

T.C.

BARTIN ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI

SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**İLKOKUL 4. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN ZİHİNSEL SÖZLÜĞÜNÜ
GELİŞTİRMEDE EĞİTSEL OYUNLARIN ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAZIRLAYAN

Seda VARAN

2008

DANIŞMAN

Yrd. Doç. Dr. Süleyman Erkam SULAK

BARTIN-2017

KABUL VE ONAY

Seda VARAN tarafından hazırlanan “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi” başlıklı bu çalışma, 22/ 06/ 2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda **oy birliği** ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından **Yüksek Lisans Tezi** olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Muamber YILMAZ



Üye : Yrd. Doç. Dr. Süleyman Erkam SULAK



Üye : Yrd. Doç. Dr. Mehmet Koray SERİN




Bu tezin kabulü Enstitüsü Yönetim Kurulunun .../.../... tarih ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

Unvan, Adı SOYADI
(Enstitü Müdürü)

Prof. Dr. Serin SEMERCI
Öğretim Üyesi

BEYANNAME

Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Yrd. Doç. Dr. Süleyman Erkam SULAK danışmanlığında hazırlamış olduğum “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi” adlı Yüksek lisans tezimin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.



22/ 06/ 2017

Seda VARAN

ÖN SÖZ

Duygu ve düşüncelerimizi karşı tarafa aktarabilmenin en önemli unsuru dildir. Bireyler etkili iletişim becerilerine sahip olmak için dili iyi kullanmalıdır.

Zihinsel sözlüğü geniş olan bireyler dili etkili bir biçimde kullanır ve anlatmak istediklerini zihinsel sözlüklerindeki kelimelerden seçerek ifade etmeye çalışırlar. Anlamını bildiğimiz kelimeler, ne kadar çok olursa o kadar çok düşünür ve düşüncelerimizi daha etkili bir biçimde karşı tarafa aktarıyoruz. Geniş bir zihinsel sözlüğe sahip olma okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesinin ön şartıdır. Bu becerilerin küçük yaşlardan itibaren geliştirilmesi ise çocuklardaki zihinsel sözlüğün zenginliğine bağlıdır. Bu çalışmada, öğrencilerin zihinsel sözlüğünün geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi incelenmiştir.

Bu çalışmanın her aşamasında ve yüksek lisans eğitimim boyunca öneri ve katkılarının yanı sıra, her türlü bilimsel çalışmalarımızda bizleri yüreklendiren, sorduğum sorulara içtenlikle cevap veren, yorumlarıyla yol göstericim olan değerli tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Süleyman Erkam SULAK'a teşekkürlerimi sunarım.

Değerli zamanı, bilgi ve tecrübelerini hiçbir zaman benden esirgemeyen, yorumlarıyla yol göstericim olan, gerek akademik gerekse sosyal alanda her zaman örnek aldığım Prof. Dr. Firdevs GÜNEŞ'e, lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca yol göstericim olan, sorduğum sorulara içtenlikle cevap veren, akademik yolda bizlere model olmayı öğreten ve benden yardımlarını esirgemeyen Doç. Dr. Ayşe Derya IŞIK'a ve eğitimim sırasında kendilerinden ders aldığım tüm hocalarıma sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Seda VARAN

BARTIN-2017

ÖZET

Yüksek Lisans Tezi

İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi

Seda VARAN

Bartın Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Süleyman Erkam SULAK

Bartın-2017, Sayfa: XIII+89

Duygu ve düşüncelerimizi karşı tarafa aktarabilmede en önemli unsur dildir. Bireyler etkili iletişim kurabilmek için dilini doğru kullanmalıdır. Sözlü iletişim sırasında sadece tekdüze kelimeler kullanılmamalı, açıklayıcı farklı kelimelere de yer verilmelidir. Kelime bilgisi güçlü olan bireyler duygu ve düşüncelerini akıcı bir dille ifade edebilir, bunun yanında okuduğunu daha kolay anlayabilirler.

Türkçe öğretim programında dinleme, konuşma, okuma, yazma, görsel okuma ve görsel sunu becerilerinin öğrencilere kazandırılması hedeflenmiştir. Bu becerilerin kazanılması için öğrencilerin zihinsel sözlüğünü etkili bir şekilde kullanması önem taşımaktadır. Öğrencilerin zihinsel sözlüklerini geliştirmek için geleneksel yöntemlerin etkili olmadığı ortadadır. Kelime öğretimi sürecinde sadece sözlükten kelimenin anlamına bakıp kelimeyi cümle içinde kullanmak, kelimenin öğrenilmesini sağlamamaktadır. Bu nedenle kelime öğretiminde, öğrenilen kelimenin kalıcılığının sağlanması, öğrencinin kelime öğrenme isteğini arttırması ve eğlenceli olması açısından öğretmenler tarafından uygulamaya dönük çalışmalara yer verilmelidir. Öğrencilerin zihinsel sözlüğünü geliştirmede kullanılan uygulamaya dönük etkili çalışmalardan biri de eğitsel oyunlardır.

Yarı deneysel modelle desenlenen bu araştırmanın temel amacı, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda 2016-2017 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında Bartın ili Merkez ilçesinde bulunan Budakdüzü İlkokulu'nda öğrenim görmekte olan 36 4.sınıf öğrencisine ön test uygulanarak kelime bilgileri ölçülmüştür. Kelime bilgisi düzeyleri

birbirine denk olan iki sınıftan restgele biri deney diğeri ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubunda eğitsel oyunlarla kelime öğretimi çalışmaları yapılırken, kontrol grubunda ise Türkçe öğretim programı kapsamında Türkçe dersi öğrenci çalışma kitabında yer alan etkinliklerle kelime öğretimi çalışmaları yürütülmüştür. Yapılan 10 haftalık uygulama sonrasında iki gruba da son test uygulanmış ve öğrencilerin erişim düzeyleri incelenmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak, Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilmiş ve İltar (2015) tarafından Türkçeye uyarlanmış olan “*Kelime Bilgisi Ölçeği*” kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler SPSS 18 paket programına aktarılmış ve veriler üzerinden araştırma soruları doğrultusunda aritmetik ortalama, frekans, yüzde, standart sapma, Mann Whitney U, Wilcoxon İşaretsiz Sıralar Testi gibi gerekli istatistiksel işlemler yapılmıştır.

Yapılan araştırma sonucunda eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında son-test puanları lehine anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç doğrultusunda eğitsel oyunlarla yürütülen kelime öğretimi çalışmalarının, öğrencilerin zihinsel sözlüklerinin geliştirilmesinde etkili olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel Oyun, Zihinsel Sözlük, Kelime, Kelime Öğretimi.

ABSTRACT

Master's Thesis

**The Influence of Educational Games on Improving the Mental Lexicon of Primary
School 4th Grade Students**

Seda VARAN

Bartın University

Institute of Educational Sciences Department of Elementary Education

Department of Primary School Teaching

Advisor: Asst. Prof. Süleyman Erkam SULAK

Bartın – 2017, Pp: XIII+89

The most important factor for being able to transmit our feelings and thoughts to the other side is the language. To communicate effectively, the individuals should use the language in a correct manner. During an oral communication, not only uniform types of words should be utilized, but also descriptive words should be included. Individuals with strong vocabulary can express their emotions and thoughts with a fluent language, and additionally they understand what they have read in an easier way.

It was aimed for the students to develop the skills of listening, speaking, reading, writing, visual reading and visual presentation in the Turkish teaching. It is important that students use their mental lexicon effectively for acquiring these skills. It is obvious that the traditional methods are not effective for improving the mental lexicons of the students. Checking the meanings of the words from the dictionary, and using them in sentences is not sufficient to learn the word for teaching vocabulary in the courses. For this reason, teachers should include practical studies in vocabulary teaching for providing the permanence of the learned vocabulary, to elevate the student's motivation for learning the words and making the lesson more fun in vocabulary teaching.

The main purpose of this research, which is designed with a semi-experimental model, is to examine the effect of educational games on developing mental lexicon of the 4th grade primary school students. In line with this aim, the vocabulary knowledge of 36 4th grade students, who were studying at Budakdüzü Primary School located in the Central district of Bartın province, were measured by applying a pre-test, in the second semester of

the academic year of 2016-2017. Among the two classes, whose vocabulary knowledge were identical, one group was randomly determined as the control group, while the other one was determined as the experimental group. In the experimental group, vocabulary teaching activities were carried out with educational games; while in the control group, activities of vocabulary teaching were carried out with the activities included in the student workbook in Turkish course within the scope of Turkish teaching program. After 10 weeks of implementation, post-tests were implemented to the groups and the achievement levels of the students were examined. As the data collection tool in this study, the Turkish "Vocabulary Knowledge Scale", which is developed by Wesche and Paribakht (1996) and adapted by İltter (2015), was used. The data obtained in the study were transferred to the SPSS 18 program pack; and necessary statistical procedures such as arithmetic average, frequency, percentage, standard deviation, Mann Whitney U, Wilcoxon Marked Rank Test were performed on the data, in the direction of the survey questions.

As a result of the research, it was concluded that there was a significant difference between pre-test and post-test scores of the experimental group students who had been taught vocabulary with educational games in favor of post-test scores. In the direction of this result, it can be said that the efforts of vocabulary teaching carried out with educational games is effective in the development of mental lexicons of the students.

Key Words: Educational Games, Mental Dictionary, Words, Word Teaching.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY.....	I
BEYANNAME.....	II
ÖN SÖZ.....	III
ÖZET.....	IV
ABSTRACT.....	VI
İÇİNDEKİLER.....	VIII
TABLolar LİSTESİ.....	XI
EKLER LİSTESİ.....	XII
KISALTMALAR LİSTESİ.....	XIII

BÖLÜM I

1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	3
1.4. Varsayımlar.....	4
1.5. Sınırlılıklar.....	4
1.6. Tanımlar.....	4

BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	6
2.1. Dil nedir?.....	6
2.2. Kelime ve Kelime Hazinesi.....	7
2.2.1. Kelime Öğrenme.....	8
2.2.2. Kelime Öğretimi.....	11
2.3. Türkçe Öğretiminde Kelime Öğretimi Yaklaşımları.....	13
2.3.1. Kelime Öğretiminde Yapılandırmacı Yaklaşım.....	14
2.4. Kelime Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler.....	16
2.5. Kelime Öğretiminde Kullanılan Çeşitli Etkinlikler.....	17
2.6. Oyunlarla Kelime Öğretimi.....	19
2.6.1. Oyun Nedir?.....	20
2.6.1.1. Oyunların Sınıflandırılması.....	21
2.6.1.1.1.Eğitsel Oyun.....	21
2.6.1.1.1.1.Eğitsel Oyunun Faydaları.....	23

2.7.	Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı.....	24
2.7.1.	Zihinsel Sözlüğün Geliştirilmesinde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar ...	25
2.7.1.1.	Verilen Sözcüğün Son Harfiyle Başlayan Sözcük Bulma, Sözcüklerden Şiir Oluşturma	26
2.7.1.2.	Ne Anımsatıyor?.....	27
2.7.1.3.	Bulmacaya Sözcük Yerleştirme	27
2.7.1.4.	Ortak Özellikler	28
2.7.1.5.	Sinek Avı:.....	29
2.7.1.6.	Balık Tutma	30
2.7.1.7.	Bowling	30
2.7.1.8.	Patika Yolu	31
2.7.1.9.	Sessiz Film	32
2.7.1.10.	Kelime Yarışması.....	32
2.7.1.11.	Çarkıfelek Oyunu	33
2.8.	İlgili Araştırmalar	34
2.8.1.	Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	34
2.8.2.	Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	35

BÖLÜM III

3.	YÖNTEM	37
3.1.	Araştırmanın Modeli	37
3.2.	Çalışma Grubu.....	37
3.3.	Veri Toplama Araçları.....	39
3.4.	Verilerin Toplanması.....	42
3.5.	Öğretim Yöntemleri ve Uygulanması.....	43
3.5.1.	Deney Grubu Öğrencilerine Oyunlarla Kelime Öğretimi.....	43
3.5.2.	Kontrol Grubu Öğrencilerine Yapılan Öğretim.....	44
3.6.	Verilerin Analizi	44

BÖLÜM IV

4.	BULGULAR VE YORUM.....	46
4.1.	Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	46
4.2.	İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular	46
4.3.	Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular	47
4.4.	Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular.....	48

BÖLÜM V

5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	50
5.1. Sonuçlar.....	50
5.2. Öneriler.....	52
5.2.1. İleride Yapılacak Araştırmacılara Yönelik Öneriler.....	53
KAYNAKÇA.....	54
EKLER.....	60
ÖZGEÇMİŞ.....	88



TABLolar LİSTESİ

Tablo		Sayfa
No		No
1	Değişik Yaşlardaki Çocukların Bildikleri Kelimelerin Ortalamaları.....	10
2	Kelime Bilgisi durumları.....	13
3	Oyunların Sınıflandırılması.....	21
4	Araştırmanın Yarı Deneysel Deseni.....	37
5	Örneklemin Gruplara ve Cinsiyete Göre Dağılımı.....	38
6	Kelime Bilgisini Değerlendirme Ölçeğindeki Cevaplama Seçeneklerinin ve Anlamlarının Puan Değerleri.....	40
7	Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeği Ön Test Puanları Arası Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	46
8	Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Kelime Bilgisi Ölçeği Son Test Puanları Arası Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	47
9	Deney Grubu Öğrencilerinin Ön-Test Ve Son-Test Puanları Arası Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları.....	47
10	Kontrol Grubu Öğrencilerinin Ön-Test Ve Son-Test Puanları Arası Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları.....	48
11	Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama Düzeyleri Erişi Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	49

EKLER LİSTESİ

EK No		Sayfa No
1	Araştırma İzni.....	60
2	Kelimelerin Seçiminde Kullanılan Metinler.....	61
3	Kelime Bilgisi Ölçeği.....	67
4	Kelimelerin Seçiminde Kullanılan Metinlerin Kaynakçası.....	77
5	Kelime Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyunlar.....	78
6	Kelimelerin Değerlendirilmesine İlişkin Uzman Değerlendirme Formu.....	83



KISALTMALAR LİSTESİ

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

TDK: Türk Dil Kurumu

BEP: Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı

KUKSET: Kulaktan Kulağa Sessiz Telefon



BÖLÜM I

1. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, amacı, önemi ve araştırmada geçen kavramların tanımları üzerinde durulmuştur.

