

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

Mustafa FIRAT

**YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE
OYUNUN KULLANIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER**

ERZURUM - 2007

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu çalışma, Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalının Fransızca Öğretmenliği Bilim Dalında jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER
Danışman / Jüri Üyesi

Yrd. Doç. Dr. Melik BÜLBÜL
Jüri Üyesi

Yrd. Doç. Dr. Sadık TÜRKOĞLU
Jüri Üyesi

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir.

Prof. Dr. Vahdettin BAŞCI
Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	III
ABSTRACT.....	IV
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM.....	3
1. OYUNUN TANIMI VE ÇOCUK GELİŞİMİNDEKİ YERİ.....	3
1. 1. Duyumsal Dönem.....	3
1. 2. Taklit Dönemi.....	3
1. 3. Sosyal Dönem.....	4
1. 4. Fiziksel Gelişim.....	4
1. 5. Dil Yeteneğinin Gelişmesi.....	4
1. 5. 1. Duygusal Gelişim.....	4
2. BÖLÜM.....	5
2. YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE TEMEL İLKELER.....	5
2. 1. Dört Temel Beceriye Geliştirme.....	5
2. 2. Öğretim Etkinliklerini Önceden Planlama.....	5
2. 3. Basitten Karmaşığa Somuttan Soyuta Doğru Öğrenme.....	5
2. 4. Görsel ve İşitsel Araçlar Kullanma.....	6
2. 5. Anadili Gerekli Durumlarda Kullanma.....	7
2. 6. Verilen Bilgilerin Günlük Yaşama Aktarılmasını Sağlama.....	7
2. 7. Öğrencilerin Derse Daha Etkin Katılmalarını Sağlama.....	7
2. 8. Bireysel Farklılıkları Dikkate Alma.....	8
2. 9. Yabancı Dil Öğretiminde Öğretmenin Rolü.....	8
3. BÖLÜM.....	10
3. EĞİTİMDE OYUN.....	10
3. 1. Oyun Seçimi Nasıl Yapılmalıdır?.....	10
3. 2. Yabancı Dil Öğretiminde Oyun Kullanımının Yararları.....	11
4. BÖLÜM.....	13
4. SINIF İÇİ UYGULAMA VE AKTİVİTELER.....	13
4. 1. Ana Sınıfı Uygulamaları.....	13
4. 2. Sayı Sayma.....	16
4. 3. Kullandığımız Eşyalar.....	19
4. 4. Renkler.....	21
4. 5. Kendini ve Arkadaşını Tanıtma.....	25
4. 6. Küçük Kurbağa (Şarkı).....	29
4. 7. Evimiz.....	31
4. 8. Meslekler.....	33
4. 9. Nesi Var?.....	35
4. 10. Sıfatlar.....	37
4. 11. Sessiz Sinema.....	41
4. 12. Resim Analizi.....	43

4. 13. Bilgi Yarışması	46
4. 14. Hazine Bulma.....	47
4. 15. İsim Şehir Oyunu	49
4. 16. Sözlü Anlatım	53
4. 17. Şarkıların Dili.....	55
4. 18. Sözcük Türetme	57
4. 19. Konuşan Alfabe.....	59
4. 20. Boşluk Doldurma	61
4. 21. Sözcük Oluşturma.....	62
4. 23. Kare Bulmaca.....	64
SONUÇ	66
KAYNAKÇA.....	68
ÖZGEÇMİŞ	69

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ
YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE OYUNUN KULLANIMI

MUSTAFA FIRAT

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER

2007-Sayfa:69

Jüri : Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER
Yrd. Doç. Dr. Melik BÜLBÜL
Yrd. Doç. Dr. Sadık TÜRKOĞLU

Bu araştırmada, ilköğretim seviyesindeki öğrencilerin, oyun aracılığı ile yabancı dili en kolay yoldan nasıl öğrenebilecekleri, oyunun yabancı dil üzerindeki yararları, eğitim araç ve gereçlerinin yabancı dil öğrenimine katkısı incelenmiştir. Ayrıca bu çalışmadaki diğer amaçlardan birisi de; elde edilen bulguların yabancı dil eğitimi gören tüm öğrencilerin üzerinde uygulanarak onların da yararlanması olacaktır.

Çalışma sonunda, yabancı dil öğretiminde oyunun kullanılmasının, öğrencilerin yabancı dili öğrenmelerini kolaylaştırdığı, bilgilerin kalıcı olduğu, öğrencilerin bu yöntemden zevk aldıkları, derslere seyerek ve isteyerek katıldıkları tespit edilmiştir. İlköğretim seviyesindeki öğrenciler oyunu çok sevdiklerinden, oyunu kullanma yönteminin onlara daha uygun olduğu görülmüştür. Çalışmamızda günlük hayatta kullanılan sözcükler ve cümleler üzerinde durulmuştur. Dört temel beceri olan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesine çalışılmıştır. Bu çalışma yabancı dil öğrenimi üzerindeki problemleri çözme konusunda bize ışık tutmuştur.

ABSTRACT

MASTER THESIS

Mustafa FIRAT

USING GAME IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE

Supervisor: Assist. Prof. Dr. Abdullah ER

2007 - Page:69

Jury : Assist. Prof. Dr. Abdullah ER
Assist. Prof. Dr. Melik BÜLBÜL
Assist. Prof. Dr. Sadık TÜRKOĞLU

In this research, how students at primary education level learn a foreign language by means of game, benefit of games on the foreign language and the contribution of educational tools and equipments to learning foreign language have been investigated. Furthermore, another objective of this research will be to make use of the findings of the study to the students of foreign language education by applyin the results on them.

At the end of the research, it was found out that the use of games in learning foreign language makes it easy for students to learn the foreign language, students enjoy this method and they attend the classes lovingly and intentionally. As the students at primary education level do not like games very much, it was seen that the method of using games was more appropriate to them. In our study, the words and sentences that are used in our daily life have been investigated. It has been tried to develop the four main abilities, listening, speaking, reading and writing. This study has thrown light on solveing problems in learning foreign language.

ÖNSÖZ

Bu çalışmada, öğrencilerin seviyelerine uygun aktivitelerle, yabancı dilin daha kolay öğrenilebileceğini açıklanmaktadır. Oyun yoluyla öğrenci merkezli bir çalışma yapıldığını ve öğrencilerin derse katılımının en üst seviyeye çıkarıldığı anlatılmaktadır. Oyunun eğitim ve öğretimde boş bir uğraş olmadığı, tam aksine öğretimi kolaylaştırıp daha kalıcı kıldığı ispatlanmaktadır.

Yabancı dil öğretiminde oyun metodu tüm okullarda yaygınlaştırılmalı, eğitim ve öğretimin kalitesi artırılmalıdır. Bu çalışmayı seçmemizin en önemli nedenlerinden biri yabancı dil öğrenmenin sanıldığı gibi zor olmadığı, konuların oyunlaştırılarak işlendiğinde kolay öğreniliyor olmasıdır. Bu çalışmamız sayesinde öğrencilerin yabancı dili zevk olarak öğreneceklerine inanıyoruz.

Bu çalışmamda yardımlarını esirgemeyen hocam ve danışmanım sayın Yrd.Doç.Dr. Abdullah ER'e, rehber öğretmenlerimiz Ziya ERDOĞAN'a ve Hamit ÖZKAN'a teşekkür eder, saygılarımı sunarım.

Erzurum -2007

Mustafa FIRAT

GİRİŞ

Günümüzde yabancı dile olan ihtiyaç her geçen gün artmaktadır. Ülkeler arasında bilim, eğitim, spor, teknoloji ve ticaret alanlarında sürekli olarak karşılıklı bir alış veriş vardır. Bu alanlarda iletişimi sağlamak ve gelişmeleri takip etmek, yabancı dili iyi bir şekilde öğrenme ile olmaktadır. Ayrıca ülkemiz, yabancı turistlerin en çok ziyaret ettikleri ülkelerden biridir. Her an yabancı dili kullanmamız gereken bir ortam karşımıza çıkabilmektedir. En azından karşımızdakini anlayıp ona düşüncelerimizi ifade edebilecek kadar yabancı dil bilmemiz, yabancı dili kullanma yeteneğini elde etmiş olmamız anlamına gelmektedir.

Ülkemizdeki ilköğretim okullarında, yabancı dil öğretiminde bazı problemlere rastlamaktayız. Öğrencilerin, yabancı dildeki temel bilgileri kavramada ve bilgileri ifade etme noktasında zayıf olduklarını görmekteyiz. Çoğu zaman derslerde klasik yöntemlere başvurulmaktadır. Öğrencilerin yabancı dile olan ilgileri çekilememekte ve bilgiler kalıcı olamamaktadır. Dersler öğrencilere sıkıcı ve anlamsız gelmektedir. Bu nedenlerden dolayı, öğrenciler yabancı dil dersi almalarına rağmen, en kolay cümleleri bile ifade etmekte zorlanmaktadırlar, anlama ve anlatma yeteneklerini kullanamamaktadırlar.

Bizim amacımız, ana sınıfından itibaren oyunlar oynatarak, bir takım eğlenceli aktiviteler uygulayarak yabancı dil dersini öğrencilere sevdirmek ve öğrenmeyi kolaylaştırmaktır. Derslerin yoğunluğu, öğrencileri derslere karşı isteksiz kılmaktadır. Oysa öğrenciler oyunu her şeye tercih etmektedirler. Bizim yapacağımız en mantıklı iş, oyunu yabancı dil öğretiminde kullanarak öğrencileri hem eğlendirmek, hem de onların bilgi edinmelerini sağlamaktır.

Çalışmamızda öncelikle oyun kavramı, yabancı dil öğretiminin temel ilkeleri ve oyunun eğitimde kullanımını irdedeleyeceğiz. Daha sonra ilköğretim okullarında yaptığımız uygulamaları örneklendirerek uygulamanın şekli ve sonuçları hakkında bilgiler vereceğiz.

Yapacağımız uygulama ve aktivitelerin tamamen öğrenci merkezli olmasına çalışacağız. Zamandan kazanmak, dil öğretimini kolaylaştırmak ve öğrencilerin dikkatini çekmek için her türlü araç ve gereçten yararlanacağız. Oyunlarımızda, dört temel beceri olan dinleme, konuşma, okuma ve yazma

alıřmalarına srekli yer vererek, ğrencilerin ok ynl aktivitelere bulunmalarına alıřacađız. Bilinenden bilinmeyene dođru bir yol izleyerek bilgilerin daha kalıcı olmasına alıřacađız. Konuřmalarımızda, gnlk kullandıđımız ifadeleri semeye zen gstereceđiz.

alıřmamızın amacı, oyunun yabancı dil ğreniminde olumlu katkılarının olup olmadığını gzlemlemektir. Ancak řunu ncelikle vurgulamanın yararlı olacađına inanıyoruz: alıřmamız oyunun yabancı dil ğretiminde olumlu katkısının olacađı řeklindeki bir n yargıdan hareket etmektedir. Bu yargının dođrulanmaması durumunda da sonuları nesnel bir řekilde ortaya koyacađız.

1. BÖLÜM

1. OYUNUN TANIMI VE ÇOCUK GELİŞİMİNDEKİ YERİ

Son zamanlarda dil öğretiminde oyunun kullanılması hem Avrupa ülkelerinde hem de ülkemizde ön plana çıkmış durumdadır.

Yeni Türk ansiklopedisi oyunu “Oyun, beden veya zihin gücünün sadece zevk almak, dinlenmek ve eğlenmek maksadıyla harcadığı bir takım faaliyetlerdir.”¹ olarak tanımlamaktadır.

Başka bir tanım da “Psikoloji açısından oyun bazı bakımlardan hayvanlarda ve insanda duyumlarla ilgili hayatı belirleyen bir faaliyettir.”² olarak karşımıza çıkar.

Le Petit Robert ise “Oyun, eğlendirmekten başka amacı olmayan zihinsel ve fiziksel aktivitedir.”³ şeklinde bir tanım vermektedir.

Çocuklar her yaşta oyun oynamaktan hoşlanırlar. Çocukların bol bol oyun oynamaları yetişkinlikte de mutluluğu sağlayan en önemli unsurlardan biri olmaktadır. Oyun sadece bilme ve öğrenme üzerinde etkili olmaz, aynı zamanda sosyal, duygusal, dil yeteneği ve fiziksel alanlarda da etkili olur. Çocuğun zekası da oyun sayesinde gelişir.

1. 1. Duyumsal Dönem

Bu dönem çocuğun bebeklik dönemidir. Çocuk elleriyle, vücuduyla hareketler yapar. Çevresindeki varlıkları tanımak ister. Onları tutar, sallar, kırar ve yırtar. Bu davranışlar çocuğun varlıkları, çevresini ve hayatı tanımasına yardımcı olur.

1. 2. Taklit Dönemi

Bu dönemde çocuk düşünme ve tasarlama yeteneğine sahiptir. Seçtiği oyunlar ve oyuncaklar, kendi zevklerini ön plana çıkardığını göstermektedir. Dış dünyayı taklit ederek yeteneklerini geliştirmeye çalışır. Örneğin, çocuk hayvan seslerini, ebeveynlerinin rollerini veya sevdiği bir kahramanı taklit eder. Bu davranış onun çevresine, doğaya ve gördüklerine olan ilgisinin belirtisidir.

¹ Yeni Türk Ans. s.2911

² Yeni Türk Ans. s.2912

³ Le Petit Robert s.1046

1. 3. Sosyal Dönem

Bu dönemde çocuk biraz daha olgunlaşmıştır. Oyunu kurallarına göre oynamasını, hile yapmaması gerektiğini, diğerlerinin haklarına saygı göstermesi gerektiğini, oyunda kazanmanın ve kaybetmenin olduğunu bilir. Çocuk yeni arkadaşlar edinir, paylaşmayı ve yardımlaşmayı öğrenir.

1. 4. Fiziksel Gelişim

Çocuk doğumundan itibaren oyuna yöneldiği için sürekli hareket halindedir. İçinde varolan enerjiyi koşarak, atlayıp zıplayarak dışarı çıkarmaya çalışır. Bu hareketlilik kasların gelişmesine ve büyümesine yardımcı olduğu gibi güçlü olmasını da sağlamaktadır. Bu gelişmeye bağlı olarak, çocuktaki kişisel bilgi, beceri ve yetenekler de gelişmektedir.

1. 5. Dil Yeteneğinin Gelişmesi

Çocuğun arkadaşlarıyla ilişkileri, dil yeteneğini kolaylaştıran iletişim kurma dönemleridir. Arkadaşlarıyla iletişim halindeyken cümleler kurar ve sözcük haznesini zenginleştirir. Oynayacakları oyun için senaryo hazırlar. Böylece çocuğun cümleler kurma ve hitap etme yeteneği daha iyi bir düzeye gelir.

1. 5. 1. Duygusal Gelişim

Çocuk oyun oynarken baskı altında olmadığını, özgür olduğunu hissetmektedir. Bu nedenle oyun, çocuğa engelleri ve zorlukları aşma, heyecanı aza indirme, korku ve kaygılara karşı koyma becerisini verir.

2. BÖLÜM

2. YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE TEMEL İLKELER

2. 1. Dört Temel Beceriye Geliştirme

“Dil, dört temel beceri olarak kabul edilen dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin işlevsel bütünlüğünden oluşmaktadır. Dili bir iletişim aracı olarak kullanmayı öğretirken bu dört temel becerinin birlikte öğretilmesi gerekmektedir.”⁴

Yabancı dili öğrenmeye başlayan bir öğrencinin, o dili okumaya ve yazmaya başlamadan önce dinlemesi, dildeki sesleri kavraması ve sözlü olarak ifade etmesi gerekir. Daha sonra okuma ve yazma çalışmalarına geçilmelidir. Bu durum dilin işlevini hızlandıracağı gibi yabancı dil öğrenimini de kolaylaştıracaktır.

Eğitim-öğretim süresince, etkinliklerimizi bu dört temel beceri üzerine uygulamaya çalıştık. Öğrencilerin dili her şekilde kavrayıp ifade edebilmelerini sağlamak için, onlara gerekli fırsatı tanıdık.

2. 2. Öğretim Etkinliklerini Önceden Planlama

Dil öğretiminde yapacağımız aktiviteleri önceden planlayarak öğrencilerle uygulamaya özen gösterdik. Aktivitelerin konusunu, yerini, süresini, öğrencilere ne kazandıracağını, sonucunda neler elde etmek istediğimizi, birinci etkinliğin sonunda ikinci ve üçüncü etkinliğe nasıl geçeceğimizi iyice düşünüp planlayarak çalışmalarımızı sürdürdük.

Ayrıca planlama yaparken öğrencilerin dil seviyelerini, psikolojik durumlarını, zevklerini ve isteklerini de hesaba katarak hazırlandık. Dikkatli yapılan bir planlamanın başarılı bir öğretimin temelini oluşturduğunu kabul ederek çalışmalarımızı sürdürdük.

2. 3. Basitten Karmaşığa Somuttan Soyuta Doğru Öğrenme

“Yabancı dil öğretiminde, önce basit cümle kalıplarından başlayarak bileşik ve karmaşık cümle kalıplarının öğretimine çalışılmalıdır. Aynı şekilde, gösterilmesi ve açıklanması kolay olan sözcüklerden ve somut kavramlardan, sınıf

⁴ Yabancı Dil Öğretimi, s.23

içindeki ve yakın çevresindeki nesnelere başlayıp soyut kavram ve düşüncelere daha sonra geçilmelidir. Bilinen bir cümle kalıbı ile bilinmeyen kelimeleri, bilinen kelimelerle de bilinmeyen bir cümle kalıbını öğretmek esas olmalıdır.”⁵

Biz de çalışmalarımızda yukarıda belirtilen ilkeleri esas aldık. Yakından uzağa ilkesini uygulamaya çalıştık. Öğrencilerin kullandıkları cümlelerin günlük hayattan olmasına, yakın çevreyle ilişkisi olmasına, kavramların somut kolay ve anlaşılır olmasına dikkat ettik. Soyut kavramları da öğrencilerin düşüncesinde varolan simgelerle somutlaştırarak kalıcı ve öğrenilmesinin kolay olmasına çalıştık.

