar ve onlara yeni bir deneyim kazandırır. Eğlenerek öğreten oyunlar bilginin daha kalıcı olmasını sağlar ve öğrencilerin grupla yaparak yaşayarak öğrenmesini teşvik eder. Bu bağlamda yapılan çalışmalarda bu görüşü desteklemektedir (Saliha ve Djamila, 2014/2015; Rohani ve Pourgharip, 2013; Kıryk, 2010; Uberman, 1998; Palanova, 2010; Arslan, ve Gürsoy, 2011; Darfilal, 2014/2015; Kara, 2010; Gömleksiz, 2005 ;Valipour ve Aidinlu, 2014; Rohani, ve Pourgharip, 2013; Case, 2014; Sigurdordattir, 2010; Ketterlinus, 2017).

Sonuç

Sonuç olarak, geleneksel yöntemler yerine oyun kullanılıp, öğretmenin yerine öğrencinin aktif olduğu bir sınıf ortamı oluşturulabilir. Öğrencinin birçok duyusuna hitap eden oyun, yabancı dil öğretiminin dil bilgisi öğretimi, kelime öğretimi ve telaffuzu geliştirme vb. alanlarında da kullanılabilir. Ders kitaplarında her ünite içinde oyun etkinliklerinin sayısı arttırılabilir ve derse farklı bir atmosfer kazandırılabilir. Bu bağlamda 2017 ortaöğretim İngilizce öğretim programı bu görüşü desteklemektedir. “...Öğrenciler anlamı kavrayabilmek için birbirleriyle iletişime geçmeli ve etkili bir iletişimci olmak için kişiler arası temel iletişim becerilerini etkinliklerle kullanmalı.” ifadesiyle derslerde öğrencinin temel becerilerini hedef alan etkinliklerin kullanılması gerektiğini vurgulamaktadır (MEB, 2017).

Kaynakça

- Arslan, M. ve Gürsoy, A. (2011). *Eğitsel Oyunlar Ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi*. 1st. International Conference On Foreign Language Teaching And Applied Linguistics, Mayıs 5-7, Sarajevo.
- Aydın, T. (2014). Dil Öğretimi Ve Oyun –Çoklu Zeka Teorisi Işığında- *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Batdı, V. (2012). Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Eğitim Ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 317-324.
- Case, C. (2014). *The Pedagogical Value Of Songs And Games*. Universitat de Vic-Universitat Central de Catalunya
- Darfilal, I. 2014/2015. *The Effectiveness Of Using Language Games In Teaching Vocabulary The Case Of Third Year Middle School Learners*. University of Tlemcen.
- Ersöz, A. (2000). Six Games for the EFL/ESL Classroom. *The Internet TESL Journal*, 6, June
- Göçer, A. (2015). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Konuşma Becerisinin Gelişim Durumunun Belirlenmesi. *Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, ÖS.II., 47-56
- Gömleksiz, M. N. (2005). Oyun İle İngilizce Öğretiminin Uygulanması Ve Öğrenci Başarısına Etkisi. *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 179-195
- Kara, M. 2010. Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. *TÜBAR*. XXVII. 407-421
- Ketterlinus, L. (2017). *Using Games In Teaching Foreign Languages*. United States Military Academy, West Point.
- İzğören, M.K. (1999). *Oyunlarla Dil Öğretimi*, Academyplus Yayınları, Ankara.
- MEB, (2017). *Ortaöğretim İngilizce Dersi Öğretim Programı*. Talim Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- Palanova, A. (2010). *Use of Games in English Language Teaching*. Masaryk University, Brno
- Rohani M. ve Pourgharip B. (2013). The Effect Of Games On Learning Vocabulary. *International Research Journal Of Applied And Basic Sciences*, 4(11), 3540-3543.

- Saliha, Z. ve Djamila. L. (2014/2015). *Using Games As a Strategy To Enhance The EFL Students' Speaking Skills*. Biskra University, Cezayir
- Sigurdordattir, S. D. (2010). *The Use Of Games In The Language Classrooms*. Sığillum Universitatis Islandiae.
- Talak-Kirky, A. (2010). *Using Games In A Froeign Language Classrooms*. The Sit Graduate Institute Brattleboro, Vermont.
- Uberman, A. (1998). The Use Of Games For Vocabulary Presentation And Revision. *Forum*, 36(1), 20
- Valipour, V. ve Aidinlu, N. A. (2014). The Effect Of Language Games On Learning English Listening-Speaking Skills Of Iranian Pre-School Students. *Indian Journal Of Fundamental And Applied Life Sciences*, 4(2), 647-650
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (10. Baskı)*. Ankara: Seçkin Yayıncılık
- Zhu, D. (2012). Using Games To İmprove Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching And Research*, 3(4), 801-805.