1.1. Problem Durumu

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda (2015) öğrenme alanları; sözlü iletişim, okuma ve yazma olarak belirtilmiştir. Bu öğrenme alanlarının kazandırılmasındaki temel amaç, öğrencilerin Türkçeyi doğru bir şekilde kullanarak duygu ve düşüncelerini karşı tarafa daha kolay aktarabilmelerini sağlamaktır.

Sözlü iletişim, okuma ve yazma becerileri gelişmiş olan öğrenciler, Türkçe dersinde olduğu gibi diğer derslerde de başarılı olacaktır. Çünkü Türkçe dersi, ana dilimizin öğrenilmesi açısından önemli görülmekte ve diğer derslerden elde edilecek başarının en temel alt yapısını oluşturmaktadır.

Türkçe öğretiminde en önemli unsurlardan biri, öğrencinin kelime bilgisidir. Aktaş ve İşigüzel'e (2013, 26) göre çocuğun kelime bilgisi eksikliği sosyal hayatında çekingenlik, derdini anlatamama gibi sorunlar ile karşı karşıya kalmasına neden olmakta bu da beraberinde çocuğun sosyal ve duygusal gelişimi etkilemektedir. Öğrenci ne kadar çok kelime bilirse, sözlü iletişim, okuma ve yazma becerilerindeki başarısı da o kadar çok artacaktır. Bu nedenle ilkokulun ilk yıllarından itibaren kelime öğretimi sürecine önem verilmelidir. Kelime öğretimi sürecinde öğretmen, anlamı bilinmeyen kelimeleri öğrenciye kazandırmak için çeşitli etkinlikler ve uygulamalardan yararlanmalıdır. Bu etkinlikler ve uygulamalar hedef kazanıma ulaşma sürecini kısaltır. Bu bağlamda öğrenilen kelimelerin zihinde daha uzun süre var olmasını sağlar. Anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretilmesi sürecinde, sadece öğretmenin değil; öğrencinin de aktif rol aldığı çeşitli etkinliklerle öğretim yapılmalıdır. Bu etkinliklerden biri de öğrencinin öğrenirken keyif aldığı, yaratıcılığını geliştirdiği, eğitsel oyunlardır. Rixon (1983, 3, akt. Kaya, 2007, 27) oyunu, geleneksel yöntemlerle öğrenen öğrencilerin bu öğrenme ortamından uzaklaşarak kişisel yeteneklerini kullanabildiği, belirli bir amacı ve kuralları olan, tekrarlanabilen bir eğlence aracı olarak görmektedir.

Papatğa'ya (2012, 4-5) göre çocuğa verilmek istenen bilgiler, oyunlar aracılığı ile verildiğinde çocuğun kalıcı ve kaliteli bir eğitim alması sağlanmış olur. Zihinsel sözlüğü

gelişen öğrenci, öğrendiği sözcüklerle arkadaşlarına bir şeyler anlatır, onları dinleyip anlar, konuşma becerisi gelişir, sözcük dağarcığı zenginleşir, soru sorar, yeni bilgiler edinir ve bunun yanında bilgilerini karşı tarafa doğru bir şekilde aktarır (Dağbaşı, 2007, 21).

Günümüzde temel eğitim basamağındaki Türkçe öğretiminde, dil bilgisi konu alanının öğretimi ve eğitimine yeterince yer verilmediği, bu alanın Türkçe öğretimi içindeki öneminin görmezlikten geldiği herkesçe bilinmektedir (Sağır, 2002, 56). Tural'a (1992, 43; akt. Gülsoy, 2013, 1) göre, "Üniversite sınavlarına girip, sınavı kazanarak Türk Dili ve Edebiyatı bölümlerine gelen öğrencilerin bile, *kelime serveti bakımından fakir*, cümle kurma açısından yetersiz ve beceriksiz olmaları, mecazları ve ayrıntıları kavramakta zorlanmaları, ülkemizdeki ilk ve orta öğretimin Türkçeyi konuşurken ve yazarken doğru kullanmayı beceren insan yetiştirmeyi başaramadığını ortaya koymaktadır." Bu noktadan hareketle öğrencilerin zihinsel sözlüklerinin geliştirilmesi açısından, anlamı bilinmeyen kelimelerin eğitsel oyunlarla öğretilmesinin, öğrenmeyi keyifli hale getirerek kelimenin zihinde kalıcılığını arttıracığı düşünülmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisini incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

1. Eğitsel oyun uygulamalarıyla kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile ilkokul 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki müfredata bağlı etkinliklerle kelime öğretimi yapılan kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Eğitsel oyun uygulamalarıyla kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile ilkokul 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki müfredata bağlı etkinliklerle kelime öğretimi yapılan kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile ilkokul 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki müfredata bağlı etkinliklerle kelime öğretimi yapılan kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?

4. Eğitsel oyun uygulamalarıyla kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile ilkokul 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki müfredata bağlı etkinliklerle kelime öğretimi yapılan kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Türkçe öğretimi, ana dilimizin temel becerilerini kazandırma sorumluluğunu üstlenmesi bakımından büyük önem arz etmektedir. Bu temel becerilerin kazandırılması sürecinde, öğrencinin öğrenme isteğini arttırması ve bilgilerin zihinde kalıcılığını sağlaması açısından uygulamaya dönük çalışmaların yapılmasında yarar vardır.

Öğrencilerin okuduğunu, dinlediğini doğru anlaması, iletişim sırasında ve metin okuma sürecinde kullanılan sözcükler hakkında bilgi sahibi olmasına bağlıdır. Öğrenci ne kadar çok sözcük bilgisine sahip olursa, Türkçe öğretimi kapsamında kazandırılması amaçlanan okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerileri de o kadar çok gelişmiş olacaktır.

Dervişoğulları'na (2008, 3) göre öğretilen konunun öğrencide bilgi ve beceri oluşturması için öğrencinin öğretim sürecine etkin olarak katılması gerekir; çünkü öğrenimin başarılı, verimli ve kalıcı olabilmesi için aktif öğrenme yaklaşımının temel ilkesi olan duyu organlarını kullanması, yaparak ve yaşayarak öğrenmesi önemlidir.

Zihinsel sözlüğü genişletmek için anlamı bilinmeyen kelimeler üzerinde çalışırken, geleneksel öğretim yöntemlerinin aksine, öğretilen kelimenin akılda kalıcılığını arttırmaya yönelik uygulama temelli etkinliklerin yapılmasında fayda vardır. Ana dili öğretiminde öğretilen sözcüklerin kalıcılığının arttırılması için çocukların dünyasına girilmesinin yarar sağlayacağı düşünülmekte, böylece çocukların hoşlanabileceği oyun yoluyla sözcük öğretimi uygulamasının gerekliliği savunulmaktadır (Başar, Batur ve Karasu, 2014, 910-911). Gerçekten de çocukların eğitiminde oyun bir araç olarak kullanıldığında, öğrenme ortamında beklenen öğrenci-öğretici verimliliğinin de arttığı gözlenmektedir (Özdenk, 2007, 57). Bu sebepten dolayı elde edilen araştırma; ilkokul öğrencilerinin Türkçe öğretimi sürecinde anlamını bilmedikleri kelimelerin geleneksel öğretim anlayışından farklı olarak öğrencinin ilgi duyduğu eğitsel oyunlarla öğretilmesini kapsamakta olup, öğretim süreci sonunda öğrencilerin zihinsel sözlüğünün gelişim gösterip göstermemeye durumlarına dair bulguları içermektedir. Elde edilen bulgular, konu alanıyla ilgilenen araştırmacılara ve öğretmenlere kaynak niteliği taşıması ve katkı sağlaması bakımından önem taşımaktadır.

1.4. Varsayımlar

Araştırmanın varsayımları şu şekilde sıralanabilir:

1. Öğrencilerin okuduğunu anlama başarı testi ön-test, son-test ve erişim puanları gerçek başarı düzeylerini yansıtmaktadır.
2. Deney ve kontrol gruplarının seçiminde ele alınan ölçütler yansızlık açısından yeterlidir.
3. Kontrol altına alınamayan istenmedik değişkenler kontrol ve deney gruplarını eşit düzeyde etkilemiştir.

1.5.Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. 2016-2017 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında, Bartın ili Merkez ilçede bulunan Budakdüzü İlkokulu'nda öğrenim gören deney grubunda 17 ve kontrol grubunda 19 olmak üzere toplam 36 öğrenci ile sınırlıdır.
2. Sınıf denkliklerinin belirlenmesinde, uygulanan kelime bilgisi ölçeğindeki veriler ile sınırlıdır.
3. Haftada 2 saat olmak üzere 10 haftalık yarı deneysel uygulama ile sınırlıdır.
4. Kelimelerin seçiminde kullanılan metinler, metin türleri açısından öyküleyici metinler ile sınırlıdır.

1.6.Tanımlar

Bu bölümde araştırmada kullanılan kavramların tanımları üzerinde durulacaktır.

Dil: İnsanların duygu, düşünce ve gözlemlerini işaret veya kelimelerle paylaştıkları bir sistemdir (Güneş, 2014a, 21).

Kelime: Anlamlı ses veya ses birliği, söz, sözcük (TDK, 2011, 1381).

Zihinsel Sözlük: Zihinsel sözlük, bireyin günlük yaşamını sürdürmek için kullandığı ve kendini ifade ettiği kelimelere denilmektedir. Sözcük dağarcığı ya da kelime serveti karşılığı olarak kullanılan zihinsel sözlük, genel anlamda zihnimizde bildiğimiz bütün kelimelerin yerleştirildiği bölüm olarak da açıklanmaktadır (Güneş, 2013, 14).

Oyun: İnsanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle

sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlayamayan zevk veren etkinliklerdir (Onay, 2008, 26).

Eğitsel Oyun: Çocuğun ruh ve bedenini sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren etkinlikler (Akandere, 2013, 2).



BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde araştırma kapsamında yer alan kelime, kelime hazinesi, oyun ve zihinsel sözlüğü geliştirmeye yönelik eğitsel oyunlar literatüre dayalı olarak açıklanmıştır.

2.1. Dil nedir?

Dil, geçmişten günümüze var olan, karşı tarafla etkileşim halinde olmamızı sağlayan iletişimin en temel unsurudur. Bireylerin temel özelliklerinden birisi de dili imkânları doğrultusunda kullanarak düşüncelerini doğru bir şekilde aktarabilme becerisidir. Bu becerisi sayesinde birey, toplumsal düzende yerini belirler.

Yeryüzünde konuşulan diller birbirlerinden farklı olarak kendilerine özgü yapısal özellikler içerir. Bu noktadan hareketle dilin tanımı hakkında da farklı yorumlar dile getirilmiştir.

Ergin'e (1997, 3; akt. Karakuş ve Taş, 2007, 1) göre dil, "İnsanlar arasında anlaşmayı sağlayan tabii bir vasıta, kendisine mahsus kanunları olan ve bu kanunlar çerçevesinde gelişen canlı bir varlık, temeli bilinmeyen zamanlarda atılmış bir gizli anlaşmalar sistemi, seslerden örülmüş içtimai bir müessesedir."

Güneş'e (2014b, 21) göre dil, "İnsanların duygu, düşünce ve gözlemlerini işaret veya kelimelerle paylaştıkları bir sistemdir."

Kaplan 'ın (1985, 45; akt. Karakuş ve Taş, 2007, 1) dil hakkındaki yorumu ise; "İnsan topluluklarını bir yığın ve kitle olmaktan kurtararak aralarında duygu ve düşünce birliği olan bir millet haline getirir" şeklindedir.