Mesela, “sıcak” sözcüğü için bir fincan sıcak çay; “soğuk” sözcüğü için bir külah dondurma resimleri yaparak soyut ifadeleri simgeleştirip, bu sözcüklerin öğrenimini ve kullanımını kolaylaştırdık.

Etkinliklerimizde basit cümleler, isim tamlamaları, daha sonra uzun ve karmaşık cümlelere doğru açılımlarda bulunduk.

2. 4. Görsel ve İşitsel Araçlar Kullanma

“Yabancı dil öğretiminde görsel ve işitsel araçlar, öğretimin daha etkili olmasını sağlamakta, öğrenci ilgisini derse çekmekte, verbalizmi azaltmakta ve sınıf içinde doğal ortamın oluşmasına yardımcı olmaktadır. Görsel araçlar, öğretilen sözcüklerin, kavramların ve cümle yapılarının daha kolay anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Bir resim bir sözcük değerinde olduğu gerçeği özellikle yabancı dil öğretim uygulamalarında daha çok görülmektedir. İşitsel araçlarda doğru dil alışkanlıklarının kazanılmasında ve tekrar alıştırmalarının yapılmasında etkili olmaktadır.”⁶

Etkinliklerimizi yabancı dil dersi vermek için hazırlanmış sınıflarda gerçekleştirdik. Bu sınıflar (resim 1 ve 2) yabancı dil öğrenimine en uygun şekilde dizayn edilmişti. Sınıflarda her öğrenci için ayrı bir sıra, kitaplıklar, panolar, manyetik yazı tahtası, teyp, bilgisayar, video, kasetler ve CD’ler, açılıp kapanabilen beyaz dev ekran, uygun ortam hazırlamak için ince ve kalın perde her an kullanıma hazır. Etkinliklerimizde bu araçlardan azami oranda yararlanmaya çalıştık.

⁵ Yabancı Dil Öğretimi, s.25

⁶ Yabancı Dil Öğretimi, s.2

2. 5. Anadili Gerekli Durumlarda Kullanma

“Yabancı dil derslerinde öğrencilerin öğrenilen dili daha çok duymaları ve kullanmaları esas olmalıdır. Bu nedenle öğretmenden çok, öğrencinin daha çok konuşmasına olanak verilmelidir. En iyi yabancı dil öğretmenin, öğrencilerini en çok konuşturan öğretmen olduğu unutulmamalıdır. Konuşma alıştırmalarına öğrencinin gereksinimi daha çoktur. Öğrenilen dil öğrenciler tarafından ne kadar çok kullanılırsa ve ne kadar çok pratik yapılırsa o kadar iyi öğrenilir Başlangıçta öğrencilerin anadili kullanmalarına izin verilmeli, ancak öğrenilen dildeki basit cümlelerle iletişim kurmalarına özen gösterilmelidir.”⁷

Oyun uygulamaları yaptığımız sınıflarda başlangıçta öğrencileri yönlendirme ve gerekli talimatlar için anadili kullandık. Ama rehber öğretmenimiz hemen bu talimatların yabancı dildeki karşılığını söyleyip, öğrencilerin bu kavramlara adapte olmalarını sağlıyordu. Bunun yanı sıra, öğrencilerin söylemek istedikleri her cümleyi, basit cümleler ile olsa, yabancı dilde söylemelerini istiyorduk. Bu durum öğrencilerin yabancı dilde daha çok pratik yapmalarını sağlıyordu.

2. 6. Verilen Bilgilerin Günlük Yaşama Aktarılmasını Sağlama

Yabancı dil öğretiminde işin en önemli kısmı öğretilen bilgilerin günlük yaşama aktarılmasıdır. Yapmış olduğumuz etkinliklerin akabinde, öğrencilerin yabancı dildeki kazanımlarını günlük hayata aktarabilmeleri için, öğrencilere günlük hayattan örnek cümleler kurdurarak öğrendiklerini kalıcı hale getirmelerini ve pekiştirmelerini sağlamaya çalıştık.

2. 7. Öğrencilerin Derse Daha Etkin Katılmalarını Sağlama

“Tekrar alıştırmaları, soru-cevap, rol yapma, grup tartışması, ikili ve üçlü çalışmalar, benzetim (simulasyon) gibi tekniklerle öğrencilerin derse daha etkin katılmaları sağlanmalıdır. Tekrar alıştırmalarında önce sınıfa, sonra gruba ve daha sonra da yeter sayıda öğrenciye tekrar yaptırılmalı, bu tekrarlar da yanlış yapıldığında, doğrusu tekrarlatılarak hemen düzeltilmelidir.”⁸

⁷ Yabancı Dil Öğretimi, s.24

⁸ Yabancı Dil Öğretimi, s.25

Oyun uygulamalarımızda, öğrencilerin birbirleriyle yardımlaşmaları ve katılımın fazla olması için grup çalışmalarına daha çok yer verdik. Oyunlarımızda, sözlü anlatımın etkili olduğu soru-cevap ve rol yapma tekniklerini de kullandık. Bu etkinliklerimiz sırasında rehber öğretmenimiz, gerekli gördüğü yerlerde sınıfa, gruba veya öğrenciye tekrar çalışması yaptırarak sözcüklerin telaffuzunun doğru yapılmasını sağladı.

2. 8. Bireysel Farklılıkları Dikkate Alma

“Öğrencilerin ilgi, yetenek ve öğrenme hızları birbirinden farklıdır. Bazı öğrenciler daha çabuk öğrenirken diğerleri yavaş öğrenir, bazıları duyduğunu iyi anlarken diğerleri gördüğü zaman daha iyi anlayabilir, yine bazı öğrenciler sözlü alıştırmaları daha iyi yaparken belki de pek çok öğrenci yazılı alıştırmaları daha iyi yapar. Bütün bu özellikler dikkate alındığında, öğretmen, öğretim etkinliklerine çeşitlilik getirmeli, sınıf içinde zengin öğrenme ortamı sağlamalıdır.”⁹

Oyunlarımızı uygulamaya başlamadan önce, yukarıda belirtilen farklılıkları göz önüne alarak planlarımızı bu farklılıklara göre hazırladık. Her şeyden önce rehber öğretmenlerimiz aracılığıyla öğrencilerin özelliklerini tespit ettik. Oyunlarda görev dağılımını bu özellikleri göz önünde bulundurarak yaptık. Öğrenciler arasında bilgi alış veriş ve yardımlaşmanın gerçekleşmesini sağlamaya çalıştık. Sınıf ortamında pasif bulduğumuz öğrencileri, daha aktif öğrencilerin arasına katarak onların da daha aktif olmalarına ve yabancı dil seviyelerinin daha iyi seviyeye ulaşmasına gayret gösterdik.

2. 9. Yabancı Dil Öğretiminde Öğretmenin Rolü

Öğretmen, uygulayacağı etkinlikleri sürekli çeşitlendirmeli, sınıfın seviyesine uygun olarak öğrencilerin dikkatini çekebilecek oyunlar seçmelidir. Oyunlar sırasında öğrencilerin özgür hareket etmelerini sağlamalıdır. Öğrenciler düşüncelerini rahatça açıklayabilmeli, vücut hareketlerini rahatça kullanabilmelidirler. Öğretmen, öğrencilerde var olan yaratıcı gücün, ifadenin ve davranışın ortaya çıkmasına yardımcı olacak oyunlara sıkça yer vermeli ve her

⁹ Yabancı Dil Öğretimi, s.26

öğrencinin etkinliklere katılmasına özen göstermelidir. Bununla birlikte, sınıf ortamında yapılan etkinliklerde, kontrolü elden bırakmamalı, istemeyen söz ve hareketlere müsaade etmemelidir. Öğrencilerin sıkılacağı, dikkatlerinin dağılacağı oyunlara yer vermemelidir. Oyunların, yabancı dil öğretiminde öğrencilere kalıcı ve yararlı bilgiler sağlanmasına, öğrencilerin yabancı dili anlama ve ifade edebilme becerilerini artırmasına dikkat etmelidir. Bu oyunları oynatırken aynı zamanda da öğrencilerin eğlenmelerine, birbirleriyle iyi ilişkiler kurmalarına çaba sarf etmelidir.

Oynatılan bütün oyunlar ve yapılan etkinlikler öğrencilerin yararınaadır. Bu oyunlarda, öğrencilerin bütün hareketleri, yetenekleri ve davranışları ortaya çıkmaktadır. Öğretmen bu fırsatı iyi değerlendirerek öğrencileri gözlemlemelidir. Bu gözlemler sayesinde, öğrencilerin seviyelerini, gelişimlerini, yabancı dil öğrenimine en çok nelerin etki ettiğini tespit edebilir ve bu şekilde nasıl bir yöntem uygulaması gerektiğine karar verebilir.

Öğrenciler öğretmenleri ve diğer büyükleri tarafından takdir edilmeyi ve sevmeyi isterler. Sınıfta da öğretmenlerinin kendilerini izlediğini bilmek isterler. Bu davranışın sebebi öğrencilerin her durumda kendisini öğretmene ve arkadaşlarına fark ettirmek ve kanıtlamak istemesidir. Öğrenci, kendisiyle ilgilenilmediğini, dikkate alınmadığını ve davranışlarının değerlendirilmediğini hissederse etkinliklere isteksiz yaklaşacaktır. Bu durumun olmaması için, öğretmenin etkinliklerde öğrencilere “aferin”, “çok güzel” gibi gayretlendirici ifadeler kullanması yerinde olacaktır. Öğretmen bu davranışıyla öğrencilerin daha aktif olmalarını sağlayacaktır.

Sonuç olarak, öğretmen, öğrencilerin sevdiği oyunları tercih ederek tüm sınıfın katılımını sağlamalıdır. Öğrencilerin rahat olmalarını ve eğlenmelerini sağlamalıdır. Oyun için gerekli alt yapıyı hazırlamalı ve zamanı iyi değerlendirmelidir.

3. BÖLÜM

3. EĞİTİMDE OYUN

Oyun çocuğun yaşantısında sürekli yer alır. Hemen her fırsatta oynamak ve eğlenmek ister. Çocuklar bir derse en fazla 8-10 dakika dikkatlerini verebilmektedirler. Ders monoton bir şekilde sürdüğünde çocuklar sıkılmakta ve dikkatleri dağılmaktadır. Ama dersler oyun, şarkı, eğlence, yarışma gibi etkinliklerle desteklendiğinde daha ilgi çekici olmakta ve bilgiler kalıcı olmaktadır.

“Pedagoji açısından da oyun büyük bir önem taşır. Çünkü oyunda çocuğun temel ilgilerini, eğilimlerini, hatta psikolojik zorluklarını çözmeye yardımcı özellikler vardır.”¹⁰

Oyun yolu ile çocuğun fiziksel, ruhsal ve duygusal yönleri geliştirilebilmektedir. Gizli güçlerinin harekete geçirilip ortaya konması sağlanabilmektedir. Ayrıca bilgi ve becerilerinin artırılması ve kişiliğinin kazandırılması sağlanabilmektedir.

Örneğin sosyal bilgiler dersinde Türkiye’deki dağların, nehirlerin, göllerin ve denizlerin isimlerini yazdırarak öğretmek yerine, harita üzerinde “yer bulma oyunu” oynatılsa, ders daha eğlenceli olacak, çocuklar dikkatlerini hep derse verecekler ve bilgiler kalıcı olacaktır. Ayrıca harita üzerindeki farklı renkleri ve şekilleri merak ederek sebebini öğrenmek isteyecekler ve harita hakkında gerekli bilgilerin çoğuna sahip olacaklardır.

Aileler ve eğitimciler oyuna yeterince yer vermemektedirler. Okul çağına başlayan bir çocuğun oyun ile ilişkisinin bittiği düşünülmektedir. Oysa sevgi çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için ne kadar önemliyse oyun da o ölçüde önemlidir. Çocuk oyun aracılığıyla dış dünyaya açılabilen, kendisini çevresine kabullendirebilmekte ve özgürce yeni yargılar geliştirebilmektedir. Oyun aynı zamanda çocuk için psikolojik bir güç kaynağıdır.

3. 1. Oyun Seçimi Nasıl Yapılmalıdır?

“Khan’a göre, öğrenciler oyunu sadece eğlence amaçlı oynamak isterler. Buna rağmen, öğretmenlerin daha ikna edici sebepleri olmalıdır. Yani hangi

¹⁰ Türkiye Ans. s.2912

oyunları ne zaman, hangi amaçları gerçekleştirmek maksadıyla kullanacakları konusunda karar vermelidirler. Farklı oyunlar çocuklara farklı yararlar sağlar. Oyunun eğitimde başarılı sonuçlar verebilmesi için, oyunun kurallarının açıkça belirlenmesi, oyundan nasıl bir amaç doğrultusunda yararlanılacağına iyi tanımlanması ve oyunun eğlenceli olması gerekmektedir.

Khan oyun seçerken aşağıda belirtilen soruların dikkate alınması gerektiğini belirtmektedir.

- Oyun hangi becerileri pekiştirir?
- Oyunun türü nedir?
- Oyun ne amaçla kullanılmaktadır?
- Oyun öğrencilere uyar mı?
- Oyun oynarken çocuklar arasında ne kadar iletişim ve oyuna katılım gerçekleşir.”¹¹

Biz de yıl boyunca yapmış olduğumuz aktivitelerde, yukarıda belirtilen maddeleri göz önünde bulundurduk. Uygulamış olduğumuz oyunların öğrenciler için yabancı dil edinimlerinin sağlanmasına ve kalıcı olmasına özen gösterdik.

3. 2. Yabancı Dil Öğretiminde Oyun Kullanımının Yararları

“Çocuklar şarkı söylemeyi, oyun oynamayı ve hikaye dinlemeyi çok sevmektedirler. Onlara yabancı dil öğretirken şarkı söyletme, oyun oynatma ve diyalog çalıştırmak bu eğitimin çok önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Çocuklar öğrenmeye değil de oynamaya dikkat etmektedirler. Öğretmen bazı hataları düzeltmeye çalışsa dahi kendilerini rahatsız hissetmezler, çünkü onlar için oyun çok daha önemlidir.

Bir çok öğrenci için şarkı söyleme, hikaye dinleme ve oyun oynama konuşmaktan daha kolaydır. Hikaye, drama, şarkı, oyun gibi etkinlikler özellikle yabancı dildeki zor sesleri pratik etmede ve sözcük öğrenerek yabancı dile akıcılık sağlaması açısından önemli katkıda bulunmaktadır. Böylece çocuklar çeviri yapmadan sözcüklerin anlamlarını da tahmin edebilmektedirler. Öğrenciler

¹¹ Using games in teaching English to young learners

hafızalarına birçok kelimeyi kaydederler ve bu şekilde dili nasıl kullanacaklarını da öğrenmiş olurlar.”¹²

“Birçok araştırmacı, oyunların sadece zaman öldürmek için yapılan etkinlikler olmayıp, aynı zamanda eğitim açısından değeri olduğunu vurgulamaktadır. Yabancı dil öğretiminde kullanılan birçok oyun, öğrencilerin dil edinimlerini hızlandırdığını göstermektedir. Bu nedenle oyunlar dil öğretiminde temel teşkil etmelidir.

Oyunlar eğlenceli olduğu kadar, yabancı dil öğretiminde pedagojik değere sahiptirler:

- Oyun endişeyi azaltır, böylece yabancı dili daha kolay öğrenmeyi sağlar.
- Oyunlarla oynanan rahat ortamda, öğrenciler öğrendikleri bilgileri daha kolay öğrenir ve hatırlarlar.
- Dersteki monotonluğu giderir.
- Yaratıcı ve kendiliğinden (spontane) dil kullanımını teşvik eder.¹³
- Dil yapılarını, sözcük bilgisini vs. geliştirir.
- Öğrenci odaklı eğitimi sağlar.
- Öğrenci katılımını kolaylaştırır.
- İlgi ve dikkat toplamayı sağlar.
- Hareket özgürlüğü kazandırır.
- Öğrencilerin başkalarıyla uyumlu olmasını sağlar.
- Dinleme, konuşma, okuma ve yazma olarak kabul edilen dört temel becerinin gelişmesini sağlar.
- Motivasyonu artırır.
- Öğrencilerin duygularını ifade etmelerine yardımcı olur.

¹² Songs and Rhymes in Language Teaching

¹³ “The use of games for vocabulary presentation and revision.”

4. BÖLÜM

4. SINIF İÇİ UYGULAMA VE AKTİVİTELER

2005-2006 eğitim-öğretim yılında, yabancı dil öğreniminde oyunun kullanımını ve dil edinimi üzerindeki etkilerini gözlemlemek, etkinliklerin hangi sonuçları vereceğini tespit etmek için okullardan yararlanmaya karar verdik. Bunun için ana sınıftan itibaren İngilizce dersi veren okulları seçtik. Çünkü oyunları oynatabilmemiz için, ilköğretim 4. ve 5. sınıflarda daha alt seviyedeki sınıflarda yabancı dil dersi olması gerekiyordu.

Öğrenciler 5. sınıfa kadar oyuna çok ilgi gösterirler. Her fırsatta oyun oynamak isterler. Onar için oyun oynamak hayatın bir parçasıdır. Ben de bundan yararlanarak hem oyun oynamalarını, hem eğlenmelerini, hem de oyun oynayarak yabancı dili ne kadar öğrenebileceklerini görmek ve tespit etmek istedik.

Sınıflardaki aktiviteleri ve gerekli planlamaları, rehber öğretmenlerin bilgisi ve yardımıyla yaptık. Bizim yaptığımız şey, oyun için gerekli ortamı ve malzemeleri hazırlamak, öğrencileri bilgilendirmek ve yönlendirmekten ibaretti. Sınıfların seviyesine göre her öğrencinin seveceği ve katılacağı oyunlar seçmeye çalıştık.

Ana sınıftan 4. sınıfa kadar yaptığımız etkinliklerin birçoğunu bizzat kendim gözlemledim. Fakat birkaç sınıfa birden uyguladığımız aktivitelerde, aynı anda o sınıflarda bulunamayacağından, o aktiviteyi rehber öğretmenin gözetimi ve kontrolü altında yapılmasını sağladım. Daha sonra rehber öğretmenin gözlemlerini ve tespitlerini alarak çalışmaya ekledim. Bazen öğrencilere resim ve boyama gibi çalışmalarını, zamandan kazanmak ve öğrencilerin okul dışında da bu faaliyetleri sürdürmeleri için ev ödevi olarak verdim.

Şimdi ana sınıftan itibaren 4. sınıfa kadar yaptığımız etkinliklerde gözlemlerimizi, oyunların öğrenciler üzerindeki etkilerini, yabancı dil öğrenimindeki yararlarını ve tespitlerimizi aktarmaya çalışacağız.

4. 1. Ana Sınıfı Uygulamaları

Ana sınıfı, öğrencilerin okula uyum sağlaması, yeteneklerini geliştirmesi, oyunlar oynayıp zevkli dakikalar geçirmesi ve birinci sınıfa hazır olması açısından önemli bir yerdir. Ana sınıfında, öğrencilere oyunlar oynatılarak, şarkılar

söylenilerek, el becerilerini geliştirici çalışmalar yaptırılarak bilgi ve becerilerinin artırılmasına, yeteneklerinin ortaya çıkmasına, paylaşma ve yardımlaşma duygularının geliştirilmesine çalışılmaktadır.

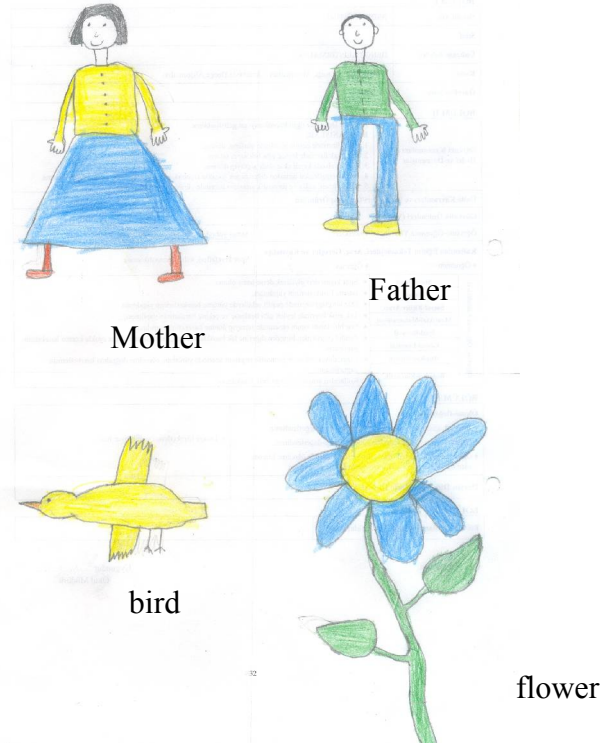
Ana sınıfında, diğer sınıflarda olduğu gibi planlı ve sistemli eğitim yoktur. Burada öğrencilere güzel davranışlar kazandırılmaya, türlü etkinliklerle eğitim ve öğretim yapılmaya çalışılır. Bu aktivitelerde daha çok öğrencilerin görsel ve işitsel duyularına hitap edilir. Ayrıca kalem tutma, boyama, resim yapma, üç boyutlu şekillendirme çalışmaları öğrencilerin el kaslarını geliştirdiği gibi, bilgi ve becerilerinin artmasına ve kendilerinde var olan yaratıcı güçlerin ortaya çıkmasına yardımcı olmaktadır.

Yukarıda da belirttiğimiz gibi, ana sınıfı öğrencilerine okuma, yazma gibi üst sınıflarda yapılacak çalışmaları uygulayamayacağımızdan, onların görsel ve işitsel duyularına hitap ederek, yabancı dil edinimlerini artırıcı etkinlikler hazırladık.

Bütün çocukların sevdikleri, izlemekten zevk aldıkları çizgi filmlerin, İngilizce alt yazılı olarak hazırlanmış versiyonlarından yararlandık. Bu filmlerde, çizgi film ve hikâye kahramanları kullanılarak, tamamen yabancı dil öğretimi için hazırlanmış görüntüler mevcuttu. Filmlerde konuşmalarla birlikte aynı anda alt yazılar da veriliyordu. (Şekil 1) Filmlerde uzun ve kompleks cümleler yerine kısa ve anlaşılır cümleler kullanılmıştır.

Örneğin;

- Hello
- Mather, father
- My father
- Good morning pluto
- A rabbit, a family, a baby
- It is a flower
- What's your name?



Şekil. 1

Filmlerde aile, kardeş, arkadaş kavramları ve yakın çevredeki varlıkların isimleri sürekli olarak vurgulanıyordu. Filmdeki konular, öğrencilerin sürekli iç içe buldukları ortamla uyum gösteriyordu. Öğrenciler filmleri hem izlediler hem de sözcükleri ve cümleleri tekrar ettiler. Filmler ilgi çekici olduğu için hem eğleniyorlar hem de öğreniyorlardı. Arada bir de şarkı söyleyerek eğlenceyi daha farklı boyutlara taşıyorlardı.

Örneğin;

1, 2, 3

We are happy

1, 2, 3

We're a family

İlerleyen seanslarımızda öğrencilerin İngilizce sözcüklerin ne kadarını öğrendiklerini ve ifade edip edemeyeceklerini tespit etmek için mini bir test yapmaya karar verdik. Onlara resimler göstererek İngilizce söylemelerini istedik. Önce bir baba ve anne resmi gösterdik. Filmde anne ve baba, dişi ve erkek aslan olarak gösterilmesine rağmen, çocuklar bu sözcükleri kavramış ve ifade

edebilmişlerdir. Daha sonra diğer resimleri gösterdik. Çocuklar bunları da güzelce ifade edebildiler.

Son olarak resim yapma ve bu resimleri sözcüklerle eşleştirme çalışmaları yaptırıldı. Öğrencilere anne, baba, kuş ve çiçek resmi yapmalarını söyledik.

Daha sonra resimlerin İngilizce karşılıklarını ayrı ayrı yazarak öğrencilere dağıttık ve bu sözcükleri uygun olan resmin altına yapıştırmalarını istedik. Bu bir eşleştirme çalışmasıydı ve öğrenciler için çok eğlenceli olmuştu. Herhangi bir şekilde öğrencileri yönlendirmediğimiz halde, onların birbirleriyle resim yapmada, boyamada ve sözcükleri yapıştırmada yardımlaşmalarını gördük. Bu davranışın onların sosyalleşmesinde, bilgi ve becerilerinin artmasında etkili olduğunu belirtebiliriz.

Etkinlikten iyi bir sonuç elde ettik. Sadece üç öğrenci, birbirine benzerliğinden dolayı, anne ve baba sözcüklerini yanlış eşleştirmişti. Yapılan bu çalışma sonunda, öğrencilerin el becerileri ve yetenekleri de ortaya çıkmıştı.

Ana sınıfında yaptığımız bu çalışmada, görsel araçların yabancı dil öğretiminde ne kadar önemli olduğunu görmüş olduk. Bu araçlar, zamandan kazanma, öğrencilerin dikkatini toplama, öğrenmeyi kolaylaştırma ve kalıcı kılma ve öğretmenin yükünü azaltma bakımından çok etkili olmuştu.

Öğrenciler okuma yazma bilmedikleri halde, sözcükleri gösterince İngilizce olarak ifade edebildiler ve Türkçe anlamını da söyleyebildiler. Bu dil edinimlerini oynayarak, eğlenerek, şarkılar söyleyerek ve resim çalışmaları yaparak elde ettiler.

4. 2. Sayı Sayma

Birinci sınıf öğrencilerine 20'ye kadar saymayı öğretmek için top ile saydırma, bingo oyunu ve puzzle çalışması yaptırıldı. Dört tane top alarak öğrencilerle birlikte okulun bahçesine çıktık. Rehber öğretmenimiz önce 5'e kadar, sonra da 10'a kadar topu yerde saydırdı. Bu oyunu çok sevdiği daha hareketlerinden belli oluyordu. Daha fazla top alabilirdik, fakat almadık. Öğrenciler, kendisinden önceki saydırırken, bekleyip özlesinler ve onunla birlikte tekrar ederek, sıra kendilerine geldiğinde şaşırmadan sayabilsinler diye bu yöntemi kullandık. Öğrencileri dört gruba ayırarak saydırma oyununu oynattık.

Şaşırmadan sayabilen öğrenciler diğer arkadaşlarını da etkileyerek onların da kolayca sayıları öğrenmelerine neden oluyorlardı.

İkinci seansımızda “bingo oyunu”nu oynatmak için hazırlık yaptık. Bilgisayarda yazarak hazırladığımız sayıları, video aracılığıyla dev ekrana yansıtık. 20’ye kadar olan sayıların İngilizce telaffuzunu kavratmak için, önce rehber öğretmenimiz okudu, daha sonra da öğrencilere beş defa okuttuk. Sıra bingo oyununu oynamaya gelmişti. Oyunun kuralı çok basitti. 5 ve 5’in katlarında “bingo” denilecekti.

Örnek:

One, two, three, four, “bingo”, six, seven, eight, nine, “bingo”,...

Öğrencilere ekranda hazır olarak sunduğumuz sayılara bakarak oyunu oynama kolaylığı sağladık. Bu oyun öğrenciler için çok eğlenceli oldu. Şaşıran öğrenci eleniyor, en son öğrenci kazanıncaya kadar oyun devam ediyordu. Oyunun bu özelliği öğrencileri biraz daha dikkatli olmaya zorluyordu. Böylece öğrenciler sürekli olarak sayıları tekrar ediyorlar ve ekranda da görerek nasıl yazıldığını da ezberlemiş oluyorlardı.

Bu oyundan sonra, öğrencilerden 20’ye kadar saymalarını istedik. Birkaç öğrencinin sayıların telaffuzunda yaptığı basit hatalar hariç, sayıları İngilizce olarak 20’ye kadar sayabildiklerini gördük.

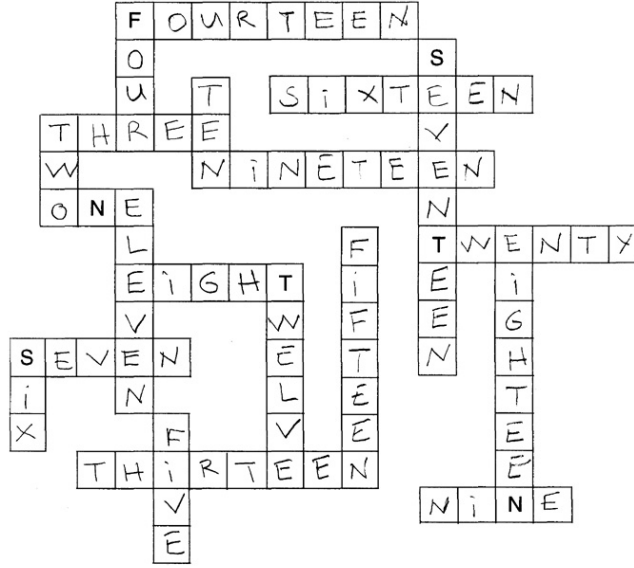
Sıra sayıları yazma aşamasına geldi. Bunun için bir ön çalışma olarak, öğrencilere üzerinde 20’ye kadar büyükçe yazılmış rakamların bulunduğu kağıtları dağıtarak, hem boyamalarını hem de altına yazı ile yazmalarını istedik.

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Öğrencilerin yapmış olduğu bu çalışmayı alıp incelediğimizde, çok özenerek yaptıklarını gördük. Her biri yeteneğini sergilemek ve kendini ön plana çıkarmak istemiş gibi güzel bir çalışma yapmıştı. Buradan da oynatmış olduğumuz oyunların, öğrencilerde istek, heves ve arzuyu artırdığını, öğrenmenin severek ve isteyerek gerçekleştiğini belirtebiliriz.

Son olarak öğrencilere, rakamları yazıyla en güzel bir şekilde ifade edebilmeleri için puzzle çalışması yaptırıldı. Birbirleriyle yardımlaşmaları, hatalarını görerek birbirlerini kontrol edebilmeleri için dörderli gruplara ayırdık ve öğrencilere hiç müdahale etmedik. (Şekil 2)

Puzzle - write the numbers (1-20)



Şekil. 2

Puzzle çalışmasında, daha önce oynatılan oyunların vermiş olduğu bir rahatlık vardı. Çünkü rakamların yazılışını yeterince kavradıklarından, sadece hangi sayıyı nereye yazacaklarını bulmaya çalışıyorlardı. Puzzle çalışmasının sözcükleri kavrama ve doğru yazma açısından öğrenciler için çok zevkli bir oyun olduğunu belirtebiliriz.

Bu aktivitelerimizde çok yönlü bir çalışma yapmış olduk. Önce sözlü olarak sayıları söyleyip İngilizce ifade etmelerini, sonra yazılışlarını görerek kavramalarını ve son olarak da yazarak ifade edebilmelerini sağladık. Birçok öğrenci 13'ten 19'a kadar olan sayıların sonuna "teen" geldiğini fark ederek bunu ifade edebilmişlerdir. Bu sayede sayıları kavramaları daha kolay olmuştur.

Oynatmış olduğumuz oyunlar sayesinde, öğrencilerin dikkatlerini tamamen öğrenmeye yoğunlaştırmış olduk. Etkinliklerde öğrenci merkezli metodu uygulayarak öğrencilerin kendi çabalarıyla öğrenmelerini sağlamış olduk.

4. 3. Kullandığımız Eşyalar

Öğrenciler zamanın çoğunu okulda ve evde geçirirler. Okulda ve evde bir takım eşyaları kullanmak zorundadırlar. Biz de “yakından uzağa” ilkesine göre, birinci sınıf öğrencilerine, sınıfta kullandıkları bir takım eşyaların isimlerini öğretmeyi planladık.

Etkinliklerimize başlamadan önce, rehber öğretmenimiz, sınıftaki herhangi bir eşyayı eliyle işaret ederek “What is this?” diye sordu. Kısa bir beklemeden sonra yine kendisi “It’s a book.” Diye cevap verdi. Rehber öğretmenin her işaretinde, öğrenciler dikkatlerini o eşyaya veriyorlardı. Rehber öğretmen eşyaların isimlerini söylerken vurgu yapıyordu ve el işareti sayesinde bütün öğrencileri yönlendirmeyi başarabiliyordu.

Ben öğrencilere öğretmenlerinin ne yaptığını sordum. Öğrenciler parmaklarını kaldırarak cevap vermek için yarıştılar. Yine bu davranış da onların dikkatlerini derse verdiklerini göstermektedir. Bir öğrenci;

- Öğretmenimiz tahta, kalem ve kitabın İngilizcesini söyledi, diye cevap verdi.

Rehber öğretmenin el işareti, isimleri vurgulayarak söylemesi, öğrencilerin konuyla direkt ilgilenmelerini ve motive olmalarını sağlamıştı.

Rehber öğretmen ile hazırladığımız, üzerinde okunaklı olarak sınıftaki eşyaların isimleri yazılı olan kağıtları, öğrencilerden uygun yerlere yapıştırmalarını istedik. Kalem, silgi gibi eşyaları, büyükçe çizilmiş resmi ve altında yazısıyla panoya astırdık. Bu yapıştırma işini öğrencilere yaptırmamız, onların aktif olmasına, isim ve eşya eşleştirmesi yaparak sözcükleri hatırlamasına neden oluyordu.

Yapıştırma işi bitince, rehber öğretmenimiz sözcükleri okuyarak öğrencilere tekrarlattı, öğrencilerin sözcükleri okuyabilmelerini ve doğru telaffuz edebilmelerini sağlamaya çalıştı. Bundan sonraki soru-cevap metodunu öğrencilerin birbirleriyle yapmalarını istiyorduk. Öğrencileri eşleştirerek eşyaların isimlerini sordurduk;

What is this?

- It’s a table

What is this?

- It's a pencil

What is this?

- It's a window

Her ne kadar öğrenciler, ikili gruplarla, sırayla soru-cevap metodunu uyguladıklarında, bu zaman kaybı gibi görünse de, aslında her öğrenciye konuşma imkanı tanınmış, duyduğu sözcükleri ifade edip edemediği tespit edilmiş ve diğer öğrencilerin de dinleyerek tekrar etmesi sağlanmış oluyordu.

İkinci seansımızda, öğrencilere öğrendikleri eşyaların resimlerini yapmalarını, boyamalarını ve altına o eşyanın ismini yazmalarını söyledik. Birbirleriyle yardımlaşmaları için öğrencileri dörderli gruplara ayırdık.

Bu çalışmayı öğrenciler severek ve eğlenerek yaptılar. Resim yaptırmadaki amacımız, resimleri sözcüklerle eşleştirerek, öğrencilerin akılda daha kolay tutmalarını sağlamaktı. Hem resim yapıyor, hem yazıyor, hem de okuyorlardı. Hatta birbirlerine soruyorlardı;

- Ne çiziyorsun?
- Table
- Bana window çizer misin?
- Çok kolay, bak, böyle.

Üçüncü seansımızda öğrencilerin ne kadar öğrendiklerini tespit etmek için bir süreliğine sınıftaki eşyalara yapıştırdığımız kağıtları kaldırdık. Rehber öğretmenimiz “Acaba kim söyleyecek?” deyip yine eliyle eşyaları göstererek isimlerini sormaya başladı. Öğrenciler parmaklarını kaldırıp cevap vermek için birbirleriyle yarışmaya başladılar. Öğrencilerden istediğimiz cevapları alıyorduk. Biz her seferinde öğrencilere “afetin”, “bravo”, “çok güzel” şeklinde gayretlerini, başarılarını ödüllendirici sözler söyleyerek sevinmelerini, başarılarının fark edildiğini bilmelerini istiyorduk.

Bazen cevap verirken farklı bir isim söylediklerinde, bir an duraklayıp doğrusunu bulabiliyorlardı. Cevap farklı da olsa, bizim için mühim olan, bir eşyanın adını söyleyebilmeleri ve onu doğru telaffuz edebilmeleri idi.

Son olarak rehber öğretmenimiz, sorduğu sorulara öğrencilerin cevap vermelerini istedi. Soruları ses tonuyla vurgulayarak soracaktı, öğrenciler de soruya göre cevap vereceklerdir.

(Kalemi göstererek) It's a pencil?

- Yes, it's a pencil.

(Tahtayı göstererek) It's a table?

- Yes, it's a table.

(Kapıyı göstererek) It's a window?

- Non, it's a door.

(Çantayı göstererek) It's a book?

- Non, it's a bag.