Yukarıdaki tanımlardan hareketle dil, insanlar arasındaki duygu ve düşüncelerin birliğini oluşturmakla birlikte bu duygu ve düşüncelerin işaret veya kelimelerle paylaşılması eylemini içerisinde barındıran doğal bir varlık olarak tanımlanabilir. Türkçe öğretiminde kendimizi doğru ifade edebilmenin ön koşulu dilimizi doğru kullanabilmektir. Dilimizi doğru ve etkili bir biçimde kullanmak ise zihinsel sözlüğümüzün zenginliğine bağlıdır. Çünkü isteklerimizi, düşüncelerimizi çoğu zaman kelimelerle anlatmak isteriz. Bu sebepten dolayı kelimeleri doğru ve yerinde kullanabilen bireyler, toplumda kendilerini daha iyi ifade ederek sorunlarını daha kolay çözüme kavuşturacaklardır.

2.2. Kelime ve Kelime Hazinesi

Bir dilin olmazsa olmaz, küçük yapı taşlarından biri olan kelimeler üzerine birçok farklı tanım dile getirilmiştir. Kelime kavramını kuramcılar anlam ve yapısal olarak farklı bakış açıları ile ele almışlardır. Kelimeye anlam bakımından yaklaşan kuramcılar kelimeyi “Dilin anlamlı unsurudur.” (Gülsoy, 2013, 4) şeklinde açıklarken, şekli temel olarak kelimeye yapısı bakımından yaklaşan kuramcılar ise kelime tanımını, “Bağımsız yazılan her birim.” (Kurudayıoğlu ve Karadağ, 2005, 295) şeklinde ifade etmektedirler.

Türkçe Sözlük’ te ise kelime kavramı, “Anlamlı ses veya ses birliği, söz, sözcük.” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2011, 1381).

Değişik tanımları bulunsa da kelime, kısa ve öz olarak “Zihinde belli bir kavramı karşılayan veya kavramlar arasındaki ilişkiyi sağlayan ve bağlam içerisinde kullanılmaya hazır -çekimlenmemiş- birimlerdir” (Kurudayıoğlu ve Karadağ, 2005: 307).

Kelime hazinesi ise, bireyin belli bir öğrenme yaşantısı geçirdikten sonra zihninde oluşan birikimi ifade etmektedir (Güleryüz 2002: 13; akt. Karatay, 2007, 144).

TDK ‘da (2011, 1382) kelime hazinesi, “söz varlığı” şeklinde tanımlanmıştır.

Korkmaz’a (1992: 100; akt. Kurudayıoğlu, 2011, 1798) göre kelime hazinesi “Bir dilin bütün kelimeleri; bir kişinin veya bir topluluğun söz dağarcığında yer alan kelimeler toplamı” olarak tanımlanmaktadır.

Tanımları göz önünde bulundurduğumuzda, kelime zenginliği ile Türkçe öğretimindeki temel beceriler olan konuşma, dinleme, okuma ve yazma eylemleri arasında sıkı bir ilişki vardır. İnsan ne kadar çok kelime biliyorsa o kadar yazar, okur, dinler ve konuşur.

Kelimeler ifadelerin içindeki anlamları çıkarmak için bir araç olduğundan kritik bir öneme sahiptir (Dewey, 1910; akt. Bintz, 2011, 44). Kelime bilgisi yeterli olan öğrenci, daha akıcı okur, söyleneni doğru anlar aynı zamanda diğer derslerindeki başarısında da kendisini gösterir. Kelime hazinesi bakımından fakir olan okuyucular, kapasitelerinin büyük bir kısmını kelime tanıma ve ayırt etmeye harcadıklarından genel anlama yeteneklerini geliştiremezler; hâlbuki kelime hazinesi bol olan bireyler tek tek kelimeleri anlamaya değil; bütün metni çözmeye yöneleceklerdir (Akyol, 2009, 4). Yalçın ve Özek’in (2006: 137) düşünceleri kapsamında ise “Kelime hazinesi zenginliği ile sıkı bir ilişki gösteren temel dil becerileri ve özellikle okuduğunu anlama gücü, hem kendi içinde

yüksek bir kararlılık hem de diğer alanlardaki akademik başarı ile yüksek bir ilişki göstermektedir; bu hususla ilgili olarak edebiyat, fen ve matematik derslerindeki başarı etkisini yansıtan söz dağarcığına dayalı okuma testleri puanlarındaki yüksek korelasyon, bu alana yönelik bir ispat olarak kabul edilebilir.”

Birey günlük yaşantısında içinde bulunduğu psikolojik durumu ve zihninde var olan düşüncelerini karşı tarafa aktarabilmek için kelimelere ihtiyaç duyar. Bireyin zihinsel sözlüğündeki kelimeler ne kadar geniş kapsamlı ise kendisini de o denli daha doğru ifade edebilir. Kendisini doğru bir şekilde ifade eden birey de toplum tarafından daha kolay anlaşılır. Bu nedenle iletişimin sağlam temeller üzerine kurulması bireylerin geniş kelime hazinesine ihtiyaçları vardır.

Birey duygu ve düşüncelerini, zihninde var olan kelime bilgisi kadarıyla aktarabilir ve bu aktarma sırasında da konuşma ve yazma yeteneğini geliştirir; bu açıdan bakıldığında söz dağarcığı dil becerilerini, dil becerileri de söz dağarcığını geliştirmiş olur (Bulut, 2013, 17).

2.2.1. Kelime Öğrenme

Güneş'e (2007, 36) göre bebekler, doğmadan önce dil ile ilgili birtakım ön bilgilere sahiptir. Yani bebekler aslında doğmadan önce sesleri ve konuşmaları bilerek dünyaya gelmektedir. Bu sebepten dolayı kelime hazinesi, çocuğun doğum öncesinden doğum sonrasına kadar olan süre zarfında da oldukça etkilidir. Çocukların içinde buldukları çevre, anne babanın dili etkili kullanımı, basın ve yayın organları ile olan etkileşimleri gibi birçok etmen kelimenin doğru öğrenilmesinde önemli bir rol üstlenebilir.

Çocuk, zamanının büyük bir bölümünü okulda ve ailesinin yanında geçirir. Bu noktadan hareketle kelimenin öğrenilmesi aşamasında öğretmenler ve anne-babalar çocukların kelimeyi doğru ve yerinde kullanmaları konusunda örnek olmalıdır.

Kelime bilgisine sahip olmak uzun bir süreç gerektirir. Ehri 'ye (1994; akt. Akyol, 2009, 204) göre kelime bilgisinin gelişimi açısından çocuklar okuma öncesi dönemden iyi bir okur oluncaya kadar alfabe öncesi dönem, alfabe dönemi ve alfabeyi pekiştirme dönemi olmak üzere üç dönemden geçmektedir. Bu dönemleri Gunning (2006, akt. Akyol, 2009, 204-205) aşağıdaki gibi sıralamıştır:

Alfabe öncesi dönemde çocuklar daha çok kelimeyi görsel öğelerle eşleştirirler. Bu dönemin genel özellikleri;

- a) Çok bilinen birkaç kelime okunabilir.
- b) Kelime uzunluğu, şekli vb. ipuçları kelimeyi hatırlamak için kullanılabilir.
- c) Bu dönem öğrenilecek kelimeyle defalarca karşılaşmayı gerektiriyor.
- d) Bu dönemde yapılan yanlışlar genelde anlamlıdır çünkü çocuk ses harf ipuçlarından ziyade anlamla ilgili ipuçları üzerinde durur. Örneğin “jet” kelimesi yerine “uçak” diyebilir.
- e) Zayıf okuyucular bu dönemde uzun süre kalırlar ve resimsel ipuçlarına daha fazla ihtiyaç hissederler.

Alfabe döneminde ise çocuklar resim kelime ilişkisinden çok, harfleri ayırt etmeye ve harfe karşılık gelen sesi tanımaya çalışır. Bu dönemin genel özellikleri;

- a) Bilinmeyen kelimelerin okunmasında harf ses ilişkisi kullanılır.
- b) Kelimeler ses bazında analiz edilebilir.
- c) Kelimenin bilinen hecesini önce okuma eğilimi görülebilir. Örneğin,
- d) “Kemal” kelimesini öğrenmiş ise ve “sakal” kelimesini öğrenmeye çalışıyorsa kelimeyi “al-sak” diye okuyabilir.
- e) Kelimeleri daha kolay öğrenebilirler. Çünkü harf ses ilişkisi hatırlamaya daha fazla katkı sağlar.
- f) Başlangıçta seslendirmeye fazla güvenildiğinden şekilsel olarak orijinal kelimeye benzeyen ancak anlam olarak tamamen farklı kelimeler üretilir. Fakat zamanla ses bilgisi ile metin ortamının sağladığı okuma ipuçlarını birleştiren çocuk daha az yanlış yapacaktır.

Alfabe pekiştirme döneminde çocuk artık diğer dönemlerdeki öğrenmiş olan bilgilerinin üzerine yeni öğrendiklerini de ekler. Bu dönemin özellikleri;

- a) Kelimeleri seslendirirken harfler yerine heceleri rahatlıkla kullanabilirler.
- b) Kelimelerde yan yana gelen ünlü ve ünsüzleri kelimenin telaffuzu bozmadan okuyabilirler.
- c) Hecelemede gramer bilgisini kullanabilirler.

Tüm bu dönemler göz önünde bulundurulduğunda kelime öğrenmenin aslında kolay bir süreç olmadığı ortaya çıkmaktadır.

Yıldız vd. (2010, 36) değişik yaşlardaki çocukların bildikleri kelimelerin ortalamalarını aşağıdaki Tablo 2.1.’deki gibi göstermiştir:

Tablo 1. Değişik yaşlardaki çocukların bildikleri kelimelerin ortalamaları

YAŞ		SÖZCÜK SAYISI		
YIL	AY	KONUŞMA	OKUMA	ANLAMINI VERME
	8	0		
	10	1		
1	0	3		
1	3	19		
1	6	22		
1	9	118		
2	0	272		
2	6	446		
3	0	896		
3	6	1222		
4	0	1540		
4	6	1870		
5		2072		
5		2289		
6		2562		
7		3400	620	
8		4100	1220	
9		4550	2500	
10		5400	3600	4500
11		4900	4500	5400
12		5200	5400	6300
13		5550	6100	7200
14		5900	7100	8100
15		6450	7800	9000

(Cole/Morgan, 1975,325; akt.Yıldız vd., 2010, 36).

Tablo 1’de görüldüğü üzere çocuğun yaş seviyesi arttıkça kullandığı kelime sayısı da doğru orantılı olarak artmaktadır. Çocuğun 9 yaş seviyesinden sonraki konuşma, okuma, anlamını verme becerileri arasındaki ilişkiye bakıldığında, belli bir yaştan sonra kelime hazinesindeki ve okuduğu metinlerdeki kelimelerin anlamını bildiği; fakat bu kelimeleri konuşma esnasında kullanamadığı gözler önüne sermektedir.

Kelime öğretimi sürecinde öğrenciye yardımcı olan öğretmenlerin, anne-babaların yanı sıra öğrencinin de bağımsız olarak kelime öğrenebilmesi oldukça önemlidir. Graves, (2006, 91) öğrencilerin bağımsız kelime öğrenmelerinde başarılı olmalarına yardımcı olacak beş yol olduğunu öne sürer:

1. Bilinmeyen kelimenin anlamını çözmek için kaynak kullanmak,
2. Bilinmeyen kelimenin parçalarından hareket ederek kelimeyi çözmek,
3. Sözlük veya bunun gibi ilgili referans araçları kullanmak,
4. Anlamını bilmediği kelimelerin anlamını bulmaya yönelik kendine özgü bir strateji geliştirmek,
5. Kendisinin öğrenmiş olduğu kelimeleri inşa etmek için kişisel bir yaklaşım benimsemek.

Yukarıdaki sıralanan maddelerden hareketle, öğrencinin anlamını bilmediği kelimeyle iç içe olması, onu öğrenebilmek için her yolu denemesi, çeşitli etkinlikler ve uygulamalar aracılığıyla cesaretlendirilmesi oldukça önemlidir. Bu noktada öğretmenlere büyük görev ve sorumluluklar düşmektedir. Öğretmenler, öğrencilerin zihinsel sözlüklerini geliştirmek için sağlam adımlar atmalı, kelime öğretimi aşamasında farklı yaklaşımlar, yöntem ve teknikler denemelidir.

2.2.2. Kelime Öğretimi

Kelime öğretimine başlamadan önce öğretmenler uygun kelimeleri belirleyerek işe koyulmalıdırlar. Uygun kelimelerin belirlenmesi sürecinde, “Öğrencilerin günlük hayatta karşılaşılabilecekleri ve asıl önemlisi, kendi düşüncelerini, duygularını, dileklerini yaş ve düzeylerine göre ayrıntıları ile incelikleri ile anlatabilmelerinde işe yarayacak, kullanacakları kelimeler, kelime grupları, deyimler, terimler vb.” belirlenmelidir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008,34).