Öğrenciler sorulara herkesten önce cevap vermek için bir yarış içine girmişlerdi. Hiç yerlerine oturmuyor, öğretmenin hangi eşyayı işaret edeceğini görmek ve hemen cevap vermek istiyorlardı. Olumlu soruları hiç beklemeden cevapladılar. Olumsuz sorularda bir an duraklayıp hemen “non” diyerek doğru cümleyi söyleyebildiler.

Yaptığımız bu çalışmada, öğrencilere okulda, okul çevresinde ve sınıfta bulunan çok sayıdaki eşyanın ve yerin ismini öğrettik. Oynattığımız oyunların ve öğrenci merkezli çalışmanın, öğrenme üzerinde büyük etkisi olduğunu gördük. Öğrencilerin oyun oynayarak ve eğlenerek konuları öğrendiklerinde, bilgilerin daha kalıcı olduğunu ve öğrenmenin kolaylaştığını tespit etmiş olduk.

4. 4. Renkler

Renk gibi tanımı olmayan kavramları direk olarak öğretmek, akılda kalıcılığı sağlamamaktadır. Böyle kavramları uygun bir varlıkla simgeleyerek öğrenilmesini ve hatırdaki kolay tutulmasını sağlamak gerekir. Her bir renk için oluşturulacak olan simge, gerektiğinde kullanmak için öğrencinin istediği rengi kolayca hatırlamasına yardımcı olacaktır.

İkinci sınıf öğrencilerine renkleri öğretmek için yaptığımız bu çalışmada, öğrencilere çevredeki belirgin renkleri olan varlıkların neler olduğunu sorduk:

Ne yeşildir?

- Yaprak

Ne sarıdır?

- Limon

Ne kırmızıdır?

- Elma

Ne mavidir?

- Deniz

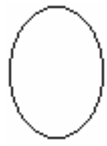
Ne turuncudur?

- Portakal

Şeklinde sorulara cevaplar olarak çizeceğimiz ve boyayacağımız varlıkları öğrenciler aracılığıyla belirledik. Oluşturacağımız bu simgeleri öğrencilerin belirlemesini istedik. Çünkü simgeleri kendileri belirlediklerinden severek çalışacaklar ve öğrenme daha kolaylaşacaktır.

Öğrencileri dörderli gruplara ayırarak, her birine kağıt dağıttık ve belirledikleri simgeleri çizip boyamalarını istedik. Öğrenciler resimleri çizip boyadıktan sonra, renklerin İngilizce anlamlarını sözlükten bulup karşısına yazdılar. Türkçesini yazmaya gerek yoktu. Çünkü sözcüklerin ne anlama geldiği anlaşılıyordu. Elma kırmızıyı, kestane kahverengiyi, yaprak yeşili ifade ediyordu.

Rehber öğretmen ve ben, öğrencilerin resmini yaptığı renkleri ifade eden tabloyu bilgisayar ortamında hazırladık ve İngilizce anlamlarını da karşlarına yazdık. (Şekil. 3)



White



Black



Yellow



Orange



Red



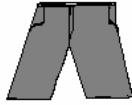
Brown



Blue



Green



Gray



Pink

Şekil. 3

Hazırladığımız tabloyu dev ekranda yansıttık. Rehber öğretmenimiz renkleri okuyarak öğrencilere tekrarlattı. Akabinde aynı tabloya renkleri ifade eden varlıklarla renkleri birlikte yazdık. Örneğin;

- Beyaz yumurta (White egg)
- Yeşil yaprak (green leaf)
- Pembe panter (Pink panther)
- Siyah kalem (Black pencil)
- Mavi deniz (Blue sea)

Bu ifadeleri de ekranda yansıtarak öğrencilere okuttuk. Öğrenciler hem renkleri hem de renklerle sembolleri birlikte okudular. Bu arada yeni sözcükler de öğrenmiş oldular.

İkinci seansımızda, eğlenceli bir renk çalışması yapmaları için öğrencilere puzzle çalışması dağıttık. (şekil 4). Bu eğlenceli oyunda, karmaşık bir şekilde verilen harflerin arasından öğrendikleri renkleri bulacaklar ve her kutuyu bir renge boyayıp altına o rengin adını yazacaklardı.

Puzzle

Find the colours and colour the boxes

White	Yellow	Green	Gray	Orange
Brown	Red	Blue	Pink	Black

L	Y	R	E	D	G	R	A	A	N
C	E	Q	B	O	R	A	N	G	E
B	L	A	C	K	E	C	H	R	C
R	L	A	B	M	E	K	U	A	M
O	O	N	P	I	N	K	X	Y	S
W	W	H	I	T	E	K	C	B	V
N	T	F	G	J	B	L	U	E	U

Şekil. 4

Bu oyunda, sözcük bulma çalışması öğrencilerin çok hoşuna gitti. Aslında bu oyun ile sözcükleri öğrenip öğrenmediklerini kontrol ediyorlardı. Bu aynı zamanda yazma, okuma, anlatma ve tekrar çalışmasıydı.

Puzzle çalışmasından sonra, öğrencilerin renkleri ifade edip edemeyeceklerini görmek için sorular hazırladık. Hazırladığımız sembolleri kaldırarak sadece renklerin İngilizce isimlerini tahtaya yazdık ve sorularımızı sorduk.

What color is the table?

- The table is green

What color is the pencil?

- This pencil is black.

What color is your socks?

- My socks are brown

What color is my apron?

- Your apron is black

Öğrenciler sorulara cevap verebilmek için birbirleriyle yarıştılar. Bazı öğrenciler siyah ve beyaz renkleri ifade ederken şaşkırdılar. Bunun dışında başarı oranı oldukça yüksek oldu. Yine her öğrenciyi, verdiği cevaplarla, “aferin”, şeklindeki ifadelerle başarısını ödüllendirdik.

Renk çalışması da öğrenci merkezli bir çalışma oldu. Tamamen öğrencilerin isteklerine ve zevklerine göre konuyu hazırladık. Biz gerekli durumlarda öğrencilere yardımcı olduk. Her öğrenci bu çalışmada aktif olarak bulundu. Yaptığımız etkinliklerle, renk bilgisini kolayca ve öğrencileri eğlendirerek kazandırmış olduk.

4. 5. Kendini ve Arkadaşını Tanıtma

Öğrenciler her fırsatta kendilerini ön plana çıkarmayı, sevilmeyi, takdir edilmeyi ve fark edilmeyi isterler. Her öğrenci yapılan faaliyetlerde kendisinin de yer almasını ve böylece kendisini ispatlamayı ister. Bunun örneklerini başkanlık seçiminde, derslere katılımlarda, bayrama hazırlık çalışmalarında görebilmekteyiz. Biz de öğrencilerin bu özelliklerinden yararlanarak kendilerini ve yakın arkadaşını tanıtma çalışması yapmaya karar verdik.

Üçüncü sınıfta yaptığımız bu etkinlikte, rehber öğretmenimiz, öğrencilerin dikkatini daha da çekebilmek ve eğlendirmek için, güzel bir oyuncak bebeği elinde tutarak öğrencilere tanıttı. Bebeği tanıtırken de aynı zamanda eliyle bebek üzerinde tanıttığı yerleri gösterdi:

Hello,

My name is Merve

I am nine years old.

I am in the classroom now

Look at my dress

It's pink

Look at my shoes

They are white

Öğretmenin biraz bebek ağzıyla konuşması öğrencileri çok eğlendirmişti. Yoğun istek üzerine öğretmenimiz üç defa tanıtımı yapmak zorunda kaldı. Her öğrenciden kendisini tanıtmasını istedik. Tanıtımda isim, yaş, dış görünüş gibi bilgiler istiyorduk. Gerekli hazırlığı yapmaları için öğrencileri üçerli gruplara ayırdık ve ne söyleyeceklerini düşünüp yazmalarını istedik. Biz de öğrencilerin hazırlanmalarına yardımcı olduk. Öğrencilerin çalışmalarını bitince onları dinlemeye başladık:

Zeynep:

My name is Zeynep

I am nine years old

I am in the classroom now

Look at my dress

It's blue

Look at my shoes

They are black

Mehmet:

My name is Mehmet

I am nine years old

I am in the school now

Look at my shirt

It's white

Look at my trousers

It's grey

Şule:

My name is Şule

I am nine years old

I am in the classroom

Look at my hair

They are brown

Look at my skirt
 It's grey
 Look at my ribbon
 It's red

Gerçekten de bu çalışmanın öğrenciler için çok önemli olduğunu gördük. Öğrenciler kendilerini çok özenerek anlatıyorlar, diğer arkadaşlarından farklı olmaya çalışıyorlardı. Tanıtımı yaparken el, kol ve mimikleri en güzel bir şekilde kullanmaya özen gösteriyorlardı. Kendilerini tanıttıkları için cümleleri rahatça ifade edebiliyorlardı.

Diğer seansımızda “arkadaşını anlat” oyununu oynatmak için hazırlık yaptık. Her öğrencinin duygularını, düşüncelerini, eşyalarını paylaştığı arkadaşı vardır. Fırsat buldukça onunla bir olup konuşmak, oynamak ve eğlenmek ister. Çoğu zaman, arkadaşını kıskanır, başkalarıyla paylaşmak istemez. Biz de öğrenciler arasında olan bu arkadaşlık ilişkisini sınıfta ifade etmelerini istedik. Herkes arkadaşını belirleyip sınıfta tanıtacaktı.

Her öğrencinin bir arkadaş seçmesini söyleyince, sınıfta bir hareketlilik başladı. Biraz paylaşım zor olsa da öğrenciler ikişer ikişer arkadaş oldular. Yine birbirlerini anlatacak cümleleri belirlemeleri için onlara süre verdik. Zaten daha önceki seansımızda bir çok bilgiyi öğrenmiş ve ifade etmişlerdi. Biz sadece öğrencilerin zorlandıkları yerlerde onlara yardım ettik. Öğrenciler gerekli hazırlıkları tamamlayınca, ikili gruplar sınıfta birbirlerini tanıtmaya başladılar:

1. Look at my friend.
 Her name is Aylin
 She is nine years old
 Look at her dress
 It's blue
 Look at her shoes
 They are yellow

2. Look at my friend
 Her name is Hakan

He is nine years old
 Look at her shirt
 It's red
 Look at her trousers
 It's grey

3. Look at my new friend
 Her name is Ayşe
 She is nine years old
 Look at her hairs
 They are black
 Look at her shoes
 They are red

4. Look at my friend
 Her name is esmanur
 She is nine years old
 Look at her tooth
 They are white
 Look at her apron
 It's blue

Yukarıdaki örnek tanıtımlarda da görüldüğü gibi, her öğrenci arkadaşını farklı özelliklerini tespit ederek ifade etmiştir. Bu da öğrencilerin farklı olma, dinleyicileri etkileme, kendini sınıfa ve öğretmene kabullendirme gibi duygulara sahip olduklarını, bunları da her fırsatta göstermek istediklerini ifade etmektedir.

Bu çalışma, öğrencilerin sözlü anlatım yeteneklerini geliştirmeleri, söyledikleri cümlelere hakim olmaları ve bu cümleleri anlayarak söylemeleri açısından çok faydalı oldu. Öğrencinin kendini ve arkadaşını sınıfta öğrenciler karşısında anlatması, kendisini ve arkadaşını sınıftaki diğer öğrenciler karşısında kabullendirmesine, bilgi ve yeteneklerini ortaya koymasına yardımcı oldu. Bu oyun sınıfta sessiz kalan, derse katılmayan öğrencileri harekete geçirerek, dili kullanmalarını ve daha aktif olmalarını sağladı. Böylece sınıftaki tüm öğrenciler derse katılmış oldu.

Öğrenciler grup çalışması yaparak birbirlerine yardımcı oldular ve bilgi alışverişinde bulundular. Kullanacakları ifadeleri yazıya aktararak aynı zamanda

yazı çalışması da yapmış oldular. Sözlük, kitap gibi kaynaklardan da yararlanarak yeni sözcükleri kullanmış oldular.

4. 6. Küçük Kurbağa (Şarkı)

Şarkı söyleme öğrencilerin en çok sevdiği etkinliklerden biridir. Şarkıların eğlendirici özelliğinin yanı sıra bilgilendirici, ders verici ve öğretici yönleri de vardır. Önemli gün ve haftaları konu alan birçok şarkı mevcuttur. Bazen öğretmenler dersin monotonluğunu gidermek, öğrencileri hareketlendirmek için dersi keserek öğrencilere şarkılar söylerler. Pasif, içine kapanık ve çekingen öğrencilerin müzik dersinde daha aktif olduğunu gözlenmiştir.

Öğrencilerin şarkılara olan bu ilgilerinden yararlanarak onlara “Küçük Kurbağa” adlı şarkıyı öğretmeye karar verdik. Bu şarkıyı müzik dersinde öğrenmişlerdi, sözlerini ve ritmini iyi biliyorlardı. Şarkının sözlerini ekrana yansıttık:

Little frog, little frog,
Where is your ear?
I don't have an ear,
I don't have an ear,
I swim in the stream
Gu vak vak vak, gu vak vak vak
Gu vak vak vak vak vak

Little frog, little frog,
Where is your tail?
I don't have a tail,
I don't have a tail,
I swim in the stream
Gu vak vak vak, gu vak vak vak
Gu vak vak vak vak

Öğrenciler şarkının sözlerine bir göz atınca “Küçük Kurbağa” şarkısı olduğunu anladılar. Şarkıdaki “little frog ve gu vak vak” ifadeleri anlamalarını

kolaylaştırmıştı. Bir müddet öğrencilerin bu şarkıyı söylemelerine engel olmadık. Çünkü bu şarkıyı söylemek hoşlarına gidiyordu.

Öğretmenimizle birlikte şarkının İngilizcesini söyledik ve öğrencilere tekrarlattık. İngilizcesini söylemeleri de çok kolay oldu. Öğrettiğimiz bu şarkıdan “where-nerede”, “have-sahip olmak” ve “in-içinde” gibi ifadelerden yararlanarak yeni bilgiler oluşturmak ve bunları yazıyla, söz ile ifade etmek istiyorduk.

Öğrencilere sorular sorarak şarkıyı analiz ettik:

“Küçük kurbağanın kulağı var mı?”

“Küçük kurbağanın kuyruğu var mı?”

“Küçük kurbağa nerede yüzüyor?”

Öğrenciler hemen hemen bütün sözcüklerin anlamlarını kavrayıp ifade edebildiler. Biz şarkı sözlerinin anlamını açıklamak için çaba göstermedik. Şarkıdaki daha önce belirttiğimiz ifadeleri kullanarak cümleler oluşturmaya başladık.

Have you got a book?

- Yes I have got a book

Have you got an umbrella?

- Non, I don't have an umbrella

Have yo got a clock?

- Yes, I have got a clock

Have you got an apple?

- Yes, I have got an apple

Have you got a pencil?

- Yes, I have got a pencil

Have you got a doll?

- Non, I don't have a doll

Yukarıda verilen soru ve cevapları öğrenciler kolayca kavradılar. Yazıp okuma ve sorulara cevap verme çalışmalarında tüm öğrencilerin aktif olduğu gözlemlendi. Bu çalışmada ayrıca “a” ve “an” in kullanımı da anlatılarak öğretilmiş oldu.

İkinci olarak “where” den yararlanarak cümleler kurduk:

- Where is Ahmet?
- Ahmet is in the classroom
- Where is teacher?
- Teacher is in the school
- Where is book?
- The book is in the bag
- Where is the pencil?
- The pencil is near the desk
- Where is the ruler?
- The ruler is near the table
- Where is the duster?
- The duster is near the book

Yukarıda belirttiğimiz örnek cümlelerde de görüldüğü gibi, cümleleri öğrencilerin bildiği sözcüklerle kurduk. Böylece öğrencilerin cümleleri kavramaları ve ifade edebilmeleri çok kolay oldu.

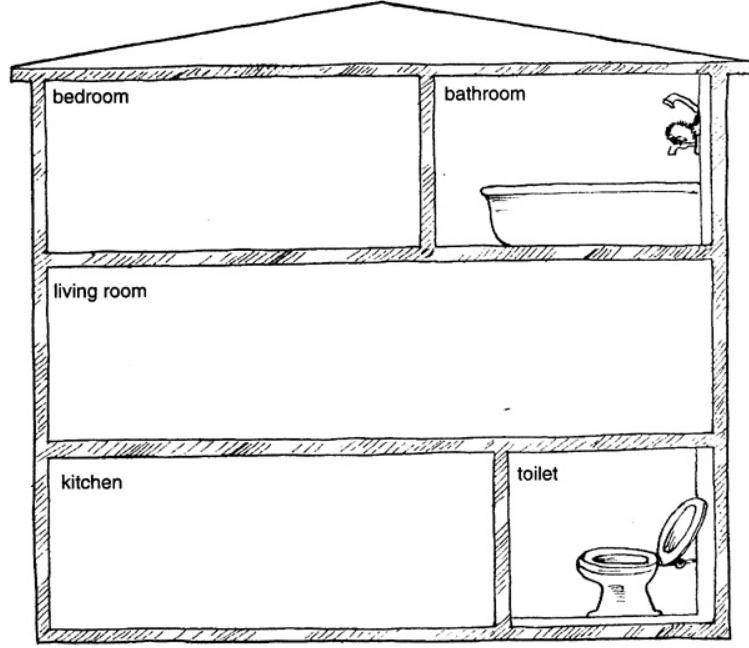
Şarkı yönteminde gördüğümüz en önemli husus, şarkı sözlerini çevirmek zorunda kalmayışımız olmasıdır. Bu etkinliğimizde öğrenciler çok eğlendikleri için ders daha hareketli geçti, derse katılım daha fazla oldu. Ayrıca çok sayıda örnek cümleler yazarak öğrencilerin de ifade etmelerini sağlamış olduk.