Kelime öğretimi öğretmenlik sanatının önemli bir parçasıdır (Harmer, 2007; akt. Efendi, 2013, 78). Öğretmen kelime öğretimi öncesinde tek başına karar almamalıdır. Öğrenciler ile fikir alışverişi yaparak onların yaş seviyesine uygun olan, anlamını bilmedikleri kelimelere ağırlık vermelidir. Öğretim öncesinde öğrencilerin fikrinin alınması, öğrencinin kendisini değerli görmesini, böylelikle kelimeyi öğrenmede hevesli olmasını beraberinde getirecektir.

İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu'na (MEB, 2009, 123) göre söz varlığını geliştirmeye yönelik kazanımlara aşağıdaki gibi yer verilmiştir:

1. Görsellerden yararlanarak söz varlığını geliştirir.
2. Kelimelerin eş ve zıt anlamlılarını bulur.
3. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder.
4. Bilmediği kelimelerin anlamlarını araştırır.
5. Ekleri kullanarak kelimeler türetir.
6. Seslerden heceler, hecelerden kelimeler, kelimelerden cümleler oluşturarak okur.
7. Kelimelerin gerçek, mecaz ve terim anlamlarını ayırt eder.

Tüm bu amaçlar ve kazanımların gerçekleştirilmesi hususunda İlköğretim 1-5. Sınıflar Türkçe Öğretim Programı (2009, 16), okuma ve anlama becerilerinin geliştirilmesi bakımından kelime bilgisi hakkında aşağıdaki noktalara değinmiştir:

“Okuma sürecinde öğrencinin kelimeleri doğru tanınması çok önemlidir. Yazılı bir kelime harf, hece, telaffuz gibi çeşitli ipuçlarından tanınmaktadır. Kelime tanıma, öğrencinin zihinsel sözlüğünü kullanarak kelimenin anlamını belirlemesi sonucu gerçekleşmektedir. Kelimenin anlamı belirlenirken ön bilgiler kullanılmaktadır. Kelimeleri yanlış anlama cümleleri, paragrafları ve giderek bütün metni yanlış anlamayı getirmektedir. Bu nedenle okuma ve anlama becerilerini geliştirmek için kelime çalışmalarına gereken önem verilmeli, öğrencinin söz varlığı zenginleştirilmelidir. Kelime tanıma becerilerini geliştirmek için yazılı kelimeleri ayırt etme, anlamını araştırma, bulma, çeşitli zihinsel etkinlikler yapma gibi çalışmalar yapılmalıdır.”

Türkçe Dersi Öğretim Programında kelime öğretiminin önemi üzerinde durulmuş; fakat öğretmenlere kelimelerin etkili bir biçimde öğretilmesi konusunda herhangi bir bilgilendirmeye veya örnek uygulamalara yer verilmemiştir.

Öğretmenlerin, öğrencilerin var olan kelime bilgisi durumunu tespit ederek öğretimini buna göre planlamaları gerekir. Bu noktadan hareketle Gunning (2010, 330) öğretmenlere kaynak niteliği taşıması bakımından yapılması gerekenleri aşağıdaki Tablo 2.2. 'de açıklamıştır.

Tablo 2. Kelime bilgisi durumları

ÖĞRENCİNİN KELİME BİLGİSİ DURUMU	ÖĞRETMENİN YAPMASI GEREKENLER
1. Kelimeyi duyduğunda bilir; ama yazılı halini tanımaz.	1. Yazılı halini öğretir.
2. Kelimenin söylenişini ve yazılışını bilir; fakat kelimeyi kullanmaz.	2. Bilgi üretmeye teşvik eder. Kelimenin kullanımı ile ilgili örnekler verir. Kelimeyi açıklar. Kelimenin kullanımı için onu cesaretlendirir.
3. Kavramı bilir ama tanımlayamaz. Kavramı karşılayan kelimeyi bilmez.	3. Kelimenin etiketini öğretir ve kavramı ile ilişkilendirir.
4. Kelimeye kısmen bilgisi vardır. Tanımsal olarak bilir; ama içeriksel bilgisi yoktur.	4. Kelimenin tam anlamını açıklar ve kelimeyi çeşitli ortamlarda inceler.
5. Etiketini bilir fakat kavramın gerçek kavramsal anlamını bilmez. Ya da kelimeyi günlük anlamda bilir; ama teknik anlamda bilmez.	5. Kelimenin kavramını pekiştirir.
6. Kavramı ve etiketin her ikisini de bilmez.	6. Kavramı ve etiketi geliştirir.

Tablo 2.2. incelendiğinde kelime öğretimi aşamasında öğretmenin öğrenciye, yol gösteren bir rehber konumunda olduğu gözler önüne serilmektedir. Bu bağlamda, öğretmen öğrenciyi iyi tanımalı ve uygun öğrenme yaklaşımları belirleyerek kelime bilgisini genişletmelidir.

2.3. Türkçe Öğretiminde Kelime Öğretimi Yaklaşımları

Dünyamızda uygulanan dil öğretim yaklaşımları incelendiğinde, 1900’lü yıllardan günümüze kadar önemli değişmelerin olduğu görülmektedir (Güneş, 2011, 124). Öğretmenler, geçmişten günümüze farklı yaklaşımlar deneyerek öğretim aşamalarını sürdürme fırsatı bulmuşlardır. Bu süreçte öğrencinin durumu, öğrenme ortamları, işlenen konunun içeriği gibi farklı etmenler dikkate alınarak uygun yaklaşımın benimsenip öğretime bu yolda devam edilmesi etkili bir eğitim-öğretim sürecini beraberinde getirir.

Geçmişten günümüze değişen kelime öğretim yaklaşımlarını sınıflamak gerektiğinde, bu başlıkları Güneş (2013, 12) ; *geleneksel yaklaşım*, *davranışçı yaklaşım*, *bilişsel ve iletişimsel yaklaşım* ve *yapılandırmacı yaklaşım* olmak üzere dört başlıkta ele almaktadır. Güneş (2013, 12) bu yaklaşımlara ait açıklamalara aşağıdaki gibi yer vermiştir:

“Geleneksel yaklaşımda dil öğretimi için kelimeler amaç olarak ele alınmış, öğrenciye kelime listeleri verilerek bunları ezberlemeleri istenmiştir. Davranışçı

yaklaşımında ise kelimeler derste okunan metni iyi anlamak ve davranış değiştirmek için öğretilmiştir. Bu anlayış 1970’li yıllara doğru değişmeye başlamıştır. İletişimsel yaklaşımla birlikte kelime öğretiminde iletişim kurma ve dilin günlük yaşamda kullanılması ön plana çıkmıştır. Öğretim sürecinde etkili iletişim kurma becerilerine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Son yıllarda gündeme gelen yapılandırıcı yaklaşımda ise kelime araç olarak ele alınmış, öğrencinin hayat boyu kullanılabileceği ve çeşitli becerilerini geliştirebileceği kelimelerin öğretilmesine ağırlık verilmiştir.”

Yukarıdaki bahsedilen kelime öğretimi yaklaşımlarına göre yapılandırıcı yaklaşım, diğer yaklaşımlara nazaran eğitim süreci açısından gündemde olan bir yaklaşım olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşım, kelime öğretimi sürecinde öğrenci merkezli olarak çeşitli etkinliklerle kelimelerin öğretilmesini, bu sayede temel becerilerinin geliştirilmesini ve öğrendiği kelimeleri yaşam boyu kullanabilmelerini içermektedir. Yapılandırıcı yaklaşımla kelime öğretimi çalışmalarının yapılması, öğrencinin öğrendiği kelimeleri günlük yaşantısında kullanmasına olanak tanıyarak bu kelimelerin akılda kalıcılığını arttırmış olur.

2.3.1. Kelime Öğretiminde Yapılandırıcı Yaklaşım

Ün Açıkgöz’e (2007: 60-61) göre yapılandırmacılık, bilginin birey tarafından hazır olarak alınmadığını, tam tersine öğrencinin bilgiyi kendisinin ürettiğini öne süren bir kuramdır. Bu kuram gereği öğrenci, geleneksel yaklaşımın aksine öğretim süreci kapsamında aktif roller üstlenir. Öğrencinin bu bilgi edinme sürecinde önceki bilgilerine ihtiyacı vardır. Çünkü her yeni öğrenmeler, var olan bilginin üzerine inşa edilerek zihinde yapılandırılır. Güneş’e (2013, 176) göre zihinde yapılandırma süreci bilgileri üst üste yığma, biriktirme veya ezberleme değil, düşünme, anlama, sorgulama ve sorun çözme yoluyla bilgiler arasında bağ kurmadır. Bu yolla öğrenen öğrenci, öğrenmenin merkezine kendisini koyar, bilgiyle iç içe olur, yaparak ve yaşayarak öğrenir.

Yapılandırıcı yaklaşım yolunda ilerleyen öğretmenler, öğrencilere “Yoğurdun nasıl yenmesi gerektiğini” öğretmekten çok “yoğurdun yapılışı” hakkında yol gösterici olmalıdır. Çünkü yapılandırıcı yaklaşıma göre “Dil, edinilmez öğrenilir.” (Güneş, 2009, 6). Bu bağlamda öğretmen, anlatıcı rolünden çok rehber konumunda olmalıdır. Yapılandırıcı yaklaşımda bilgi hazır alınmaz. Öğrenci sorgulayarak, araştırarak, deneyerek, kendi çabası dâhilinde öğrenir. Bu noktada öğrenmenin asıl kaynağını aslında öğrenciler oluşturmaktadır.

Türkçe'nin eğitim ve öğretimi geçmişten günümüze değişerek geleneksel yaklaşımdan yapılandırmacılığa doğru bir aşama göstermiştir. 2004 yılında Türkçe (1-5) Öğretim Programının temeline oturtulan yapılandırmacı yaklaşım ve beraberinde gelen çoklu zekâ, öğrenci merkezli öğrenme gibi çeşitli eğitim yaklaşımlarından da yararlanılmıştır (Güneş, 2009, 7). Bu yaklaşımlar göz önünde bulundurulduğunda öğretim süreçlerinde, artık, öğrencinin edilgen konumda kaldığı öğretim yöntemleri yerine; öğrencinin öğrenme etkinliklerine aktif bir biçimde katıldığı öğretim yöntemleri ön plana çıkmaktadır. (Özbay, 2003, 62).

Öğretmenlerin, çağdaş medeniyetler seviyesine ulaşma yolunda öğrencileri, merak eden, araştıran, sorgulayan, kendi problemleri ile başa çıkabilen, eleştiriye açık bireyler olarak yetiştirmeleri gerekir. Bu açıdan bakıldığında kelime bilgisi geniş olan bireyler yetiştirmekte fayda vardır. Çünkü kelime bilgisi çok olan öğrenci kendini doğru ifade eder, söylenenleri doğru algılar, doğru yazar, doğru okur ve aynı zamanda çevresiyle etkili bir iletişim kurarak topluma uyum sağlayan bir birey haline gelir.

Yapılandırmacı yaklaşım dikkate alınarak, öğretmenlerin öğrenciye kelime öğretimi aşamasında, anlamını bilmedikleri kelimelerin anlamlarını hazır olarak vermekten ziyade; öğrencinin öğrenmek istediği kelimenin anlamını kendisinin bulabileceği tahmin yürütme stratejileri ve yaparak yaşayarak öğrenmelerine izin veren akılda kalıcı etkinlikler yapmaları gerekmektedir.

Sönmez (2005, 22; akt. Günay, 2008, 11) öğrenilen bilginin akılda kalıcılığı hakkında şunlara değinmiştir;

“Öğrendiklerimizin % 1'ini tadararak, %1,5'unu dokunarak, %3,5'ini koklayarak, %11'ini duyararak ve % 83'ünü görerek öğreniriz. Bilgilerin algılanmasına gelince, okuduklarımızın %10'unu, duyduklarımızın % 20'sini, gördüklerimizin %30'unu, hem görüp hem duyduklarımızın % 50'sini, söylediklerimizin % 70'ini ve söylerken yaptıklarımızın % 90'ını akılda tutabiliriz.”

Yukarıda verilen bilgilerden hareketle, kelime çalışmalarında öğrenilen kelimenin kalıcılığı açısından, öğrencinin birçok duyu organına hitap eden etkinliklerle öğretim yapılmalıdır. Öğrencilerin kelime dağarcığı; kelimenin anlamının öğrenciye doğrudan verilmesi yerine öğretmen, kelimenin eş ve zıt anlamını vererek anlamını öğrenciye buldurması çalışmaları ile zenginleştirilebilir (Calp, 2007, 258). Böylelikle öğretmen, öğrenciye kelimeyi olduğu gibi aktarmak yerine, sezdirerek kelimeyi zihninde yapılandırma yoluna gider. Bu sebepten dolayı öğretmen, öğrenciyi iyi tanımalı ve onun

yaş seviyesine uygun, öğrenirken keyif alacağı tekniklerle kelime öğretimi çalışmalarına yer vermelidir.

2.4. Kelime Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Bir insanın bir kelimeyi bilmesi, kelimenin duyum ve anlamın tam olarak bir biri ile eşleşmesi ya da bütünleşmesi olarak açıklanabilir (Karadağ, 2013, 59-60). Bu açıklamadan yararlanarak öğrencinin kelimeyi tam anlamıyla öğrenmesi demek, zihinsel sözlüğündeki kelimeleri doğru yerde ve doğru zamanda, anlamına uygun kullanması ve öğrendiği kelimeleri geçici bellekten ziyade uzun süreli bellekte muhafaza etmesi demektir. Öğretmenlerin çoğu, ders ve çalışma kitaplarındaki kelime öğretimi çalışmalarına bağlı kalarak, öğrencilerin anlamını bilmedikleri kelimeleri tam ve eksiksiz olarak öğrendiklerini düşünebilirler. Bu düşünceden hareketle gerçekte insan hafızasının unutmaya müsait bir bellekten oluştuğu göz ardı edilmemelidir.

Öğretmenler, öğrenciye öğreteceği kelimelerin anlamlarını geleneksel yöntemlerin aksine ileriye dönük, akılda kalıcı çalışmalarla sürdürmelidir. Öğretmenler, öğrencinin öğrendiği kelimeleri hatırlayarak, bu kelimeleri günlük yaşamda kullanmasını sağlayan uygulamalarla dersini yürütmeli, bu bağlamda farklı teknik ve metotlardan yararlanmalıdır.

Gairns ve Redman'ın (1986; akt. Uberman, 1998, 20) belirttiği kelime öğretim teknikleri aşağıdaki gibidir:

- 1) Görsel Teknikler:** Görsel teknikler, görsel hafıza ile ilgili olduğundan özellikle kelime kalıcılığı açısından yardımcı olacağı düşünülmektedir. Öğrenciler görsel malzeme ile sunulan bilgiyi daha iyi hatırlar (Zebrowska 1975, 452; akt. Uberman, 1998, 20). Görsel teknikler öğrencilere somut ürünler sunar; fiillerin ve sıfatların anlamlarını iletmede faydalıdır. Bu teknikler, öğrencilere sunulan materyali anlamlı bir şekilde ilişkilendirmelerinde ve zihinsel sözlüklerine dâhil etmelerinde yardımcı olurlar.
- 2) Sözlü Açıklama:** Sözlü açıklamada; eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimeler verilir, tanımlamalar ve kategoriler yapılır.
- 3) Sözlük Kullanımı:** Kelime öğretiminde kullanılan diğer bir teknik de bilmediğiniz kelime ve ifadelerin anlamlarını sözlük kullanarak bulmaktır. Öğrenciler çeşitli sözlüklerden yararlanabilir: İki dilli, tek dilli, resimsel, kavramlar dizini vb. sözlükler.

Yukarıda bahsedilen kelime öğretimi tekniklerine baktığımızda görsel teknikler, sözlü açıklamalar ve sözlük kullanımı gibi her öğrencinin farklı zekâ alanlarına uygun tekniklere değinilmiştir. Karadağ (2013, 94-95) ise, kelime öğretimi sırasında kullanılabilir drama yönteminin, deyim ve atasözlerinin anlamlarından hareketle senaryolar oluşturulup sınıf içi canlandırmaların yapılabilmesi, yeni kelime ve kavramların bu canlandırmalar sayesinde akılda kalıcılığının sağlanabilmesinde etkili bir yöntem olduğuna değinmiştir.

Bu yöntem ve teknikleri göz önünde bulunduran öğretmenler, öğrenciyi ilgi duyduğu alana yönelterek kelime öğretimi sürecini daha etkili hale getirebilir ve öğretilen kelimenin zihinde kalıcılığını arttırabilir.

2.5. Kelime Öğretiminde Kullanılan Çeşitli Etkinlikler

Sözcük çalışması, öğrenciler için yeni olan sözcüklerin anlam, yapı, yazım yönlerinden incelenmesi ve kullanılmasına alışması demektir (Ünalın, 2006, 119). Çocuk, çevresinde bulunan nesnelere, kavramların karşılıklarını, doğru ve yerinde kullandığı zaman zihinsel sözlüğünü geliştirmiş olacaktır. Anlamını öğrenmeksizin, ezberlenerek hafızaya kaydedilen kelimelerin zihinsel sözlüğümüzü geliştirmek olmadığı, bu kelimelerin nerede ve nasıl kullanılacağını bilmememizin tamamen bilgi karmaşasına yol açacağı da unutulmamalıdır. Bu sebepten dolayı geleneksel öğretim yöntemlerinin yanı sıra, öğrencinin izleyici konumdan çok uygulayıcı konumda olduğu ders içi etkinliklerle kelime öğretimi çalışmaları yapılmasında yarar vardır.

Başdamar (2010) Türkçe ders kitaplarında yapılan etkinliklerin öğrencilerin kelime dağarcığını geliştirme konusunda yeterli ve etkili olmadığını tespit etmiş ve kelime dağarcığı gelişimi için bu konuya ayrılmış bir ders saati olmasının gerekliliği; öğretilen kelimelerin metinlerle değil, önceden planlı bir çalışma sonucunda belirlenmesi gerektiği gibi çeşitli öneriler sunmuştur. Türkçe ders kitaplarındaki kelime öğretimi etkinliklerinin rutin ve tekdüze ilerlemesi, öğrencilerin derslerde çok çabuk sıkılmalarına ve kelime öğrenme konusunda isteksiz olmalarına yol açmaktadır. Bu konuda öğretmenler, farklı kelime öğretimi yöntemleri denemeli, öğrencilerini kelime öğrenmeye hevesli birer birey haline getirebilmelidir. Gül (2009) kelime öğretiminin etkinlikler yoluyla yapılmasının kelime hazinesi ve kavram gelişimini etkilediğini, etkinliklerin öğrencinin ilgisini çekecek biçimde hazırlandığı takdirde sözcük öğreniminin daha da kolaylaşacağını belirtmiştir.

Ünalın (2006, 122) öğrencilerdeki söz varlığını geliştirme yollarını şu şekilde sıralamıştır:

- Sözlük kullanma alışkanlığını geliştirme,
- Gözlem ve yaşantılara yer verme,
- Öğrenci seviyesinde seçme yazılar ve eserler okutma,
- Kelimeleri yapı yönünden inceletme,
- Eş anlamlı, yakın anlamlı ve karşıt anlamlı kelime çalışmaları yaptırma,
- Karşılaşılan yeni kelimeleri öğretme ve onlarla yeni cümleler kurdurma.

Karatay (2007, 150), öğrencinin zihinsel sözlüğünü geliştirme konusunda kelime öğretiminin etkin ve öğrenilen kelimelerin kalıcı olmasını sağlamak için çeşitli etkinliklerin yapılabileceğini belirtmiş ve bu etkinliklerden kolay ve yaygın olarak kullanılabilen olanlarını aşağıdaki gibi sıralamıştır:

- Her öğrenciye yeni öğrendiği kelimeleri yazacağı bir sözlük tutturmak.
- Öğrencilere sözlük aldırarak ve kullanımını özendirerek.
- Öğrenciye, kullanım sıklığı yüksek, günlük hayatta sürekli karşılaşılabilecek kelimeleri öncelikle öğretmek.
- Öğretilecek kelimeleri sözle ifadeden önce jest ve mimiklerle anlatmaya çalışarak, kelime somut bir varlığı veya nesneyi karşılıyorsa var olan şeyin kendisini veya resmini gösterme yoluna gitmek.
- Eyleme dayalı iş, oluş ve hareket bildiren bir kelime öğretiliyorsa bu eylemi uygulamak ve açıklamasını yapmak.
- İlköğretimin birinci kademesinde kelimeler zıt anlamlarıyla beraber (soğuk-sıcak gibi) kavratılmaya çalışılmalı, fakat ikinci kademedeki kelimeler eş anlamlarıyla da açıklanmaya çalışılmalıdır.
- Daha önce öğretilen kelimelerin tekrarını sağlamalı, bu da daha önce belirtildiği üzere programlı ve standart dil öğretecek ana dili ders kitabıyla mümkündür, ders kitabının ilerleyen ünitelerinde daha önce öğretilen kelimelerin farklı anlamlarda kullanılabilmesi sezdirilmelidir.
- Aktif olarak kullanılmayan kelimelerin unutulmasını önlemek amacıyla düzeye uygun kitaplar belirleyerek bunların öğrenciler arasında zevkle okunmasını sağlamak.

- Ana dili ders kitaplarına yer yer ve olanaklar ölçüsünde yeni öğretilen kelimeleri içeren kare bulmacalar, şans oyunlarına benzer kelime veya deyim kullanımı öğretmek için çeşitli oyunlar yerleştirilmelidir. Bu durum öğrenciyi aynı zamanda entelektüel ve sosyal hayata da hazırlayacaktır.
- Öğretilen kelimelerin konuşma ve okuma esnasında telâffuzunun; yazılı anlatımda imlâsının doğru olup olmadığını dikkatle değerlendirmeli bu konuda öğrenciye örnek olunmalı, gerekirse öğrencilere özel ilgi gösterilmelidir. Bunun için yazılı anlatım çalışmalarını dikkatle incelemek; yazılı anlatım çalışmaları yanında çeşitli konularda öğrenilen kelimeleri kullanmayı özendirerek çeşitli münazaralar yaptırılmalıdır.

Yukarıda belirtilen kelime öğretimi etkinlikleri kapsamında öğretmenin, öğrenciyi merkeze alarak öğretilen kelimelerin anlamlarını uygun jest ve mimikle ifade edebilecekleri eylemlerde bulunmalarını, bu kelimelerin yer aldığı düzeye uygun metinlerle okumalar yapmalarını sağlaması gerekmektedir. Bunun yanında öğrencilerin öğrenirken keyif alacağı etkinliklerden biri olan oyunlar sayesinde öğrenilen kelimelerin akılda kalıcılığını artıracak uygulamalara yer verilmelidir. Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte kelime öğretimi çalışmaları, eğitsel yazılımlar aracılığıyla öğrenciye sunulabilir. Bu sayede öğrencinin zihinsel sözlüğünü geliştirme yolunda farklı yaklaşımlar deneyen öğretmenler, özellikle öğretim sürecinde oyunların kullanılmasıyla anlamı bilinmeyen kelimelerin anlamının kavranmasına ve akılda kalıcılığına yardımcı olacaktır.

2.6. Oyunlarla Kelime Öğretimi

Kelime öğretiminde öğrencinin sıkılmasını önlemek ve öğrenciyi kelime öğrenmeye hevesli hale getirmek için öğretmenler ders içerisinde oyunu bir öğrenme aracı olarak kullanabilirler. Başar, Batur ve Karasu (2014, 910) kelime öğretiminde çocuğun doğasına uygun oyun odaklı öğretim çalışmaları yapılmasının gerekliliği üzerinde durmuş ve öğretilen sözcüklerin kalıcılığının artırılması için çocukların dünyasına girilmesinin yararlı olacağına değinmiştir. Bu bağlamda oyunlarla zihinsel sözlüğü geliştirilen öğrenciler, öğrendikleri kelimeleri zihinlerinde tutarak, günlük hayata aktararak doğru yerde ve zamanda kullanarak kendilerini daha kolay ifade edebilirler.

Kelime öğretim aşamasında eğitsel oyunu kullanmak için uygun zamanı seçebilmek de ayrıca önem arz etmektedir. Uberman (1998, 22) oyunların kullanılacağı uygun zamana dair açıklamalarını şu şekilde belirtmiştir: “ Oyunların bazıları ısınma aktiviteleri olarak

kullanılırken bazıları ise ders bitimine az bir zaman kala kullanılmaktadır.” Lee’ye (1979,3; akt. Uberman,1998, 22) göre oyun, öğretmenin ve sınıfın boş zamanlarını dolduran marjinal bir etkinlik olarak görülmemelidir. Oyunlar, dersin her aşamasında uygun ve özenli seçilmiş olmaları koşuluyla kullanılabilir (Rixon, 1981,70; akt. Uberman,1998, 22). Bu bağlamda eğitsel oyunları sınıf içerisinde uygulama aşamasında, derste boş vakitleri doldurmaktan ziyade öğretim sürecini oyunlar üzerinde planlamakta yarar vardır.

2.6.1. Oyun Nedir?

Oyun kavramı, birçok araştırmacı tarafından farklı şekillerde tanımlanmıştır.

Onay’a (2008, 26) göre oyun, “İnsanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kurallarla, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlayamayan zevk veren etkinliklerdir.” Kara (2010, 410) ise oyunu, “Çocukların bedensel, zihinsel ve psikolojik gelişimine olumlu katkı sağlayan, güven kazanma, uyum sağlama ve gözlem yapma yetisini geliştiren etkinliklerdir.” şeklinde tanımlamıştır. Piaget, oyunu dünyayı tanıma aracı olarak görürken; Vygotsky’e göre ise oyun, çocuğun sosyal yönden gelişmesini sağlayan bir araçtır (Güneş, 2015, 777).