4. 7. Evimiz

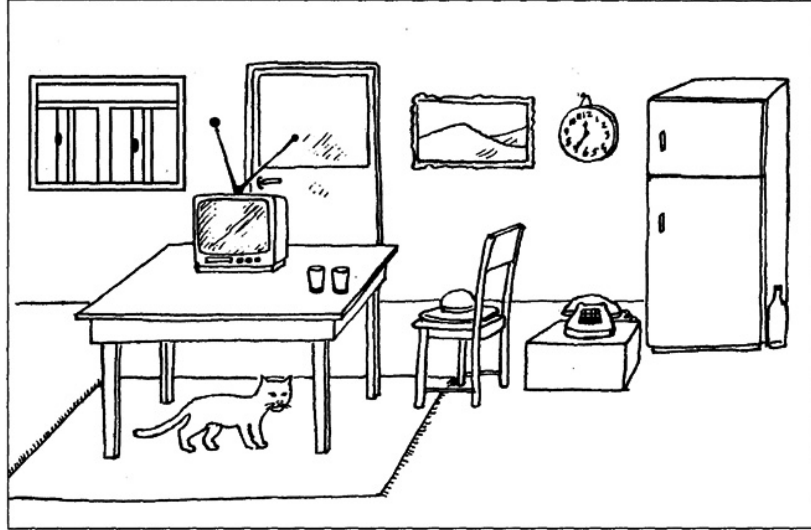
Üçüncü sınıfta yapmış olduğumuz bu zevkli etkinlikte amacımız, evdeki eşyaları öğretmek ve bu eşyalarla ilgili cümleler kurarak bilgileri kalıcı hale getirmek oldu.

Bu etkinliğimize de öğrencilere resim çizdirerek başladık. Evin bölümlerini gösteren bir ev resmi, evdeki eşyaları gösteren ayrı bir resim olarak iki resim çizdirdik ve boyattık. Daha sonra öğrencilere sözlükten sözcük bulma çalışması yaptırıldı. Öğrenciler buldukları sözcükleri resimde uygun yerlere yazdılar. (şekil 5-6). Öğretmenimiz ev ile ilgili belirlenen sözcükleri okuyarak öğrencilere tekrarlattı ve doğru telaffuz edilmesini sağladı.

Draw



Şekil. 5



Şekil. 6

İkinci seansımızda sözcükleri kullanarak cümleler kurduk:

- The fridge is in the kitchen
- The television is in the living room
- The bed is in the bedroom

- The table is in the living room
- The chair is in the table
- The Picture is new the clock
- The bottle is near the fridge
- The box is ander the chair
- The hat is on the chair
- The glasses are on the table
- The door is near the window
- The table is on the carpet

Cümle kurma çalışmasından sonra zevkli bir çalışma olan puzzle çalışması yaptırıldı. Bu çalışmada da öğrencilerin birbirlerine yardımcı olmaları için ikili gruplar oluşturuldu.

Şimdiye kadar etkinliklerimizde uyguladığımız resim yapma, boyama ve sözcüklerle eşleştirme yönteminin zevkli olduğu kadar, bilgilerin kalıcı olması ve öğrenmenin kolay olması açısından etkili bir yöntem olduğunu tespit ettik. Bunun en büyük nedeni, öğrencilerin görerek, yaparak ve eğlenerek etkinliklere katılmasıdır.

Bu etkinliğimizde kurduğumuz cümleleri soru-cevap şeklinde öğrencilerin ifadeleriyle oluşturuldu. Yabancı dili kalıcı kılmanın en etkili yolu, öğrencilerin bilgileri kullanıp ifade etmek olduğu için, yaptığımız her etkinlikte öğrencilerin sözlü ve gramatikal olarak öğrendiklerini kullanmalarını ve bizzat ifade etmelerini sağlamaya çalıştık.

4. 8. Meslekler

İlköğretim çağındaki her öğrenci, bildiği ve çevresinde gördüğü bir mesleğe özenir, o mesleği taklit eder. Aslında çocukların güzel mesleklere özenmesi, toplumda kendini kabul ettirmesinin ve sosyalleşmesinin bir kanıtıdır. Hatta bazı çocuklar, daha küçük yaştan itibaren, ilgi duydukları mesleklere ulaşmak için büyük gayret sarfederler. Örneğin, futbolu seven bir çocuğun sürekli futbol oynayarak yeteneklerini geliştirmesi, elektronik araçlardan hoşlanan bir

çocuğun radyo, teyp, bilgisayar gibi araçlarla sürekli meşgul olarak bilgisini artırması ya da ortaya yeni araçlar çıkarması gibi.

Öğrencilerin ilgisini çekeceğini umduğumuz meslekler oyununu üçüncü sınıfta uyguladık. Çocuklara “Büyüyünce ne olmak istiyorsunuz?” diye sorduğumuzda hemen parmakları kaldırdılar. Öğrenciler doktor, öğretmen, pilot, kaptan, polis, asker, çiçekçi gibi güzel meslekler söylediler. Yine öğrencilerden seçtikleri meslekleri anlatmalarını istedik. Birçok öğrenci seçtiği mesleği yaşıyormuş gibi anlattı. Örneğin trafik polisini anlatan öğrenci, elleriyle arabalara yön tayin eden hareketler yapıyordu.

Öğrencileri üçerli gruplara ayırdık. Meslekleri İngilizce olarak ifade edebilmeleri için hazırlık çalışması yapmalarını istedik. Öğrenciler kısa kısa ve basit cümlelerle sevdikleri mesleği anlatacaklardı. Öğrenciler sözlükten yararlanarak, birbirlerine danışarak cümleler kurdular. Rehber öğretmen ve ben sürekli kontrol ederek çalışmalarını izledik, gerekli durumlarda öğrencilere yardımcı olduk.

Hazırlıklar tamamlandı, öğrenciler ikinci derste seçtikleri meslekleri anlatmaya başladılar:

Hakan:

I am a doctor. I examine patients. I give them medicines. I operate them. I try to cure the patients. I like this job.

Merve:

I am a teacher. I teach students how to read and write. I give them knowledge. I play games with them. I like this job.

Ayşe:

I am a flowerist. I have flowers from all colours. Every day I water them and wipe their leaves. I treat flowers with chemicals. I like this job.

Mehmet:

I am a football player. I play football very well. I pass the ball to my friends during the game. I try to make my team win. I like playing football.

Yukarıdaki örnek anlatımlarda, öğrenciler kendi ifadeleriyle beğendikleri meslekleri anlatmaya çalıştılar. Buradaki amacımız kısaca mesleği tanıtmalarını ve dinleyenlerin de anlamalarını sağlamaktır.

Bu etkinliğimizde sözlük kullanma, cümle kurma, yazılı ve sözlü anlatım yapma, birlikte çalışma gibi zengin bir çalışma yaptık. Birlikte çalışma sırasında öğrenciler arasında yardımlaşma, fikir alışverişi en iyi bir şekilde gerçekleşti. Örneğin yabancı dil dersinde zayıf olan öğrenciler, bu derste daha aktif ve başarılı olan arkadaşlarının yardımıyla kendi çalışmalarını yapabildiler, cümleler kurmayı başarabildiler.

Cümle kurma çalışması, öğrencilere yeni sözcükler ve fiiller öğretti. Sözcük hazinelerinin artmasına, yeni cümleler kurma, ifade edebilme yeteneklerinin güçlenmesine neden oldu. Sözlü anlatım ise yabancı dili daha iyi kullanabilecekleri yönünde onlara cesaret verdi.

4. 9. Nesi Var?

Öğrencilerin severek oynadıkları bir oyun olan “Nesi var?” oyunu, onları eğlendirdiği kadar düşünmeye, bulmaya ve derste aktif olmalarına neden olmaktadır. Öğrencileri daha çok konuşturmaya teşvik eden bu oyun, ayrıca onların bilgi ve becerilerin de ortaya çıkarmaktadır.

Bu oyunun kuralı kısaca şöyledir: Bir öğrenci sınıfta arkadaşlarının karşısına çıkar. Aklında bir sözcük gizlidir. Sınıf arkadaşları ona sorular sorarak o öğrencinin aklında sakladığı sözcüğü bulmaya çalışırlar.

Oyunun kuralını yukarıdaki gibi öğrencilere açıkladık. Öğrenciler oyuna ilk başlayan olmak için atağa geçtiler. Fakat, rehber öğretmenimiz ve ben, öğrencilerin konuşmalarında kolaylık olması için bazı soru ifadelerini tahtaya yazdık. Tahtada yazılı olan soru cümlelerini kullanabilmelerini ve sözcüğü kolayca bulabilmelerini sağlamaya çalıştık. Tahtaya yazdığımız bazı cümleler şunlardır:

- What is ailing you?
- What is it useful for?
- Where is it used?
- Does it exist here?

Yukarıdaki cümleleri yazıp kısa bir açıklama yaptıktan sonra oyunumuza başladık. Her sözcük için ipucu olarak bir konu başlığı verdik.

Objet: • What is ailing you?

- It has a white color
- What is it useful for?
- It's used for writing
- Where is it exist?
- It's exist in the classroom

(chalk)

Fruit: • What is ailing you?

- It has a round shape
- How does it taste?
- It's very sweet
- What color is it?
- It's red

(apple)

Spor: • Where is it play?

- It's play on a grass
- How much people play?
- Twenty two people play

(football)

Objet: • What is ailing you?

- It has for foot
- What is it useful for?
- It's used for sit down
- Does it exist here?

- Yes

(chair)

Çok zevkli geçen bu oyunda öğrencilerin gizli sözcüğü bulabilmek için çaba harcamaları oyunun öğrenme üzerinde çok etkili olduğunu göstermektedir. Bu oyunda kolaylık olması açısından sözlük kullanmayı serbest bırakmıştık. Öğrenciler istedikleri sözcükleri bularak cümleler kurup soru sorabildiler.

Öğrencileri bu kadar aktif kılan, heyecanlandıran etkenlerden biri de, sözcüğü bulan öğrencinin tahtaya çıkarak oyunu oynatması idi. Bu nedenle öğrenciler oyun sırasının kendilerine gelmesi arzusuyla, sözcüğü ilk bulanın kendisi olmasını istiyordu ve cümleler oluşturup bunu ifade ediyordu.

Oyun o kadar tesirli olmuştu ki, öğrenciler dinlenme saatinde bile kendi aralarında bu oyunu oynamayı sürdürüyorlardı. Bu oyun öğrencilere bildikleri sözcükleri kullanma, ifade edebilme, yeni cümleler ve sözcükler öğrenme ve karşılıklı konuşma açısından çok yararlı oldu. Öğrencilere yeni bir açılım kazandırdı. Günlük hayatta kullanılabilecek bir çok sözcüğü ve cümleyi oluşturma imkanını vermiş oldu. Ayrıca öğrenciler bildikleri eşyaları anlatabilmeyi, onları tanımlayabilmeyi başarmış oldular. Zaten yabancı dilde mühim olan şey bildiğini ifade edebilmektir. Bu oyun öğrencilerin bu yönünü ortaya çıkarmak için çok etkili ve yararlı olmuştur.

4. 10. Sıfatlar

Sıfatlar soyut kavramlardır. El ile tutulup göz ile görülmeyen ifadeler olduğundan, öğrenilmesi zor olabilmektedir. Bu soyut ifadeleri somut ifadelerle eşleştirerek öğrettiğimiz zaman, ne kadar etkili ve kalıcı olabileceğini ölçmek istedik.

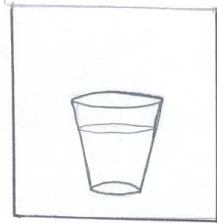
Sıfatları öğretmek için, her sıfatı ifade eden somut kavram bulma çalışması yaptık. Öğrenciler bu somut kavramları gördüklerinde ona ait sıfatı tanıyabilmeliydiler. Bunun için öğrencilerin fikirlerinden yararlanarak öğreteceğimiz sıfatlara uygun şekiller, resimler çizmeye başladık. Bu kavramları öğrencilerin ifade etmesinin, öğrenmede daha kolaylık sağlayacağını düşündük. Belirlediğimiz kavramları öğrencilere çizdirdik. Örneğin, soğuk için bir külah dondurma, sıcak için buharı çıkan bir bardak çay, aydınlık için yanan bir ampül vs. Örnek:



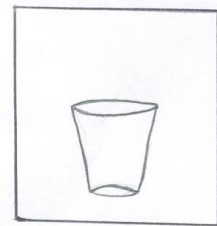
Cold



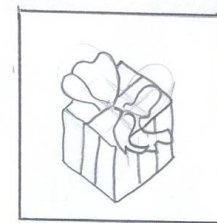
Hot



Full



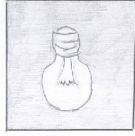
Empty



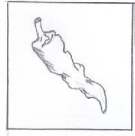
New



Light



Dark



Bitter



Sweet



Sour

Çizilen her şeklin altına İngilizce anlamlarını sözlükten buldurarak yazdırdık. Bu resimleri ekrana yansıtarak öğrencilere okuttuk. Öğrenciler resimler sayesinde sözcüklerin anlamlarını söyleyebiliyorlardı. Soyut kavramları somutlaştırarak ifade etme çalışmamız başarılı olmuştu. Görsel çalışma ve tekrarlar öğrenmeyi kolaylaştırmıştı.

İkinci dersimizde etkinliği yine öğrenciler üzerinde yoğunlaştırdık. Onlardan, bu kavramları dramatize yoluyla ifade etmelerini istedik. Her öğrenciyi sıra ile çağırarak bir sıfatı anlatmasını ve arkadaşlarının da anlatılan sözcüğü bilmelerini istedik. Öğrenciler gösterdiğimiz sıfatları el, mimik ve vücut hareketleriyle en güzel şekilde anlatmaya çalışıyorlardı. Örneğin; “güçlü” ifadesinde kaslarını gösteren bir insan, “hızlı” ifadesinde çok hızlı giden bir arabanın sesi, “karanlık” ifadesinde yönünü bulamayan bir insan gibi güzel anlatımlar yapabiliyorlardı. Dramatizasyon çalışması yapılırken isteyen öğrenciler

hemen atılıp o hareketi ifade eden sözcüğü söylüyorlardı. Bu etkinlik onların çok hoşuna gitmişti. Hem eğleniyor hem de öğrendiklerini ifade edebiliyorlardı.

Daha sonra öğrenilen sözcükleri pekiştirmek için sıfat tamlamaları yaptık: Big garden, beautiful girl, old clothes, hot tea, bleu point, full plate, sad man, new school, thick wall, cold water, long pole.

Buraya kadar her şey eğlenceli ve başarılı sonuçlanmıştı. Öğrenciler sözcükleri kavradıkları gibi tamlamalar da yapabilmişlerdi. Son çalışma olarak sıfatları cümlelerde kullanarak daha kalıcı olmasına çalıştık.

- I like drink hot tea
- I have got a red car
- I am not a lazy student
- She wants to buy a new shirt
- We playing in the big garden
- Where's the thin book?
- The empty bottle is in the box
- The dirty socks are on the chair
- The short pencil is under the chair
- The new clock is near the Picture
- Is the carpet new?
- Is his bag full?
- He has got dirty shoes
- I have got ten short pencils
- I have got txo old dresses

Öğrenciler zorlanmadan istedikleri cümleleri kurabildiler. Kendilerinden veya çevrelerinde gördükleri eşyalardan örnekler verebildiler. Her öğrencinin sıfat tamlaması yapabilmesi, sıfatları kavradıklarının bir göstergesidir.

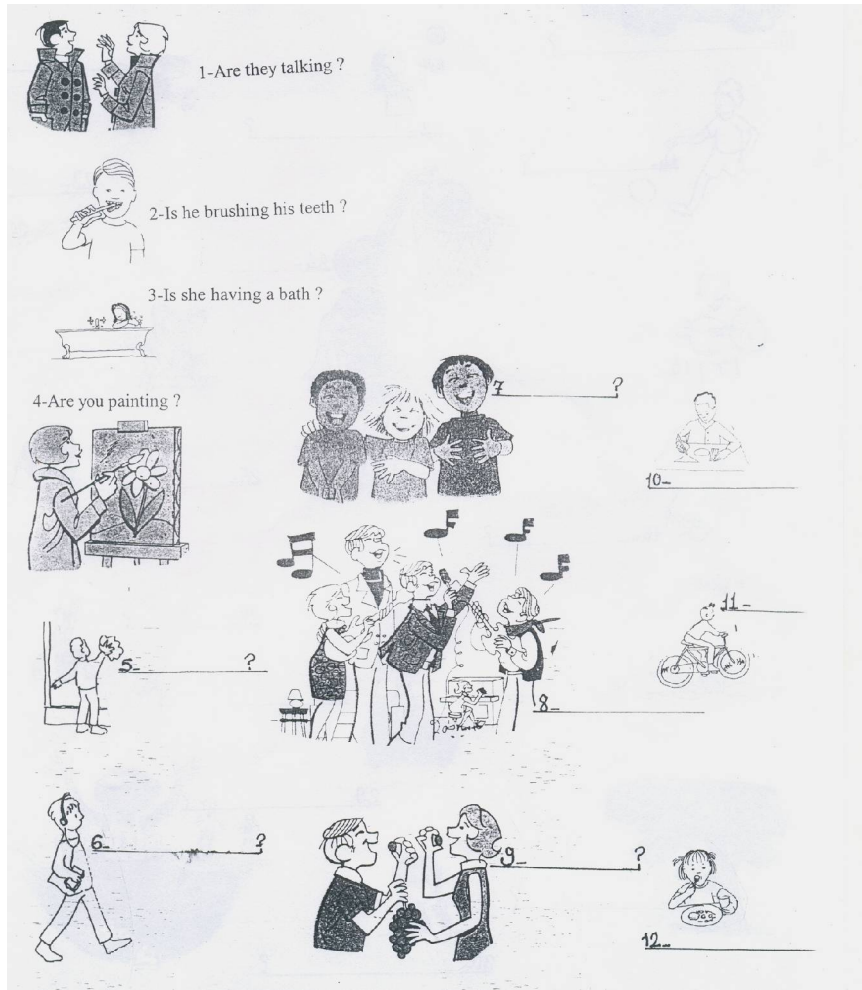
Bu oyunumuzda öğrencilerin emeğini ve katılımını daha çok gördük. Oyuna tamamen öğrencilerin düşüncelerini ve çalışmalarını katmamız, etkinliği daha eğlenceli hale getirdiği gibi, öğrenmeyi ve ifade etmeyi de kolaylaştırmış oldu. Dramatizasyon çalışması öğrenmeyi doğrudan etkilediği gibi öğrencilerin yeteneklerini ortaya koyma açısından yararlı oldu.