Gazali çocuğun eğitiminde oyunun çok önemli bir yeri olduğunu söylemektedir (Gülsoy, 2013, 42). Çocuklar oyunlar sayesinde çevresindeki olayları algılar, bunları günlük yaşama uyarlar ve böylelikle paylaşma duygusunu kazanarak ve sorumluluklarının farkına varırlar. Öğretmenler tarafından verilmek istenen kazanımları oyunlar aracılığıyla edinen çocuk, eğitimde daha aktif bir rol üstlenerek bilgiyi öğrenmede kalıcılığı ve başarıyı yakalayabilir.

Günümüz eğitim sisteminin temelini oluşturan yapılandırmacı yaklaşım gereği öğrenciler, dünyada var olanı algılama ve çevresinden edindiği bilgiyi zihninde yapılandırma sürecinde aktif konumda rol oynar. Öğrenciyi merkeze alan bu yaklaşımda, öğrencinin ön bilgisine önem verilir, fiziksel, zihinsel ve psikolojik gelişimi dikkate alınır. Ayrıca bilginin içselleştirilmesine yönelik etkinliklere yer verilir. Yapılan bir araştırmaya göre oyun tabanlı öğrenmenin öğrenciler açısından keyif verici bulunduğu, endişeleri

azalttığı ve öğrenmeye katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007, 41).

2.6.1.1. Oyunların Sınıflandırılması

Oyunların sınıflandırılması yapılırken çeşitli bakış açıları ve oyunun içeriği farklılık göstermektedir. Avedon, Smith ve Roger Caillois'in (1971; akt. Hazar, 2006, 8) sınıflandırmaları daha doğruya yakın kabul edilmektedir. Avedon Smith ve Roger Caillois'in (1971) sınıflandırmasına aşağıdaki Tablo 2.3.'te yer verilmiştir.

Tablo 3. Oyunların sınıflandırılması

OYUN			
Şans Oyunları	Gösteri Oyunları	Macera- Heyecan Oyunları	Mücadele Oyunları
- Kâğıt oyunları - Zar oyunları - Fal oyunları - Rulet oyunları vs.	- Meddah - Tiyatro - Orta oyunu - Opera - Sinema vs.	- Motorlu sürat yarışları - Dağcılık - Sallanma - Treiking vs.	- Fiziksel beceri oy. - Fiz. Bec. ve strateji oy. - Strateji oyunları - Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları

(Avedon, Smith ve Caillos, 1971; akt. Hazar, 2006, 8)

Oyunların sınıflandırılmasının yapıldığı Tablo 2.3. incelendiğinde, Tortop (2005, 17) eğitimde öğrenmeleri eğlenceli kılan eğitsel oyunların, mücadele oyunları kapsamında yer aldığını belirtmektedir; çünkü bu oyunların fiziksel beceri gerektiren, aynı zamanda zekâ, dikkat ve hareket özelliklerine yönelik olarak mücadeleler ve yarışmalar dâhilinde uygulandığını böylelikle mücadele sınıflaması kapsamındaki yerini belirlediğini öne sürmektedir.

2.6.1.1.1. Eğitsel Oyun

Çocuklar zamanlarının çoğunu oyunlarla geçirmek isterler. Anne ve babalar bazen çocukların oyun oynarken boşa zaman harcadığını düşünürler; ancak bir yetişkinin zaman ayırması gereken önemli işleri olabileceği gibi çocukların da kaçınılmaz eylemlerinden biri

de oyunlardır. Çünkü çocuk, oyun sırasında hayal gücünü kullanır, kuralları benimser, kimi zaman rekabet ve mücadele, kimi zaman ise yardımlaşma çabası içerisinde uygulama sürecine dâhil olur.

Akandere (2013, 2) eğitici oyunu, çocuğun ruh ve bedenen sağlıklı gelişimini sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazandıran, oynayana haz ve neşe veren etkinlikler olarak tanımlar. Eğitsel oyunlar bu bağlamda gerek ders öncesi öğrencileri konuya güdülemek amaçlı; gerekse ders sonrasında konunun pekiştirilmesi amacıyla uygulanan, öğrencileri merkeze alarak öğretimin oyunlar ile sürdürüldüğü uygulamalardır.

Eğitsel oyunların amacı dersleri daha eğlenceli hale getirerek çocukların ders içerisinde keyif alarak ve birbirleriyle etkileşim halinde olmalarını sağlayarak zihinsel faaliyetlerini bu doğrultuda geliştirmektir. Oyunun çocuk üzerindeki etkisini bilen bir öğretmen, eğitsel oyunlar kapsamında vermek istediği kazanımı daha eğlenceli hale getirerek öğrencinin bu kazanıma ulaşmasını ve pekiştirmesini eğitici oyunlar aracılığıyla öğrenciye kazandırır. Eğitsel oyunlar kapsamında gerçekleşen öğretim sayesinde öğrenci, aktif bir rol üstlenip yaparak ve yaşayarak öğrenir. Yapılandırmacı yaklaşım gereği yaparak ve yaşayarak öğrenen bireyler öğrenci üzerinde kalıcı izler bırakmakta ve duygularına hitap etmektedir (Çangır, 2008, 3). Bu noktadan hareketle yapılandırmacı yaklaşım çerçevesinde edinilen kazanımlar bireylerin zihninde uzun süreli etki yaratabilir ve öğrencilerin zihinlerindeki kavramlar, eğitsel oyunlar aracılığıyla daha kalıcı hale gelebilir.

Çangır (2008, 11) eğitsel oyunun özelliklerini aşağıdaki gibi sıralamıştır:

1. Kurallar içinde bireyin özgürlüğüne olanak verir.
2. Öğrenmeye hizmet eder.
3. Öğretme-öğrenme sürecinde öğretim tekniği olarak kullanılır.
4. Öğretme-öğrenme sürecinde öğrencilere sınıf ortamında zevk alma, eğlenme fırsatı sunar.
5. Önceki öğrenilenlerin pekiştirilmesine ve tekrar edilmesine olanak sağlar.
6. Belirlenen hedef davranışların geliştirilmesinde etki eder.
7. Hatalı öğrenmelerin düzeltilmesinde yardımcı olabilir.
8. İlgi çekici olması dolayısıyla öğrencilerin dikkatini çeker ve bilginin uzun süreli korunmasına etki eder.
9. Öğrencilerin çeşitli şekillerde düşünmelerine yol açar.

Yukarıda belirtilen eğitsel oyunların özellikleri incelendiğinde öğretme- öğrenme sürecinde birçok faydasının olduğu görülmektedir. Eğitsel oyunun özellikleri dikkate alındığında geleneksel eğitim anlayışının terk edilerek öğrencilerin aktif öğrenmelerini sağlayan eğitsel oyun uygulamalarına yer verilmesi gerektiğinin önemi anlaşılacaktır.

2.6.1.1.1. Eğitsel Oyunun Faydaları

Eğitim öğretim sürecinde kullanılan eğitsel oyunların faydalarını Tural (2005, 94) aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

1. Oyunlarda çocuklar pasif pozisyonda değil, rolleri gereği aktiftirler. Derslerin öğrenci merkezli işlenmesi, öğrencinin bu sürecin aktif bir katılımcısı olması, oyunla öğretimin çağdaş bir yaklaşım olduğunu göstermektedir.
2. Bazı oyunların bireysel, bazı oyunların ikişerli-üçerli-dörderli gruplarla, bazı oyunların rekabete dayalı, bazı oyunların iş birliğine dayalı olması; oyunların fiziksel, mantıksal (zihinsel), teknolojik vb. türlerde olması; öğrencilerin sadece bilişsel değil, aynı zamanda fiziksel, kişisel, sosyal, duyuşsal özelliklerini de geliştirmeye katkı sağlar.
3. Oyunlar, çocukların gelişim dönemlerine uygun ve taşıdığı özellikler itibarıyla de onları doyurucu olduğu için, onların doğal zihinsel, sosyal ve kişisel gelişim süreçlerine de katkı sağlar.
4. Oyunlar, daha başlangıçta çocukların dikkatini çeker ve onları öğrenilecek konuya motive eder.
5. Her oyun veya etkinlikten önce, bir doğru-yanlış testi uygulamak, konuyla ilgili kavram ve bilgileri öğrencilerin hatırlamasını kolaylaştırır.
6. Oyun ve etkinliklerle öğretim, öğrenilen konuların pekiştirilmesinde de etkili bir yöntemdir.
7. Oyun ve etkinlik içerisinde var olan resimlerin renkli oluşu, kimilerinin karikatürize edilmiş olması, bazılarını çizgi film kahramanlarından seçilmiş olması da, çalışmaların öğrenciler için ilgi çekici ve sevimli olmasını sağlar.
8. Oyunların ve etkinliklerin sonuç bölümünde, kazananın veya doğru yapanların söylenmesi gerekir. Doğru cevapların verilmesi öğrencilerin cevapları kontrol edebilmeleri için gereklidir.
9. Oyun ve etkinliklerin uygulanması bütün öğrencileri kapsayacak şekilde planlandığından ve etkinliklerde kullanılacak malzemelerin sayısı da buna göre

düşünüldüğünden, hiçbir çocuk dışarıda kalmayacak ve her çocuğun derse katılımı sağlanacaktır.

10. Oyun ve etkinliklerle öğretim, disiplin sorunlarını azaltarak sınıf yönetimine olumlu katkıda bulunabilir.
11. Oyun ve etkinliklerle öğretim, öğrenci başarısının zaman içinde gittikçe artmasını sağlayabilir.

Yukarıda faydalarının açıklandığı eğitsel oyunlar, öğrencilerin fiziksel, duyuşsal ve sosyal anlamda gelişmesini, geleneksel yöntemin aksine pasif durumdan aktif konuma geçmelerini, bazen bir rekabet ortamı bazen ise iş birliği ve dayanışma içerisinde olmalarını sağlamaktadır. Bununla birlikte eğitsel oyunlar, sınıf içerisindeki disiplin sorunlarının azaltmasına, öğrencinin başarı seviyesinin artmasına yardımcı olmaktadır.

2.7. Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı

Türkçenin öğrenme alanları olan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileri ile kelime bilgisine sahip olma arasında sıkı bir ilişki vardır. Ne kadar kelime hazinemizi geniş tutabilirsek o kadar çok etkili konuşur, okur, yazar ve dinleriz. Bireylerin kendilerini doğru tanıtabilmeleri, duygu ve düşüncelerini karşı tarafa doğru bir şekilde iletebilmeleri için kelime seçimini dikkatli yapmaları gerekmektedir. Bu nedenle kelime öğretimine küçük yaştan itibaren başlanmasında yarar vardır. Öğrenciler anlamını bilmedikleri kelimelerin öğretimi, yaş seviyesine uygun, onların anlayabileceği zorlukta kelimelerin seçilmesi ve kelime öğretimi sürecinde eğitsel oyunların kullanımı, öğrencilerin zihinsel sözlüğünün geniş yelpazede tutulmasına yardımcı olacaktır.

Geleneksel anlayış çerçevesinde, kelime öğretimi aşamasında çoğu eğitimcilerin başvurduğu, ders ve çalışma kitaplarındaki etkinliklerde yer alan, “Anlamını bilmedikleri kelimeleri sözlükten yararlanarak bulma ve bu kelimeyi cümle içinde kullanma etkinliği” kelime öğretiminde yetersiz kalmaktadır. Çünkü çocuklar sürekli aynı etkinlik ile karşılaştığı için etkinlikte yer alan kelimeyi bir süre sonra unutmakta, yapılandıramamakta ve böylece günlük yaşama aktaramamaktadır. Öğrenilen kelimelerin cümle içinde kullanılması istenildiğinde özellikle karşılaşılan durum, bazı öğrencilerin çoğunlukla cümleyi ilk kuran arkadaşının cümlelerinden hareket ederek tamamen benzer cümleler kurmalarıdır. Bu durum da çocuğun kelime hazinesinin sınırlı kalmasına yol açmaktadır. Cesur’a (2005, 56) göre “Kelime öğretiminde farklı alıştırımlara, farklı örneklendirmelere yer verilmesi kelime dağarcığının gelişiminde etkili bir yoldur. Öğrencilerin ilgi duyacağı, severek

yapacağı çalışmalarla kelimeler öğretilmelidir. Çünkü çocuklar ilgi duydukları oyunları, şarkıları... vb. hemen hafızalarına kaydederler.”

Sözcük anlamlarının kalıcılığını sağlayabilme bilginin bellekte depolanması sırasında bellek işlemlerini işlevsel hale getiren, bilginin geri çağırılmasında anımsama işleminin işlevsel olabilmesini sağlayan uygun yöntem, teknik ve ders malzemelerinin kullanıldığı sınıf içi etkinlikler gerekmektedir (Dilidüzgün, 2014, 238). Çocukların ilgi duydukları severek, eğlenerek ve aktif olarak öğrenmelerini sağlayan etkinliklerden biri de eğitsel oyunlardır. Çocuk hakları evrensel bildirgesinde, çocuğun oyun hakkı ile ilgili bir madde bulunmaktadır. Bildirgenin 31. maddesinde "Taraflar devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanırlar" (Çelen,1999, 26) görüşüne yer verilmiştir. Bu maddeden de anlaşılacağı üzere çocuğun hayatında oyunun önemli bir yeri vardır. Bu hakkın eğitim sürecinde kullanılması çocuğun hem eğlenerek öğrenmesine hem de oyun oynama hakkından yararlanmasına yardımcı olacaktır.

Kelime oyunlarının kullanımı kelime öğretiminde genellikle ihmal edilen bir alandır (Lazar, 1996; akt. Alemi, 2010, 427). Her ne kadar ihmal edilen bir alan olsa da, kelime öğretimde eğitsel oyunların kullanımının önemi yadsınmaz.

Blachowicz ve Fisher' e (2004; akt. Graves, 2006, 123) göre kelime oyunları şu açılardan önemlidir:

- Kelime oyunlarına üst bilişsel kelimeleri, kelime parçalarını ve bağlamları yansıtmak için başvurulabilir.
- Kelime oyunları, öğrencilerin aktif öğrenciler olmaları, sosyal fırsatlardan yararlanmaları ve anlamın yapılandırılması için gereklidir.
- Kelime oyunları, kelime anlamlarının etki alanlarının geliştirilmesi ve öğrencilerin kelime pratiği ve tekrar yapmaları ile ilişkilidir.

Yukarıda sıralanan özellikler dikkate alındığında kelime oyunlarının ne denli önemli olduğu görülmektedir.

2.7.1. Zihinsel Sözlüğün Geliştirilmesinde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar

Zihinsel sözlüğün geliştirilmesi için kullanılabilecek birçok oyun vardır. Öğretmenler öğrencilerin zihinsel sözlüklerini geliştirmek adına yaratıcılıklarını kullanarak kendilerine özgü eğitsel oyunlar ortaya çıkarabilirler. Öğrencilerinin özelliklerini bilen bir

öğretmen, onları sıkmadan dersini oyunlar aracılığıyla yürütebilir. Öğretmen, oyun sayesinde kelime öğretmenin yanında öğrencilere rekabet, yardımlaşma, mağlubiyet, galibiyet, hoşgörü, iletişim kurma gibi birçok kavramı da öğretmiş olur.

Zihinsel sözlüğün geliştirilmesinde kullanılacak eğitsel oyunlar aşağıda sıralanmıştır;

2.7.1.1. Verilen Sözcüğün Son Harfiyle Başlayan Sözcük Bulma, Sözcüklerden Şiir Oluşturma

Sever, Kaya ve Aslan (2011, 107-108) bu oyunu aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Sınıf kümelerine ayrılır. Tahtaya bir sözcük yazılarak kümelerden bu sözcüğün son harfiyle başlayan sözcük bulmaları, bulunan her sözcüğün son harfinden yeni bir sözcük yazmaları istenir. Bu çalışma için öğretmen belli bir süre verir. Süre sonunda, kümelerin yazdığı sözcük sayısı belirlenerek en çok sözcük bulan küme sınıf tarafından alkışlanır. Bu çalışmada kümelerin her sözcüğü bir kez yazabileceği söylenir.

Bu çalışmanın sonunda, kümelerin yazdıkları sözcükler içinden en az beşini kullanarak her kümenin iki ayrı dördlük oluşturması istenir. Bu uygulamadaki temel amaç, öğrencilere yazınsal ürünlerin (şiir, öykü, masal vb.) yapı taşlarının sözcükler olduğunu kavratmaktır.”

Örnek Uygulama:

Öğretmen tahtaya “Kalem” sözcüğünü yazarak etkinliği başlatır. Bu çalışma kümelerce şöyle yürütülebilir:

1. Küme	2. Küme	3. Küme	4. Küme
Kalem	Kalem	Kalem	Kalem
Mektup	Masa	Mavi	Marangoz
Patates	Ayak	İp	Zarf
Sarı	Kazak	Para	Fırın
Ilık	Kapı	Araç	Nar
Kar	Işık	Çevre	Radyo
...

İkinci kümenin bulduğu sözcükler arasından “kalem, masa, ayak, kapı, ışık” sözcüklerini saptadığını varsayalım. Verilen süre içinde bu sözcükler kullanılarak aşağıdaki dörtlüklerin benzerleri küme tarafından yazılabilir:

ÖĞRETMENİM

Kalemiyle ışık saçtı,
Karanlıklar uzaklaştı,
Öğrettiği bilgilerle
Yeni yeni **kapı** açtı.

Masasında kitap, defter
Yol gösterir, olur önder.
Zorda kaldığımız zaman
Ayaklar ona gider.

2.7.1.2. Ne Anımsatıyor?

Onay (2008, 57) bu oyunu aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Oyun lideri bir sözcük söyler. Bu sözcüğe ilişkin sıradaki oyuncu kendisinde çağrıştırdığı başka bir sözcük söyler. Sırayla her oyuncu bu kuralı devam ettirir. Aynı sözcüğü tekrar söyleyen ve ilgisiz sözcük kullanan oyundan çıkarılır ya da ceza puanı alır.”

2.7.1.3. Bulmacaya Sözcük Yerleştirme

Aktaş ve İşigüzel (2013, 107- 108) bu oyunu aşağıdaki gibi açıklamaktadır:

“Öğretmen bulmacanın herhangi bir yerine bir sözcük yerleştirir. Öğrenciler bu sözcükten yola çıkarak bulmaca üzerine yerleştirebildikleri kadar çok sözcük yazmaya çalışırlar. Öğrencilerin buldukları her sözcüğü başka bir yere sayı vererek not almaları istenir. Bu, sözcük sayısı ve kontrol açısından faydalıdır.

Örnek Uygulama:

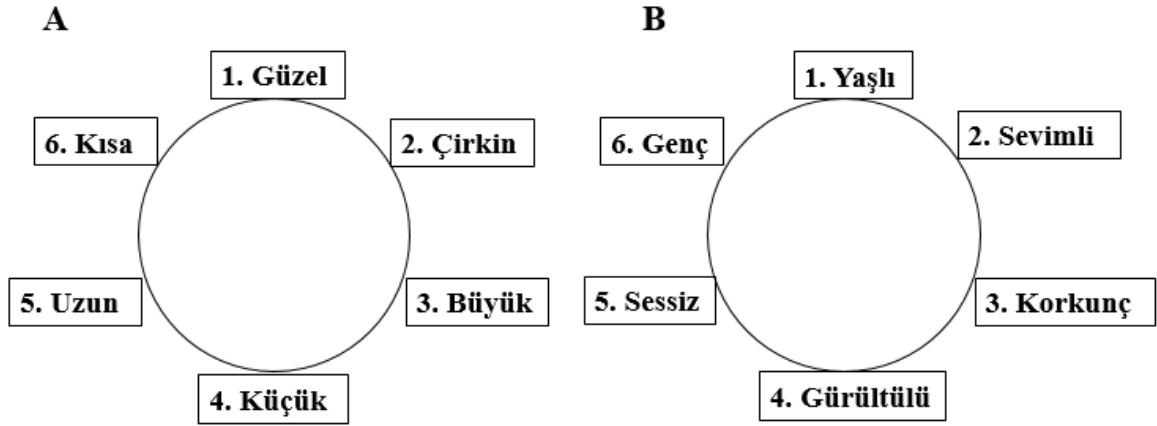
1. Masa,
2. Kapı,
3. Katı,
4. Arı,
5. Tan,
6. Marka

		K	A	T	I
	M	A	S	A	
K	A	P		N	
A	R	I			
	K				
	A				

Aktaş ve İşigüzel (2013, 108) bu oyunun öğrencilerin sözcük türetme yönünden son derece faydalı bir oyun olacağını, öğrencinin bu esnada hazinesindeki sözcükleri tekrar gözden geçireceğini; ayrıca öğrencilerin oyun sırasında sözcüklerin doğru yazılışını da öğrenmiş olacağını dile getirmektedir.

2.7.1.4. Ortak Özellikler

Gairns ve Redman (1986, 164-165) bu oyunu şu şekilde açıklamaktadır:



Sınıf tahtasına 2 adet çember çizilir. Çemberin etrafına, belirlenen kelimeler yukarıdaki gibi yerleştirilir.

Sınıftaki öğrenciler küçük gruplara ayrılır. Ardından gruplar şu aktiviteyi gerçekleştirir:

Her gruptan bir öğrenci iki kere zar atar. İlk atışta gelen sayı A çemberinden seçilirken, ikinci attığı zardaki sayı B çemberinden seçilir. Örneğin; öğrencilerin ilk attığı zar 4 olursa ilk kelimesi “küçük” ; ikinci attığı zara karşılık gelen sayı 3 olursa ikinci kelimesi “korkunç” olur. Grup bu iki kelimeyi not eder ve bu iki kelimeyi içeren bir şey ya da birisini düşünür “böcek” gibi. Gruptaki diğer öğrenciler de sırasıyla zarları atarak attığı zara göre seçilmiş kelimelerle ikili kombinasyonlar oluşturur. Bütün sınıf hep birlikte bu kombinasyonları bir araya getirir. İlk grup bulduğu örneği söyler “böcek”. Sınıfın geri kalanı bu örnekten yola çıkarak bu grubun çemberden hangi iki kelimeyi seçtiğini bulmaya çalışır.

Anlatılan bu oyun Gairns ve Redman’dan (1986, 164-165) uyarlanmıştır. Bu oyunda öğrencinin kelime bilgisinden yola çıkarak yaptığı kombinasyonlarla ortak bir kelimeye varma yolunda zihinsel sözlüğünün genişliği yoklanmaktadır.

2.7.1.5. Sinek Avı:

Oyun, öğrencinin kelime ve anlamı arasında ilişki kurmasına bunun yanında hız ve güven oluşturmaya yardım etmede kullanılan bir oyundur. Araştırmacı kelimenin anlamını sesli olarak söyler ve çocuktan anlamı söylenen kelimenin karşılığını bulmasını ister. Sinek avı oyununun çocuklar tarafından eğlenceli bulunmasının yanı sıra bu oyun, çok eski ve önde gelen oyunlardan biridir (<http://www.sightwords.com/sight-words/games/fly-swat/>). Bu oyunun uygulanışı aşağıdaki gibidir:

Örnek Uygulama

Araştırmacı, üzerinde öğretilmek istenen kelimelerin yazılı olduğu sinek kartlarını masaya belli aralıklarla yerleştirir. Seçtiği iki öğrenciye, anlamını öğretmek istediği kelimelerden bir tanesini seçip bu kelimenin anlamını sınıfta yüksek sesle söyler. Öğrenciler, masadaki sinek kartları arasından anlamı söylenen sözcüğü bulmaya çalışır ve ardından bulduğu sözcüğün yazılı olduğu sinek kartını avlar. İlk avlayan öğrencinin sinek kartı doğru ise araştırmacı tarafından öğrenciden bu kelimeyi bir cümle içerisinde kullanması istenir. Öğrenci, uygulamayı doğru şekilde gerçekleştirdiği takdirde araştırmacı ve öğrenciler tarafından alkışla pekiştirilir. Böylece en çok sinek avlayan öğrenci oyunu başarıyla tamamlamış olur.

2.7.1.6. Balık Tutma

Bu oyun, öğrencinin zihinsel sözlüğünü geliştirme yolunda seçtiği kelimenin anlamını tahmin yürüterek ve kelime hakkında kendisinde çağrışım yaratacak ilgili sözcükleri seçerek doğru şekilde ifade edebilmesini amaçlar. Öğrenci, araştırmacının rehberliğinde kelimenin anlamını ifade etmesi sırasında kelimenin nerelerde ve hangi durumlarda kullanıldığını açıklamaya çalışır. Araştırmacı tarafından yapılan gerekli düzeltmeler ile kelimenin doğru anlamına ulaşır. Kelimelerin tekrarları ve zihinde yapılandırılması süreci açısından öğrenci merkezli yürütülen bu uygulama, zihinsel sözlüğü geliştirmede kullanılan eğitsel bir etkinliktir (<http://www.sightwords.com/sight-words/games/fishing/>). Bu oyunun uygulanışı aşağıdaki gibidir:

Örnek Uygulama

Öğrenciler tarafından belirlenen anlamı bilinmeyen kelimeler listesinden seçilen 4 farklı kelime, araştırmacı tarafından temin edilen plastik oyuncak balıkların her birinin arkasına öğrencilerin göremeyeceği şekilde sabitlenir. Balıklar mavi bir zemine belirli aralıklarla yerleştirilir ve balıkların ağız kısımlarında bulunan metal bölüme dikkat çekilir. Öğrenci uç kısmında mıknatıs bulunan oltayı sallayarak rastgele bir balık yakalar. Yakaladığı balığın arkasında yer alan kelimeyi sınıfta sesli bir şekilde söyler. Araştırmacı öğrencinin seçmiş olduğu bu kelime üzerine öğrenciyi konuşturarak ona “Kelime hakkında bilgin var mı?”, “Bu kelimenin anlamını tahminlerine göre açıklayabilir misin?”, “Sence bu kelimeyi hangi durumlarda kullanırız?” gibi sorular yöneltir. Öğrencinin kelime hakkındaki açıklamaları doğru ise araştırmacı tarafından seçtiği kelimeyi bir cümle içerisinde kullanması istenir. Cümleyi doğru bir şekilde kuran öğrenci balığı yakalama şansı kazanır. Eğer öğrenci kelimenin anlamını doğru açıklayamaz ve kelimeyi cümle içerisinde doğru şekilde kullanamaz ise tuttuğu balığı göle geri bırakır. Böylece en çok balık tutan öğrenci oyunu başarıyla tamamlamış olur.