4. 11. Sessiz Sinema

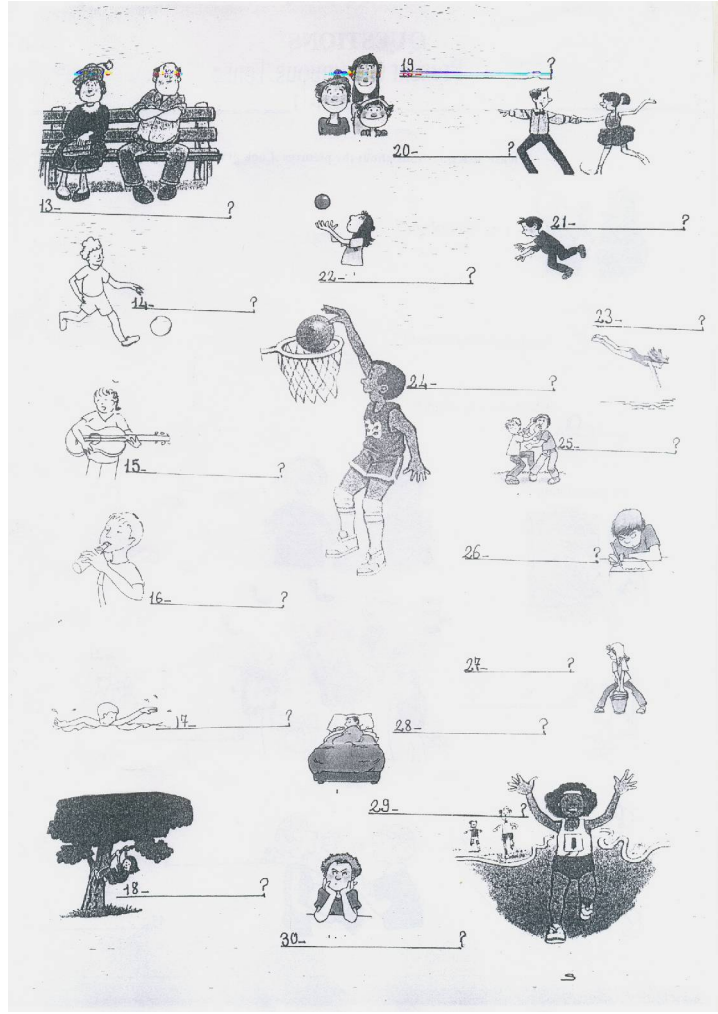
Küçük büyük herkesin seyerek oynadığı güzel bir oyundur. Oyunun kuralı bir olayı, eylemi, bir cümleyi konuşmadan elleri, vücut hareketlerini ve mimikleri kullanarak karşıdakine anlatabilmektir. Bu oyunun öğrencilerde var olan yetenekleri ortaya çıkaracağına ve ifade etme becerilerini geliştireceğine inanmaktayız.

Öğrencileri sıra ile oyuna kaldırdık. Sessiz sinema oyununda genellikle eylem belirten sözcükler vardı. Örneğin, bisiklet sürmek, yemek yemek, diş fırçalamak, uyumak, yüzmek gibi ifadeler. İfade edilen sözcüğü bulan öğrenci oyunu oynatma fırsatını da elde etmiş oluyordu. Bu oyundan da öğrencilerin dramtizasyon çalışmalarından zevk aldıklarını tespit ettik.

Bir sonraki dersimizde eylem ifade eden resimlerden yararlandık. (Şekil 7-8) Bu aktivitede öğrencilerden eylemleri soru şeklinde ifade etmeleri idi.



Şekil. 7



Şekil. 8

Örneğin;

- paint (resim yapmak)
- Is he painting?
- go (gitmek)
- Are you going?

Sessiz sinema tüm öğrencilerin ilgisini çektiğinden öğrenciler severek ve isteyerek oyuna katıldılar. Dördüncü sınıfta yaptığımız bu etkinlikte, amacımız fiil cümlelerini ifade ettirmek ve soru şekli olan enversiyonun kullanılmasını sağlamak oldu. Bu oyun ifade becerisini geliştirmek açısından oldukça yararlı oldu. Enversiyon ile ifade ederken oluşan ifade bozuklukları büyük ölçüde giderilmiş oldu. Yanlış telaffuz edilen sözcükler, sınıfa genel olarak tekrar ettirilerek düzeltilmesi sağlandı.

4. 12. Resim Analizi

Dördüncü sınıfta uyguladığımız bu etkinlikte amacımız, öğrencilerin düşüncelerini, hayal güçlerini ortaya çıkarmak, söz ile ifade etme yeteneklerini geliştirmektir. Her öğrencinin bakış açısı ve düşüncesi değişik olmaktadır. Bu nedenle ortaya farklı yorumlar çıkmakta ve buna bağlı olarak çok fazla cümle oluşturulmuş olmaktadır. Biz de öğrencilerden gelecek farklı yorumları almak için onlara resim analizi çalışması yaptırarak.

Aktivitemize büyük ebatlı kağıda hazırlanmış olan resmi tahtaya asarak başladık (Şekil. 9). Resimdeki olaylar hakkında öğrencilere sorular sorduk:

- Çocuk neden ağlıyor?
- Restoranın önünde ne satıyorlar?
- Adam neden koşuyor?
- Bu olay nerede geçiyor?
- Polis çocuğa ne diyor?
- İnsanlar ellerinde ne taşıyorlar?
- Olaylar günün hangi saatinde yaşanıyor?

Bu etkinlik tamamen öğrencileri konuşurmaya yöneliktir. Onlardan sürekli farklı düşünceler üretmelerini istedik. Her öğrencinin farklı cümleler söylemesini, böylece bildikleri sözcükleri kullanmalarını istedik.

İkinci dersimizde, öğrencilere altında resim bulunan kağıtları dağıttık. Bu defa yorumlarını yazarak ifade etmelerini istedik. Çalışma sonunda kağıtları toplayarak yazıları inceledik ve not ile değerlendirme yaptık. Hatalarını görmeleri için kırmızı kalemle işaret koyduk. Yeniden incelemeleri ve hatalarını görmeleri için kağıtları geri dağıttık. Daha sonra başarılı bulduğumuz bir öğrencinin kağıdını sınıf çalışma panosuna astık (Şekil 10). Bu başarılı olan öğrenci için bir ödül, diğerleri için de bir teşvik idi.

Bu etkinliğimizde hem sözlü hem de yazılı anlatım çalışması yapmış olduk. Yazılı anlatımda yaptığımız değerlendirme ile bir takım hatalarının olabileceğini göstermek ve öğrencilerin biraz daha dikkatli olmalarını ifade etmeye çalıştık.

COMPOSITION

Subject: Write about the picture below. Use Present Cont. Tense.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

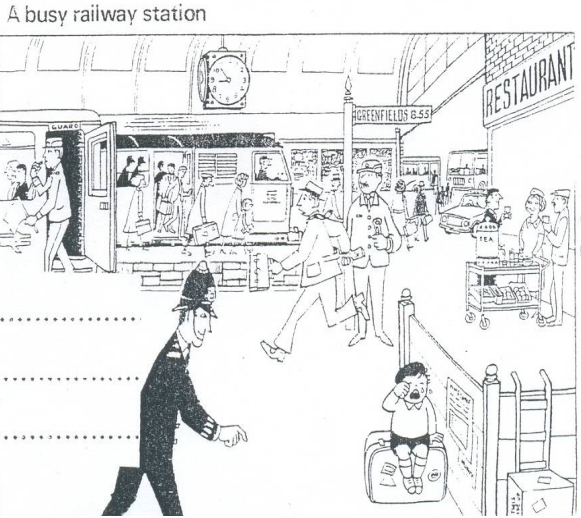
.....

.....

.....

.....

.....



Name :

Number :

Class :

Şekil. 9

Sebanur Akdag



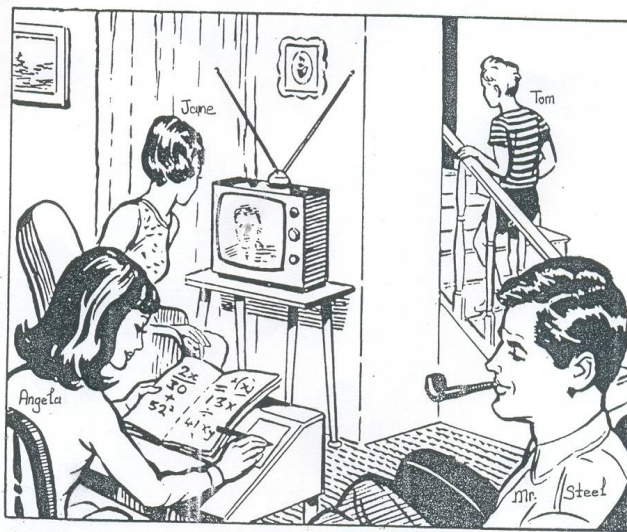
QUIZ COMPOSITION

Subject : PLEASE WRITE ABOUT THE PICTURE YOU SEE.

90
Ninety points

STEEL FAMILY

This is steel family. It is evening, and they are in the sitting room. They are happy. This is Mr. Steel. He is sitting in the armchair. He is looking at Angela. He is smoking a pipe. He is happy. This is Angela. She is hardworking. She is not lazy. She is studying math. She is studying. She is happy. This is Tom. He is not hardworking. He is lazy. He is going to bed. He is happy. This is Jane. She is sitting in armchair. She is watching the TV. She is happy.



SPEAKING AND WRITING ACTIVITY

Şekil. 10

4. 13. Bilgi Yarışması

Dördüncü sınıf öğrencilerinin oyunlarda çok aktif ve rekabet içinde olmaları, bizi bir bilgi yarışması düzenlemeye götürdü. Yarışma için A'dan Z'ye kadar soru hazırladık. Öğrencileri 4 gruba ayırdık. Öğrenciler sabırsızlıkla yarışmanın başlamasını beklediler. Kağıda yazarak ilk cevap veren grup 10 puan alacaktı. Öğrencilere sözlük kullanmayı serbest bıraktık. Soruları dev ekranda birer birer yansıtarak yarışmayı gerçekleştirdik.

Yarışma Soruları aşağıdaki gibidir:

- The capital of Turkey. (Ankara)
- The biggest living object in the sea (Balina)
- The thing which Money is put in (cüzdan)
- The only planet with life on (Dünya)
- The highest peak of the world (Everest)
- The trade mark of a car (Ford)
- The name of a peninsula in the Marmara region (Gelibolu)
- The place where patients are being treated (Hastane)
- Neither cold nor hot (ılık)
- The person who ride racehorses (Jokey)
- The place where animals such as hen, turkey cocks take shelter in (Kümes)
- A plant with yellow color, juicy and sour taste. (Limon)
- We go to visit and see the historical objects. (Müze)
- Iron ring that is stomped in the foot of a horse (Nal)
- A device that is useful for catching fish (Olta)
- The name of a device used to find (Pusulula)
- The route that is followed by ship and planes (Rota)
- Cavalryman (Süvari)
- The white substance that is used to give taste to meals (Tuz)
- The name of a city in the Egean region (Uşak)
- The biggest lake of Turkey (Van gölü)
- A big fabric that makes ship move by the help of wind (Yelken)
- The province in the black sea region where coal mine is produced. (Zonguldak)

Yarışma beklediğimiz gibi çok çekişmeli, çok heyecanlı geçti. Sorularımız bilgi içerikliydi. Öğrenciler cümleleri çevirseler de, bir takım sorularda cevabın doğruluğunu garantilemek için birbirlerine danışıyorlardı. Bu oyun hızlı çeviri yapma, öğrenilen bilgilerin karşılığını alma açısından çok isabetli olmuştu. Öğrenciler bu yarışmayla kendilerini test ettiler ve yaptıkları çalışmaların öğrendikleri bilgilerin boşa çıkmadığını görmüş oldular.

4. 14. Hazine Bulma

Hazine bulma oyunu, ekip çalışmasının en güzel örneğini sergileyen bir oyundur. Adından da anlaşılacağı gibi, verilen ipuçlarından yola çıkarak belli bir yerde bulunan hedefe ulaşmayı amaçlayan bir ekip çalışmasıdır. Oluşturulan gruplar, belirlenen etapları aşarak sonuca ulaşmaya çalışır.

Bu etkinliği iki şekilde gerçekleştirdik. Birincisinde amaç, etapların sonunda bir ödüle ulaşmaktı. İkincisinde ise, öğrencilerin performansına göre not ile değerlendirme yapacaktık.

İlk oyuna başlamak için öğrencileri dörderli gruplara ayırdık. Grupları ödüle götürecek güzergahı belirleyen 6 istasyon oluşturduk. Okul bahçesini, okul salonunun, koridorları bu güzergahın içine dahil ettik. Bu oyunumuza iki ders saati kadar süre ayırdık. Öğrencilere kalem, kağıt ve sözlük gibi araçları serbest bıraktık.

Hazine bulma oyunu, her grubun izleyeceği güzergahı belirleyen yol haritası kağıdını çekmesiyle başladı. Daha sonra gruplar birinci etaptan itibaren ödüle giden yolda ilerlemeye başladılar. Öğrenciler ellerindeki araçlarla okul koridorlarında, okul bahçesinde kağıtlardaki İngilizce talimatları çevirerek son etaba ulaşmaya çalışıyorlardı.

Birinci kağıttan altıncı kağıda kadar, istasyonların yerini bulmak ve en son kağıtta da ödülün yerini bulmak zorundaydılar. Aksi takdirde ödülü kazanamayacaklardı.

Kağıtlarda yazdığımız talimatlardan “aşağı in”, “yukarı çık”, “sağa dön”, “sola dön”, “20 adım ilerle” “içinde”, “karşısında” gibi ifadeler vardı. Bu oyunu oynatmamızdaki temel amaç, yön bilgisini kavratmak ve istenilen bir yeri tarif edebilme becerisini kazandırmaktı.

Öğrenciler kendilerini öylesine oyuna vermişlerdi ki, çevrelerinde olup bitenlere aldırış bile etmiyorlardı. Zilin çalmış olması, diğer öğrencilerin onlara meraklı bakışları, onları pek de rahatsız etmiyordu. Oyunun sonunda ödül olması ve onların da ödülü merak etmeleri oyuna tam motive olmalarını sağlamıştı.

İkinci dersin yarısından sonra, gruplar birer birer ellerinde çikolatalarla sevinçle sınıfa girdiler. Farklı zamanlarda olsa da, gruplar etapları aşarak sonuca ulaşmış ve ödülü almıştı. Herkes çok sevinçliydi. Oyunu çok sevdiklerini, etapları nasıl aştıklarını anlattılar. Gerçekten de öğrenciler bir hazine bulmuş gibi mutluydular.

Aynı oyunun ikinci versiyonunda, istasyon sayısını yine altı, gruptaki öğrenci sayısını üç olarak belirledik. Süre yine iki ders saati olarak kabul edildi. Oyunun sonunda öğrencilere ödül yerine not verecektik. Her etapta bir şifre sözcük veya harf vardı. Bu sözcükleri ve harfleri bir araya getirince bir cümle oluşuyordu. Bu cümleyi tamamlayan grup oyunu da tamamladığı gibi, not olarak 100 puan alacaktı.

Öğrenciler bu oyuna da güzergahlarını belirleyen kağıtları çekerek başladılar. Diğer oyunda olduğu gibi, sözlük kağıt ve kalem serbestti. Öğrencilerin bir sonraki etapta hangi şifre olduğunu merak etmeleri, 100 puan almak istemeleri, oyuna ayrı bir heyecan katmıştı.

Bir önceki oyunun kazandırmış olduğu bilgi ve tecrübeler sayesinde, öğrenciler etapları kolay aştılar, daha ikinci ders başlamadan gruplar sonuca ulaşarak, hak ettikleri puanı aldılar. Bu öğrenciler için daha sevindirici olmuştu, çünkü 100 puan almışlardı.

Bu etkinlikte elde etmek istediğimiz şey, yukarıda belirttiğimiz gibi, öğrencilerin bir takım yön belirten sözcükleri kavramalarıydı. Çevirdikleri cümlelerde bu ifadeler sıkça yer almaktaydı. Öğrencilerin bu ifadeleri kullanıp kullanamayacaklarını tespit etmek için “yer tarif etme” çalışması yaptık.

- How can I go to Taşhan?

- Walk along Cumhuriyet street for about 300 m. Turn left at the cross road. There is a big building on the right. You can find Taşhan there, at the corner.

- How can I go to the terminal please?

Walk along Cumhuriyet street as far as the University, Turn right at the crassroad. Walk down about 200 m. There is the door to the terminal or. The right hand side. Walk in there.

Bu etkinliđi uygulamadaki amacımıza büyük ölçüde ulaşmış olduk. Öğrenciler, yön tarif etmek için gerekli olan konunun başında belirttiđimiz talimatları yeterince kavradılar ve ifade edebildiler.

Bu oyun çeviri yaparak öğrencilerin cümle tahlili yapabilmelerini kolaylaştırdı. Temelde amaçladığımız sözcükleri sürekli tekrarlayarak öğrenmeyi kolaylaştırdı. Öğrenciler yön belirten sözcükleri sözlü ifade ederek pratikte kullanabilme yeteneklerini göstermiş oldular. Ayrıca grup çalışması sayesinde bilgileri birbirlerine aktararak bütün grubun eşit seviyede öğrenmesini de sağlamış oldular.

4. 15. İsim Şehir Oyunu

Ortaokul ve lise yıllarında severek oynadığımız bu oyunu, yabancı dil öğretiminde yararlı olacağı ve öğrencilerin de beğeneceđini umarak programımıza dahil ettik. Oyunun adını “isim ve şehir” olarak adlandırıyoruz, fakat yabancı dilde sözcükler yazdıracağımızdan konu başlıklarını “objet”, “plant”, “animal”, “verb” ve “adjective” olarak belirledik. Oyunu öğrencilere açıklayarak, belirlediğimiz konu başlıklarına ait sözcükler bulup hazırlanmaları için iki hafta kadar süre tanıdık.

Oyunun kuralı geređi, öğrenciler bizim karışık olarak vereceğimiz harflerle başlayan sözcükleri, konu başlıklarının bulunduğu bölümlere yazarak puan almaya çalışacaklardı. Her sözcük 10 puan olarak değerlendirilecekti. Fakat aynı sözcüklerin yazılması halinde beşer puan verilecekti. Bu nedenle, öğrencilerin verdiğimiz konu başlıklarıyla ilgili olarak, aynı harflerle başlayan birden fazla sözcüğü öğrenmeleri, fazla puan elde etmeleri için onların yararına olacaktı.

Öğrencilere verdiğimiz hazırlık süresi içinde yeni sözcükler öğrenmek için gayret sarfetmeleri, sürekli sözlükle meşgul olup yeni cümleler oluşturmaları velilerin de dikkatini çekmişti. Buna başlangıçta bir anlam verememişler, fakat durumu öğrenince onlar da memnuniyetlerini dile getirmişlerdi.

Oyuna başlama zamanı geldiğinde, öğrencilerin çok heyecanlı ve sabırsız oldukları gözleniyordu. Bir an önce oyuna başlamak istiyorlardı. Konu başlıkları yazılı olarak hazırladığımız kağıtları öğrencilere dağıttık. Kağıdın son hanesinde puan bölümü yer alıyordu. Puanlar toplanıp bu bölüme yazılacaktı.

Vereceğimiz her harf için 2 dakika süre belirledik. Fakat bu 2 dakikalık süreden önce kolonları ilk dolduran öğrenci “bitti” diyerek 20’ye kadar İngilizce olarak sayacaktı ve sayma işlemi bitince süre de dolmuş olacaktı. Bunu, öğrencileri önce bitirmeye teşvik etmek, bitirmekte geç kalan öğrencileri biraz heyecalandırmak ve oyunu daha canlı tutmak için yapıyordu. Böylece ilk bitirenler daha fazla puan alarak oyunu kazanabileceklerdi. Bu durum oyuna rekabet ortamı veriyordu.

Oyuna “m” harfi ile başladık. Her harfin sonunda, yazılan sözcüklere puan verilip toplam puan son haneye yazılıyordu. Öğrenciler oyunu tam bir rekabet içinde oynuyorlardı. Oyun çok heyecanlı ve çok zevkliydi. Öğrencilerin iki haftalık süre içinde, bu oyuna iyice hazırlanmış oldukları gözleniyordu. Kağıtları ben ve rehber öğretmen sürekli kontrol ediyorduk. Bazen heyecandan, bazen hatırlamadıklarından, öğrencilerin boş bıraktıkları haneler oldu. Ama genelde kolonları dolduruyorlardı (Örnek: Şekil 11).

Çok eğlenceli ve yararlı bulduğumuz bu oyunu üçüncü sınıflara da oynatmaya karar verdik. Üçüncü sınıflar için üç haftalık hazırlık süresi verdik. Konu başlıkları olarak “object”, “plant”, “animal” ve “verb” belirledik. Dördüncü sınıfta uyguladığımız kuralların aynısını üçüncü sınıf için de geçerli saydık.

Üçüncü sınıfta da hazırladığımız kağıtları öğrencilere dağıtarak oyunu oynattık. Bu sınıfta da ortam hareketli ve canlı idi. Oyunu kazanma arzusu, öğrencileri daha aktif ve heyecanlı bir hale getirmişti. Üçüncü sınıfta da öğrenciler kolonları doldurabilme başarısını göstermişlerdi (Örnek, Şekil 12).

Amacı sözcük hazinesini zenginleştirmek olan bu oyun gerçekten de çok yararlı oldu. Öğrenciler sürekli olarak sözlükten yararlandıklarından sözlük kullanma beceri ve alışkanlığını kazanmış oldular. Belirlediğimiz konularla ilgili olarak çok sayıda sözcük öğrendiler. Tamamen oyun amacı güden bu etkinliğimizde, sözcüklerin okunuşlarını, yazılışlarını ve anlamlarını iyice

kavramış oldular. En önemlisi ise duygu ve düşüncelerini ifade edebilmek için bilmeleri gereken pek çok sözcüğü de bu oyun sayesinde öğrenmiş oldular.

objects	plant	animal	adjective	verb	point
money 5	mandarin 5	mule 10	mad 10	meet 10	40
sock 5	strawberry 10	seagull 10	short 5	seek 5	35
balloon 5	bean 10	badger 10	bad 10	buy 5	40
window 5	walnut 10	wasp 10	wide 5	work 5	35
arrow 10	apricot 10	antelope 10	ancient 5	adjust 10	45
paper 5	peache 5	panther 5	possibly 5	pull 10	30
— 0	herb 5	hawk 10	hot 5	have 5	25
toy 10	tomato 5	tick 10	tired 10	take 5	40
doll 5	— 0	— 0	dirty 10	depart 5	20
list 5	laurel 10	leopard 5	lazy 5	like 5	30
ointment 10	olive 10	owl 10	old 10	operate 10	50

Şekil. 11

objects	plant	animal	verb	point
Queen 10	orange 5	oyster 10	occupy 5	30
Door 5	daisy 10	dolphin 5	designate 5	25
Table 5	tomato 5	tiger 5	think 5	20
book 5	banana 5	bull 10	bake 10	30
poil 10	parsley 10	parrot 10	pression 10	40
hammock 10	holly 10	hornet 10	hew 10	40
wicket 5	wheat 10	— 0	wash 5	20
car 5	cherry 5	camel 5	change 10	25
lens 10	lentil 5	lion 5	learn 5	25
shoe 5	spinach 5	snake 5	say 5	20
motor 10	melon 10	mouse 5	make peace 10	35

Şekil. 12

4. 16. Sözlü Anlatım

Dördüncü sınıfta yaptığımız son çalışma olan sözlü anlatım oyunu, günlük hayatta kullandığımız cümleleri yabancı dili kullanarak ifade etme idi. Bu oyunda rehber öğretmenimiz Türkçe cümleleri öğrenciler de İngilizcesini söyleyeceklerdi.

- O dondurma satın alıyor.
- He is buying the ice cream.
- Onlar bilgisayar mı satıyorlar?
- Are they selling computer.
- Babam sigara içmiyor.
- My father is not smoking
- Müdür sınıfımıza geliyor.
- The director is coming to the place.
- Babam hastanede çalışıyor.
- My father is working in hospital
- Niçin gidiyorsun?
- Why are you going
- Ben çoraplarımı arıyorum
- I am looking for my socks.
- Öğrenciler sınıfta oturuyorlar.
- Students are sitting in the classroom.

Öğrenciler yukarıda örnekleri verilen cümleleri hiç zorluk çekmeden ifade edebildiler. İkinci dersimizde ise soru cevap şeklinde bir sözlü anlatım çalışması yaptık.

- What's your favorite TV program?
- My favorite program is news
- What's your favorite color?
- My favorite color is blue.
- What's your favorite country?
- My favorite country is Turkey.
- What's your favorite food?
- My favorite food is döner.

- What's your favorite kind of ethnic food?
- My favorite kind of ethnic food is kadayıf.

Yukarıda örnekleri verilen her iki çalışma da, yabancı dilde ifade etme becerisini tespit etme açısından çok yararlı oldu. Bir anlamda öğrencilerin öğrendiklerini ifade edebilme, kendilerinin yabancı dili kullanmada hangi seviyede olduklarını görme fırsatını bulmuş oldular. Öğrencilerin her durumda yabancı dili rahatça kullanabilme yönünde cesaretlendirici bir çalışma yapılmış oldu.

Şimdiye kadar sunmuş olduğumuz çalışmalarda, yıl boyunca yabancı dil uygulama sınıflarında yapmış olduğumuz etkinlikleri ve üzerindeki olumlu etkilerini gözler önüne sermeye ve dil öğretiminde oyunun etkili bir araç olduğunu göstermeye çalıştık.

Yabancı dil öğretiminde, ülkemizde olduğu kadar diğer ülkelerde de zorluklarla karşılaşmaktadır. Bu zorlukları aşmak ve yabancı dil öğretimini kolaylaştırmak için çeşitli metotlar, oyunlar, etkinlikler hazırlanıp öğrencilerin katılımlarını artırmaya, yeteneklerini ortaya koymaya, yabancı dili en kısa yoldan öğrenmelerini sağlamaya çalışılmaktadır. Yapmış olduğumuz incelemelerde İngiltere, Fransa, Almanya gibi ülkelerde de, ana sınıfından itibaren farklı yaş gruplarına uygulanmak üzere hazırlanmış oyunlar ve aktivitelerin olduğunu tespit ettik. Bu ülkelerde de, tezimizde uygulamış olduğumuz aktivitelerin aynısının veya değişik versiyonlarının uygulanıyor olması, dil öğretimini kolaylaştırmak ve ortaya çıkan zorlukları aşmak için oyunlar ve etkinlikler geliştirildiğini göstermektedir.

Tezimizin bundan sonraki bölümünde şimdiye kadar uygulamış olduğumuz aktivitelerden farklı olarak hazırlanmış olan, Fransızca oyun örneklerini ve yabancı dil öğrenimi üzerindeki yararlarını belirtmeye çalışacağız.

4. 17. Şarkıların Dili

Frère Jacques

Frère Jacques, Frère Jacques,
 Dormez-vous ? Dormez-vous ?
 Sonnez les matines, sonnez les matines,
 Din, ding, dong. Din, ding, dong.

A l'école de la forêt, on récite l'alphabet

La souris lance les dés
 A B C D

Le chat frise ses moustaches
 E F G H

La grenouille grimpe à l'échelle
 I J K L

Le pivert commence à taper
 M N O P

La cigale préfère chanter
 Q R S T

Le perroquet vient d'arriver
 U V W

Tous répètent sans qu'on les aide
 X Y Z

Sur la mousse

Sur la mousse, douce, douce,

J'ai compté les papillons,

J'en ai compté douze, douze,

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12,

Douze jolis papillons,

Sur la mousse, douce, douce

Les crayons de couleurs

Mais à quoi jouent les crayons de couleurs
 Pendant les récréations?
 Le rouge dessine une souris
 Le vert un soleil
 Le bleu dessine un radis
 Le gris une groseille
 Le noir qui n'a pas d'idées
 Fait de gros pâtés
 Voilà les jeux de crayons
 Pendant les récréations.

C'est l'automne

Feuille rouge, cèpe noir,
 C'est l'automne, c'est l'automne,
 Herbe rousse au vent du soir
 L'été nous dit : "au revoir !"
 - Soleil rouge, horizon noir...
 Lune rousse au vent du soir.

Bonjour, bonsoir

Quand le soleil se lève,
 Il me dit bonjour.
 Je quitte mes rêves
 Pour saluer le jour,
 Et j'étaie
 Mes pétales.

Quand le soleil plonge,
 Il me dit bonsoir.
 Les ombres s'allongent,
 Je replie dans le soir
 Ma corolle
 En coupole.¹⁴

Çalışmamızın başında da şarkıların yabancı dil öğretiminde yararlarından bahsetmiş ve şarkı örneği de vermiştik. Yukarıda verilen şarkılar ana sınıfı, birinci ve ikinci sınıflar için hazırlanmıştır. İlk iki şarkıda harflerin ve sayıların öğretilmesi amaçlanmıştır. Harfler ve rakamlar belli bir sırası olan işaretlerdir. Bu nedenle bu işaretleri sırasına göre öğrenmek gerekir. Öğrencilere bu işaretleri

¹⁴ www.villemin.gerard.free.fr/Langue/html

okuyup öğrenmelerini söylediğimizde zorlanacaklar, sıralamadan ve telaffuzda şaşırabileceklerdir. Bu klasik yöntemle öğrenme uzun zaman alacaktır. Fakat bu bilgilerin şarkı aracılığıyla verilmesi hiç zaman kaybetmeden ve zorlanmadan öğrencilerin kavramasını sağlayacaktır.

Diğer şarkılarda da renk bilgisi, mevsimin özelliklerinin ve bir günün anlatılması gibi konular işlenerek öğrencilerin hem eğlenmeleri, hem öğrenmeleri, hem de öğrendiklerini ifade edebilmeleri tasarlanmıştır. Şarkı aracılığıyla çok sayıda öğrenciyi aynı anda istenilen bilgiler verilebilmektedir. Şarkılar kolay öğrenildiği için bilgiler kalıcı olmaktadır.

4. 18. Sözcük Türetme

Aşağıda görüldüğü gibi, anagram bir sözcük bulma oyunudur. Yani verilen bir sözcüğün harflerinden yararlanarak farklı ve anlamlı yeni bir sözcük elde etmektir. Bu oyun öğrencileri yeni sözcükler türetmeye, bildiği sözcükleri ifade edebilmeye yöneltmektedir. Öğrenciler bu çalışmayı yaparken bildikleri bütün sözcükleri düşünmektedirler. Verilen sözcükler bir başka anlamlı sözcüğü bulabilecek niteliktedir. Bu oyun ile öğrenciler yazılı anlatım yapmaktadırlar. Aynı zamanda bilgilerin doğruluk oranını da test etmektedirler.

3	AMI	MAI	7	ATELIER	RÉALITÉ
3	RÉA	ARE	7	BERLIET	LIBERTÉ
3	SIR	RIS	7	CAMÉLIA	AMICALE
3	TIR	RIT, TRI	7	CHANTÉE	ÉTANCHE
4	ANGE	NAGE	7	ENTENTE	NÉNETTE
4	AVIS	VISA	7	ÉVASION	AVOINES
4	CAFÉ	FACE	7	FÉCONDE	DÉFONCE
4	CAME	ACMÉ	7	LAINAGES	ANGLAISE
4	CÔNE	NOCE	7	OBTENIR	ROBINET
4	ÉMIR	RIME	7	RENÉGAT	ÉTRANGE
4	ÎLOT	LOTI	7	RENNAIS	NARINES
4	ISAR	AIR	7	THE EYES	THEY SEE
4	PURE	PEUR	7	TORNADE	ÉRODANT
4	RAME	AMER, ARME, MARE	7	TRÉSORS	RESSORT
4	ROSE	ÉROS, OSER	7	VIEIL OR	OLIVIER

4	VOTE	VETO	8	ALSACIEN	CANALISE
5	ASTRE	TARSE	8	ASPIRINE	PARISIEN
5	CÉSAR	SACRE, CASER	8	CRÉATION	CANOTIER
5	DÉMON	MONDE	8	DENTIERS	DESTINER
5	DIÈTE	TIÈDE	8	HÉRÉSIES	HÉRISSÉE
5	DIGUE	GUIDE	8	INESPÉRÉ	PÉRINÉES
5	ÉMULE	MEULE	8	INTÉRÊTS	ÉTREINTS
5	ÉTÊTÉ	TÉTÉE	8	IRONIES	IONISER
5	ISÈRE	SÉRIE	8	MINISTRE	INTÉRIMS
5	MÈTRE	TERME	8	PÉDALIER	DÉPLAIRE
5	NICHE	CHIEN, CHINE	8	POINTURE	ÉRUPTION
5	OSCAR	CORSA	8	POLITISE	PILOSITÉ
5	PÉPIE	PIPÉE	8	VÉNÉRIEN	INNERVÉE
5	POULE	LOUPE	9	AGRESSION	ORGANISÉS
5	REPOS	SPORE	9	CLIENTÈLE	ÉTINCELLE
5	RÊVER	VERRE	9	CONNAÎTRE	ACTIONNER
5	SÉRUM	MURES	9	ESTAMINET	TANTIÈMES
5	STADE	DATES	9	HIT-PARADE	APARTHEID
5	STÈRE	RESTE	9	PRATICIEN	ANTICIPER
5	TRAIN	RIANT	9	PRÉSENTER	SERPENTER
6	ADMISE	SAMEDI	9	TENTATION	ATTENTION
6	CENTRE	RÉCENT	9	TERMINALE	ALIMENTER
6	CIGARE	CIRAGE	9	TOUT PARIS	PROSTITUA
6	CRASSE	RESSAC			
6	ÉGÉRIE	ÉRIGÉE			
6	ENTITÉ	TEINTE, TÉTINE			
6	GÉRARD	REGARD, GARDER		ENDIVE BRAISÉE	ENVIE DE BAISER
6	GRANIT	GRATIN			
6	LIMACE	MALICE			
6	RAMEUR	ARMURE			
6	SIROTE	ORTIES			
6	TARTES	STRATE			
6	TIERCE	ÉCRITE			
6	VANITÉ	NATIVE			
6	VENDUE	DEVENU			

4. 19. Konuşan Alfabe

Konuşan alfabe (alphabet parlant) mükemmel bir dil oyunudur. Verilen harflerden ve rakamlardan yararlanarak bir sözcüğü veya cümleyi bulmayı amaçlamaktadır. Bu oyunu oynayan öğrenciler harfleri ve rakamları telaffuz ederek pekiştirmekte, sözlü ve yazılı anlatım yapmaktadırlar. Fransızca cümlelerde ulama yapılması gereken yerler vardır. Bu oyun sayesinde öğrenciler ulama çalışması da yapmış olmaktadır.

Bu oyunun bir benzeri dilimizde de mevcuttur. yazı, harf, rakam ve resimlerle bir yazının, bir atasözünün bulunması istenmektedir. Böyle oyunlar öğrencilere beyin jimnastiği yaptırmakta, eğlenerek öğrenmelerini sağlamaktadır.

ABL & K1	Abel et Caïn
A 1 2 C 4	À un de ces quatre
AG LARIT	Âgée, elle a hérité !
A LM199 A 2KC	Ah ! elle aime 1 œuf neuf à 2 cassés
MACHAUT	Aime assez à chahuter
AC 10 Q T	Assez discuté
A 6 100 m	Assis sans maître
BB A CC 2 TT	Bébé a cessé de têter
7 A C	C'est assez; c'est tassé
7 A L 2 10 Q T	C'est à elle de discuter
7&3	C'est étroit
7 1 J B	C'est un gibet
7 1 9 K C	C'est un œuf cassé
7 ÉT L HO	Cet été, elle a chaud
7 x 6 C C 2 ρ T	Cette fois-ci, cesser de roter
7 x 6, 20 100 É A 6 100 1 10	Cette fois-ci, Vincent est assis sans indice
L A M S A	Elle a aimé ça
L A A 6 1000 É	Elle a assimilé
L A C D O 6 σ L A 6 ρ T 1	Elle a cédé, aussitôt, elle a siroté un
T É A ρ T	thé, et elle a roté

L A C C 2 K C 1 9	Elle a cessé de casser un neuf
L H O O Q	Elle a chaud au cul (<i>voir Joconde</i>)
L H I É & π C	Elle a chié et pissé (souvent scato!)
L S F R	Elle laissait faire
L C A B C É A C D D E	Elle s'est abaissée et a cédé des oeufs
L C 100 I	Elle s'est sentie ...
L I A V Q L I R S T	Elle y a vécu; elle y est restée
L M 1 A B O Q P A C D 1 I D	Elle aime un abbé occupé à céder une
O P Y	idée au pays grec!
S A C τ ? é 6 C A C τ !	Est-ce assez tôt? Hé, si c'est assez tôt!
L N A R I T L A H T 1 9	Hélène a hérité, elle a acheté un œuf
1 10: C 1 20 9	Indice: c'est un vin neuf (le Beaujolais nouveau)
G 2 L O Q	J'ai deux ailes au cul
G U 1 K 7 K C	J'ai eu une cassette cassée
L 'N M I A C C D 'H T C K 7 2	L'ennemi a cessé d'acheter ses
K P D P	cassettes de cape et d'épée (<i>MC Solaar</i>)
20 O 6 ρ 2 K 6	Mercrey <ul style="list-style-type: none"> ▪ nom d'un vin blanc de Bourgogne au sirop de cassis = Kir ▪ apéritif nommé d'après le chanoine Kir, ▪ maire et curé (Mercrey) de Dijon
- 2 N = + 2 P	Moins de haine égal plus de paix
0 H I é	Nul à chier
π R A V Q & A π G	Pierre a vécu et a pigé
100 10 Q T	Sans discuter
6	Sans soucis
100	Sans vin, c'est sans tache dit Vincent
120, C 100 H 10 20 100	Santé, c'est un Saint Émilien
100 T, C 1 5 É 1 000 000	Sens ta chaussette, plus elle a chaud, plus elle sent
100HO7 + LHO + L100	

6 C K C	Si c'est cassé
6 C 10 C 10	Si c'est dit, c'est dit
3 AB OQP HIÉ / 3 π R² = 3 QBC	Trois abbés occupés à chier sur trois pierres carrées "égal" trois culs baissés
1 AB A6 O C_{min}R	Un abbé assis au séminaire
1 A H 100 C	Un achat sensé
20 10 6	Vin d'ici ¹⁶

4. 20. Boşluk Doldurma

Yabancı dil öğretiminin sonraki aşamalarında, öğrencilerin anlama ve ifade edebilme becerilerinin gelişmiş olması beklenmektedir. Öğrenciler sözlü ve yazılı ifade edebilme, okudukları bir metni anlayabilme becerilerine sahip olabilmelidirler. Bu oyun öğrencilerin bir metni kavrayabilme becerilerini ortaya koymaktadır. Öğrenciler metni analiz ederek boş bırakılan yerlere hangi sözcüklerin geleceğini tespit etmeye çalışmaktadırlar. Bu oyun sayesinde öğrencilerin yazılı bir metne ne kadar hakim olabildikleri ölçülmektedir. Aynı zamanda dilbilim kurallarının da uygulanması sağlanmaktadır.

Avec la réservation de voyage en ligne, c'est plus facile que jamais de décider sur un coup de tête de partir en voyage. Il vaut cependant mieux savoir ce que signifient les termes employés sur les sites Web qui nous permettent de réserver des voyages.

Complétez les phrases suivantes à l'aide de la liste de termes liés à la réservation de voyage en ligne qui figure ci-dessous.

*billet électronique
billet papier
directive sur les voyages
fournisseurs privilégiés
gestionnaire de voyages
itinéraire-reçu*

*outil de réservation en ligne
place côté hublot
préférences de voyageur
programme de fidélisation
profil de voyageur
tarif préférentiel*

¹⁶ www.villemin.gerard.free.fr/Langue/html

Aujourd'hui, mon supérieur m'a annoncé qu'il m'autorisait à assister à un colloque qui aura lieu à San Francisco cet été. Il m'a invité à aller voir Suzanne, la [] de notre entreprise, afin que nous procédions ensemble aux réservations requises tout en respectant la [] de l'entreprise, qui établit les règles et la procédure à suivre pour les déplacements professionnels des employés. Suzanne m'a expliqué que pour économiser sur les frais de voyage, l'entreprise participe à un [], qui lui permet d'accumuler des points échangeables contre des produits ou des services gratuits ou à prix réduits. Elle fait aussi affaire avec des [], qui accordent à l'entreprise des réductions ou des remises en fonction de leur volume d'achat. Nous avons donc eu droit à un [] plutôt avantageux. Pour réserver le vol, Suzanne a utilisé un [], qui lui permet de réserver dans Internet. À l'aide de cet outil, nous m'avons créé un [] que nous avons enregistré pour réduire le temps nécessaire pour effectuer mes prochaines réservations. Suzanne m'a dit que les choix que nous ferions seraient enregistrés et pris en considération lors d'autres réservations; ce seraient là mes []. J'ai été surpris de constater que c'était très simple et convivial – nous avons même pu me réserver une [] dans l'avion. La compagnie aérienne a émis un [], plutôt que le traditionnel [], imprimé. Nous avons ensuite imprimé mon [], qui comprenait le numéro de ce billet, mon nom, les renseignements sur mon vol, les conditions de contrat et quelques avis. Et voilà, ma place sur le vol vers San Francisco était réservée!¹⁷

4. 21. Sözcük Oluşturma

Öğrencileri düşünmeye ve araştırmaya sevk eden güzel bir oyundur. Bu oyun öğrencilerin sözlük kullanma yeteneklerini geliştirmek ve yeni sözcükler öğrenmek gibi davranışlar kazandırmaktadır. Biz de yaptığımız etkinliklerde öğrencilerin bu alanda gelişmelerini sağlamaya çalışmıştık. Bu oyunda öğrenciler karışık olarak verilen harflerden yararlanarak istenilen sözcükleri bulmaya çalışmaktadırlar.

Certains noms qui désignent des animaux, ou qui sont dérivés de noms d'animaux, servent à désigner tout autre chose. À vous de le découvrir!

¹⁷ www.olf.gouv.gc.ca/RESSOURCES/divertissements/phrase/phrases_20060309.html

1. AADNCR
un son criard

2. ENHIC
une pièce d'arme à feu

3. HNNTECCOO
une petite boule

4. GNNEOARD
une courroie

5. ETFRU
une tige flexible

6. ROUS
un générique

7. EOLPU
une compétition sportive

8. CEPU
petit semi-conducteur

9. GSRSOINLO
objet démodé

10. IURSSO

*accessoire de microordinateur*¹⁸



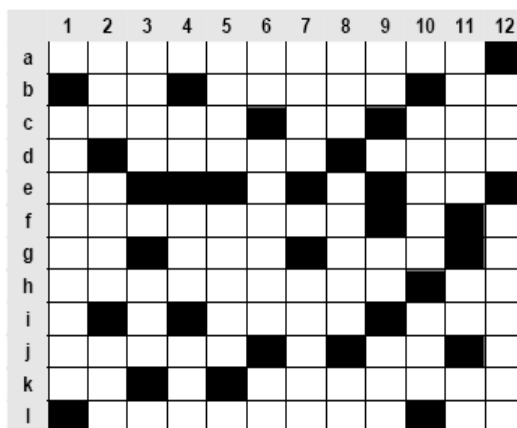
4. 23. Kare Bulmaca

Her gün gazetelerde ve dergilerde gördüğümüz bulmacalar aslında mükemmel bir dilbilim oyunudur. Bu oyunun öğrenciler üzerinde çok yararı vardır. İlk olarak, öğrencilerin sorulan soruları okuyup anlamaları ve istenilen sözcüğü bulmaları gerekmektedir. Bu çalışmanın sonucu olarak hem çeviri yapmaktadırlar, hem de yeni sözcükler öğrenmektedirler. Konuşmalarımızda onlarca farklı sözcük kullanırız. Bu sözcükleri tanımlama gibi durumlar sözkonusu olduğunda ifade edememe gibi bir durumla karşılaşabiliriz. İşte bu oyun, sözcüklerin anlamına da kavrama ve ifade etme becerisini öğrencilere kazandırmaktadır.

Bu oyunu tamamlamak isteyen öğrenci sözcükleri bulmak zorundadır. Bilmediği sözcükleri bulmak için sözlük, harita, ansiklopedi gibi kaynaklara başvuracaktır. Oyun bu yönüyle öğrenciye araştırmacı kimliğini kazandıracaktır. Oyunda bazı sözcüklerin harfleri çıkmasına rağmen bulmak zor olacaktır. İşte buraya tahmin etme, deneme yanılma yoluyla bulma devreye girerek, öğrencinin keşfetme yeteneğinin ortaya çıkması sağlanmış olacaktır. Ayrıca yazılı anlatım şeklinde bir çalışma olacağından, sözcüklerin yazılımının öğrenilmesi de sağlanmış olacaktır.

Yukarıda birçok yararını saydığımız bu bulmacanın sürükleyici, dikkat çekici ve eğlendirici yönleri ileri boyutlara ulaşmaktadır.

¹⁸ www.olf.gouv.gc.ca/RESSOURCES/divertissements/qcml/qcm_20040520.html



Horizontalement		Verticalement	
a.	Timbres qui permettent d'imprimer des numéros.	1.	Crayon constitué d'un petit tube dans lequel se loge une mine de graphite, qu'on peut faire sortir et entrer à l'aide d'un poussoir, et qui sert à écrire et à dessiner.
b.	Adjectif possessif. – Surface sur laquelle des images sont projetées. – Adjectif possessif.	2.	Langage informatique de modélisation par objets. – Virtuosité. – Sigle de l'Organisation internationale de normalisation.
c.	Petite lame de métal incurvée se terminant en pointe et qu'on fixe à un porte-plume. – Participe passé du verbe <i>avoir</i> . – Abréviation familière de <i>gymnastique</i> .	3.	Douleurs. – Première page d'un journal.
d.	Vin blanc. – Intersection de l'axe de rotation de la Terre et de la sphère terrestre.	4.	Pronom personnel. – Autre pronom personnel. – Son perçant.
e.	Rubidium. – Symbole du mégaoctet.	5.	Régime enregistré d'épargne-retraite. – Espace où sont écrites les paroles ou les pensées d'un personnage de bande dessinée.
f.	Petite attache formée d'un fil de métal ou de plastique replié sur lui-même, servant à retenir quelques feuilles ensemble.	6.	Ancien <i>oui</i> . – Point brillant dans le ciel. – Chlore.
g.	Écologie industrielle. – Adverbe d'affirmation. – Plante qui produit un grain qui sert à l'alimentation.	7.	Adverbe d'intensité. – Liquide utilisé pour écrire.
h.	Instrument qui permet d'humecter des enveloppes, des timbres et des étiquettes. – Année.	8.	Liquide constitué d'hydrogène et d'oxygène. – Commencement. – Astate.
i.	Qui n'est pas rapide. – Serpent.	9.	Article. – Lawrencium. – Plante à fleurs.
j.	Fille du frère ou de la sœur. – Lithium.	10.	Terme généralement employé dans la francophonie pour désigner une petite pièce de caoutchouc ou de matière synthétique servant à effacer des traits de crayon ou d'encre. – Se dit d'un produit alimentaire obtenu sans l'utilisation de substances chimiques ou artificielles.
k.	Préposition vieillie. – Instruments servant à écrire, à tracer ou à dessiner, essentiellement constitués d'une matière solide laissant une trace sur un support.	11.	Instrument servant à écrire constitué d'un tube se terminant par une pointe et contenant une réserve d'encre. – Appel d'offres. – Conjonction.
l.	Anneaux autoadhésifs utilisés pour renforcer ou réparer les perforations de feuilles mobiles. – <i>Id est</i> .	12.	Principe spirituel de l'homme. – Petit clou dont la pointe est fine et courte et qui se fixe à la main.

SONUÇ

Yıl boyunca yaptığımız çalışmalarda, oyunun dil öğrenimi üzerindeki yararlarını, öğrenciler üzerinde olumlu ve kalıcı etkisini tespit etmeye çalıştık. Her sınıfın bilgi düzeyine uygun etkinlikler uygulamaya özen gösterdik. Öğrencilerin bildiği, sevdiği ve eğlendiği oyunları kullandık.

Uyguladığımız her etkinlikte, öğrencilerin dikkatini konu üzerinde toplamayı başardık. Böylece derse katılımı büyük ölçüde gerçekleştirmiş olduk. Oyunlarımızda, sürekli olarak öğrencileri ön plana çıkardık, onların aktif olmalarını, yaparak, uygulayarak öğrenmelerini sağlamaya çalıştık. Bu yöntemimiz sayesinde her öğrencinin severek isteyerek derse katılmasını, pasif öğrencilerin bile aktif hale gelmesini sağlamış olduk.

Öğrencilere grup çalışmaları yaptırarak birbirleriyle iletişim kurmalarını, birbirlerine bilgi aktarımı yapmalarını sağladık. Bu şekilde bilgi paylaşımı ve yardımlaşma yaptırarak bilgisi zayıf olan öğrencilerin de öğrenmelerini sağlamış olduk. Bu çalışmalar sırasında bolca sözlük kullanılarak sözlükten yararlanma ve sözcük bilgisini artırma yeteneklerini geliştirdik.

Zamanı iyi değerlendirmek için video, resim, CD, eğlendirici ve öğretici filmlerden sık sık yararlandık. Bu araçlar aracılığıyla öğrenmeyi kolaylaştırma ve bilgilerin kalıcı olmasını sağladık. Görsel ve işitsel araçların yabancı dil öğrenimi üzerinde çok etkili olduğunu, fazla çaba sarfetmeden yabancı dil öğrenimini gerçekleştirdiğini görmüş olduk.

Kullandığımız cümleleri yakın çevreden, günlük konuşmalardan seçerek kolay ifade edilmesine ve öğrenmede etkili olmasına gayret ettik. Oyunlarımızda dinleme, konuşma, okuma ve yazma çalışmalarını yapmaya azami ölçüde özen gösterdik. Böylece yabancı dilde bu dört becerinin kullanılmasını öğrenmenin daha kalıcı ve gerçekçi olmasını sağlamaya çalıştık.

Sonuç olarak, çalışmalarımızı uygulamak için hazırlamış olduğumuz planları yeri, zamanı ve araçları en güzel bir şekilde kullanarak gerçekleştirdik. Eğitim araç ve gereçlerini, kendi hazırladığımız malzemeleri olabildiğince iyi ve etkili olarak kullandık. Öğrencilere sıkıcı, monoton ve klasik bir ders ortamı yerine, eğlenceli, hareketli, severek ve isteyerek öğrenen, yaptığından zevk alan, kendi aralarında yardımlaşma ve sosyalleşme duygularının arttığı, zamanı

unutturan ve bir sonraki dersi merakla ve sabırsızlıkla bekleyen bir ders ortamı kazandırmış olduk. Oyunu kullanarak öğrencilere yabancı dil dersini sevdirmeyi ve kolayca öğrenilmesini mümkün kılmayı başardık.

Uyguladığımız etkinlikler sayesinde, öğrencilerin sözcükleri kolayca öğrenmelerini, unutmadan zihinlerinde tutabilmelerini ve sorulduğunda hiç zorluk çekmeden söyleyebilmelerini sağlamış olduk. Yapmış olduğumuz çalışmalarda elde ettiğimiz en güzel sonuç, basit cümlelerle de olsa öğrencilerin kendi aralarında günlük konuşmaları yapabilmeleri, söylenenleri anlayabilmeleri, sorulara cevap verebilmeleri, gerektiğinde kendi görüş ve düşüncelerini rahatça ve hiç zorluk çekmeden ifade edebilmeleridir.

KAYNAKÇA

- AGNIESZKA Uberman Forum, 1998, vol:36, No:1, January-march sayfa:20
- BASKAN, Özcan, Yabancı Dil Öğretimi: İlkeler ve Çözümler, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Basımevi, 1969
- BLONDIN, Christiane alii. Les étrangères dès l'école maternelle ou primaire. De Boeck Université, 1998. (Pratiques Pédagogiques)
- BRUNELLE, L., LEIF, Y. Le jeu pour le jeu. Armand Colin, 1976.
- CHRISTINE PAGE, Eduquer par le jeu dramatique, ESF éditeur, 1997.
- DOROTA Cebulo, www.iatefl.org.pl/tdal/n3songs.htm
- FERRAN, Pierre, MARIET, François. A l'école du jeu. Bordos Pédagogie, 1975.
- FİJALKOW Jacques, Entrer dans l'écrit, les guides Magnard, 1996.
- G.F.E.N. Rêussir en langues. Un savoir a construire. Chronique sociale, 1999. (Pédagogie, Formation, Synthèse)
- GERBEAU, Claudine, Des Langues vivantes à l'école primaire Nathan Pédagogie, 1996. (Repères Pédagogiques). Chapitre 2, 3 et 4, p. 101-185.
- GIUDICE, G.D. (1986) How to exploit a song in class modern English Teacher, 14, 4 (sayfa:33-36)
- HALLIWELL suson (1995), Enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman
- KHAN, J. Using games in teaching English to young learners' in (eds) Brumfit, C, Teaching English to Children. From Practice to Principale anglan: Longman
- KÜÇÜKAHMET, Leyla, Öğretim İlke ve Yöntemleri. Ankara: A.Ü. Eğitim Bilimleri Fakültesi Yayınları, No:124, 1983.
- MEIRIEU Philippe, Apprendre, oui mais comment? E.S.F. Editour, 1993.
- O'NEIL, Charmian, Les enfants et l'enseignement des langues étrangères Hatier, 1993.
- SAMSON Colette (1995) :333 idées pour l'anglais, Nathan pédagogie
- Yeni Türk Ansiklopedisi, Ötekin Yayınları, Cilt 8, İstanbul, 1985.

ÖZGEÇMİŞ

1971 yılında Kemaliye’de doğdu. İlk, orta ve lise öğrenimini Kemaliye’de tamamladı. 1991 yılında Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Fransızca Öğretmenliği Bölümü’nü kazandı. 1996 yılında mezun oldu. Aynı yıl sınıf öğretmeni olarak Antalya’nın Gazipaşa ilçesinde göreve başladı. 1998 yılında tayin yoluyla Erzurum’a geldi. Halen Erzurum’da sınıf öğretmeni olarak görev yapmaktadır.