2.7.1.7. Bowling

Bowling, çocukların eğlenerek oynadığı oyunlardan birisidir. Bu oyunda öğrenci, öğrenmek istediği kelimeler üzerine konuşur, kelimeyi tahmin eder ve tabii ki kelime hakkında bilgi sahibi olur. Öğrencinin, kelimenin anlamı hakkında yapmış olduğu tahminleri üzerine gerekli düzeltmeleri yapan araştırmacı, öğrenciye anında dönüt verir ve aynı zamanda öğretilen kelimelerin tekrar edilmesini sağlar. Böylece öğrenci, zihinsel sözlüğünü geliştirme sürecinde öğrenmenin merkezine kendisini koyarak kelimeleri

zihninde yapılandırma yoluna gider (<http://blog.maketaketeach.com/bowling-for-sight-words/>).

Örnek Uygulama

Araştırmacı tarafından her lobutun üzerine o hafta öğretilecek olan kelime kartları yapıştırılır. Kelimeler, öğrencilerin göremeyeceği şekilde lobutların arka yüzeylerine denk getirilerek zemine dizilir. Seçilen iki öğrenciden her biri sırayla belli mesafeden topu atarak lobutları devirmeye çalışır. Lobutu veya lobutları deviren öğrenci devirdiği lobuttaki kelime veya kelimelerin ne anlama geldiği üzerine konuşur. Kelimenin anlamı hakkında doğru tahmin yürüten öğrenciden o kelimeyi bir cümle içerisinde kullanması istenir. Öğrencinin devirdiği her lobuttaki kelime için yaptığı tahminleri ve cümleleri anlamlı ise o lobut sayısı kadar puan kazanır. Öğrencinin devirdiği lobuttaki kelime hakkındaki tahminleri ve kurmuş olduğu cümleler anlamsız olduğu takdirde lobutu devirse dahi puan alamayacaktır. Öğrenciler arasında rekabet ortamı oluşmasını sağlayan aynı zamanda yenme ve yenilme duygularını içinde barındıran bu oyun, her öğrencinin sırayla lobutları devirerek kelimeler hakkında bilgi sahibi olmasını ve kelimelerin anlamlarını tekrar etmesini sağlar.

2.7.1.8. Patika Yolu

Öğrenci bu oyunda ilk kelimeyi doğru bir şekilde okuduktan sonra kelimenin anlamı hakkında doğru tahminlerde bulunuyorsa o karta basabilir. Daha sonra, varış noktasına gelene kadar prosedür, bir sonraki kelime kartı ve sonraki kelime kartı ile tekrar edecektir. Bu oyunda amaç öğrencinin hızlı düşünebilmesi, kelimenin anlamı üzerine düşüncelerini ifade edebilmesi ve her doğru tahminde bulunduğu kelimeyi geride bırakarak hedefe ulaşabilmesidir (<http://www.sightwords.com/sight-words/games/pathways/>).

Örnek Uygulama

Kelime kartlarından bir "yol" yapmak için, kartlardaki kelimeler, öğrencinin okuyabileceği şekilde zemine sabitlenir. Kartların bir çocuğun birinden diğerine kolaylıkla geçebileceği kadar birbirine yakın olmaları gerekir. Sınıfta, evde veya bahçede oynanabilen bu oyunda kelime kartlarının oluşturduğu yol ne kadar kıvrımlı olursa çocuklar için o kadar eğlenceli olur.

Oyunun uygulanması sürecinde, bir çocuk yolun başında durur ve ilk karttaki kelimeyi yüksek sesle okur. Kelime hakkında düşüncelerini söyler ve kelimenin anlamını

açıklar. Kelimenin anlamı hakkındaki ifadeleri doğru ise bir adım ilerleyerek önündeki kelimeye atlar. Böylelikle öğrenci, süreci bu şekilde devam ettirerek yolun sonunu başarıyla tamamlamış olur. Yolun sonunu kısa sürede tamamlayabilen öğrenci, takımına artı puan kazandırır. Böylelikle öğrenci hızlı düşünme, düşündüğünü ifade edebilme ve zihinsel sözlüğünü geliştirme sürecinde aktif bir rol üstlenmiş olur.

2.7.1.9. Sessiz Film

Sessiz film oyununun amacı öğrencinin sözsüz anlatım yeteneğini geliştirmek aynı zamanda anlatacağı kelimenin onda çağrıştırdığı ifadeleri jest ve mimiklerini doğru bir şekilde kullanarak karşı tarafa aktarabilmesini sağlamaktır. Öğrenciler böylelikle öğrendikleri kelimeleri hatırlayarak zihinsel sözlüğünü geliştirme yolunda ilerlemiş olur.

Örnek Uygulama

Oyuncular iki gruba ayrılır. Birinci gruptan seçilen bir öğrenciye öğretilmek istenen kelimelerden bir tanesinin yazılı olduğu şapka, araştırmacı tarafından öğrencinin kelimeyi göremeyeceği şekilde başına giydirilir. Aynı gruptan bir öğrenci daha seçilir ve seçilen bu öğrenci arkadaşının şapkasında yazılı olduğu kelimeyi dudak hareketi kullanmadan sessiz bir şekilde okur. Öğrenci, kelimenin anlamından yola çıkarak karşısındaki arkadaşına o kelimeyi çağrıştıracak jest ve mimiklerde bulunur. Öğrenci, verilen süre dâhilinde anlatılan kelime hakkında doğru tahminde bulunursa araştırmacının öğrenciden o kelimeyi cümle içerisinde kullanması istenir. Cümleyi doğru ve anlamlı bir şekilde kuran öğrenci takımına artı puan kazandırır ve oyun diğer grubun oyunuyla devam eder. Eğer öğrenci, kelimeyi verilen süre dâhilinde doğru tahmin edemez ya da o kelimeyi cümle içerisinde doğru ve anlamlı şekilde kullanamaz ise takımına puan kazandıramaz ve oyun hakkı diğer gruba geçer.

2.7.1.10. Kelime Yarışması

Bu oyun bilgisayar programı aracılığıyla hazırlanan bir oyundur. Oyunda öğrenci kelimenin tanımından yola çıkarak kısa sürede kelimenin anlamını bulmaya çalışır. Bu oyunda öğrenciler hızlı düşünür, tahminde bulunur ve anlamını bilmediği kelimenin anlamı hakkında bilgi sahibi olur (<http://www.egitimhane.com/kelime-oyunu-8-d140393.html>).

Örnek Uygulama

Araştırmacı tarafından öğrencilere öğretilecek olan kelimeler önceden belirlenir. Her bir kelimenin tanımı ve harf sayısı sırasıyla öğrenciye sunulur. Öğrenci verilen kelimenin

tanımından ve harf sayısından yola çıkarak tahminde bulunmaya çalışır. Kelimeyi verilen süre içerisinde tahmin etmeye çalışan öğrenci bu süreçte zorlandığı takdirde “harf alabilir miyim?” deme hakkına sahiptir. Öğrenci, harf açtırmadan kelimenin tanımından yola çıkarak tek seferde kelimenin ne olduğunu doğru tahmin ederse o kelimenin harf sayısı kadar on puan kazanır. Eğer öğrenci, kelimeyi tek seferde değil de verilen süre içerisinde harf açtırarak tahminde bulunursa açtırdığı harf sayısı kadar on puan eksilir. Böylelikle en çok puan kazanan öğrenci yarışmayı başarılı bir şekilde tamamlamış olur.

2.7.1.11. Çarkifelek Oyunu

Çarkifelek kelime oyunu, öğrencinin anlamı bilinmeyen kelimeler hakkında tahminde bulunabilmesine, kelimeleri doğru ve anlamlı bir şekilde cümle içerisinde kullanabilmesine ve aynı zamanda çocukların eğlenerek zihinsel sözlüklerini geliştirmesine fırsat tanıyan eğitsel bir oyundur.

Örnek Uygulama

Öğrenciler araştırmacı tarafından iki gruba ayrılır. Her gruptan birer öğrenci çarkı çevirmek üzere oyundaki yerlerini alır. Çark 7 kelime ve bir “PAS” bölmesi içeren toplam 8 bölmeden oluşur. Her kelimeye ait puan değerlendirmesi farklıdır. Öğrenci çarkı çevirdiğinde çarkın ibresi hangi kelime üzerinde durursa öğrenci o kelimenin anlamı hakkında tahminde bulunur. Araştırmacı, doğru tahminde bulunan öğrenciden o kelimeyi bir cümle içerisinde kullanmasını ister. Öğrenci, kelimenin anlamından yola çıkarak kelimeyi doğru ve anlamlı cümle içerisinde kullandığı takdirde kelimeye ait puan değeri kadar takımına artı puan kazandırır. Böylelikle oyun yarışmacıların sırasıyla çarkı çevirmesine olanak tanıyarak devam eder. Eğer öğrenci, çarkı çevirdiğinde çarkın ibresi “PAS” bölmesine denk gelirse çarkı çevirme hakkı diğer gruba geçer. Oyun sonunda her iki grubun puanları toplanarak galip gelen grup açıklanır ve tebrik edilir.

Yukarıda öğrencilerdeki zihinsel sözlüğü geliştirmede yardımcı olacağı düşünülen bazı eğitsel oyunlar hakkında açıklamalar yapılmıştır. Bu oyunların öğrencilere keyif vermesinin yanında öğrencilerde zihinsel sözlüklerini geliştirmelerine yardımcı olması ve öğrenilen kelimelerin zihinde kalıcılığını sağlaması bakımından eğitimde kullanılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

2.8. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde, Türkçe dersi ve diğer derslerde bir araç olarak kullanılan eğitsel oyunların, öğrenmeye olan etkisinin incelendiği ilgili araştırmalara yer verilecektir.

2.8.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Farklı alanlara ait derslerin (Türkçe, Fen Bilimleri, Matematik vb.) işlenişinde ve kelime öğretiminde bir araç olarak kullanılan eğitsel oyunların, öğrenme üzerindeki etkisinin incelendiği çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Bu araştırmalardan bazıları aşağıda sunulmuştur.

Kara (2010) çalışmasında oyunların, öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin gelişmesini sağlamanın yanı sıra, bu temel becerilere destek olan sözcük hazinesini ve gramer bilgilerini de geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır.

Başar, Batur ve Karasu (2014) zıt ve eş anlamlı sözcüklerin öğretiminde kullandığı KUKSET (Kulaktan Kulağa Sessiz Telefon) tekniğinin etkisini incelediği çalışmasında deney grubunun lehine önemli bir farklılık olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Dervişoğulları (2008) çalışmasında deney grubundaki öğrenciler ve deney grubu öğretmeni ile yaptığı görüşmelerden elde ettiği sonuçlarda, yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunlarla sözcük öğretiminin, bireylerin derse katılımlarının arttırdığını, derse karşı olumlu tutum geliştirdiklerini, öğretmen ve öğrenci arasındaki ilişkinin iyi yönde ilerlediğini, sözcüklerin öğrenme sürecini kolaylaştırdığını ve derslerin daha eğlenceli geçtiğini ifade etmiştir.

Gülsoy ve Uçgun'un (2013) eğitsel oyunların 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerini geliştirmede etkili olup olmadığını belirlemek amacıyla yaptıkları çalışmada, geleneksel yöntemin kullanıldığı grup ve eğitsel oyunların kullanıldığı grup için ön test ve son test sonuçları karşılaştırılmış ve kontrol grubunun başarı düzeyi ile deney grubunun başarı düzeyleri arasında, deney grubu lehine anlamlı bir fark belirlenmiştir.

Türkçe dersi dışında farklı alan derslerinin öğretiminde de bir araç olarak kullanılan eğitsel oyunların öğrenmeye etkisinin incelendiği araştırmalar da bulunmaktadır.

Gökbulut ve Yumuşak (2014) oyunlarla desteklenen matematik öğretiminin kalıcılığa etkisi ile geleneksel yöntemle yapılan matematik öğretiminin kalıcılığa etkisi

arasında oyunlarla desteklenen öğretimin lehine anlamı bir fark olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Kaya ve Elgün'ün (2015) araştırma bulguları, deney grubunda uygulanan oyunlarla desteklenmiş fen öğretiminin, yalnızca programa dayalı öğretimin kullanılmasından daha etkili olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Işık (2016) ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisini incelediği araştırmasında, deney ve kontrol gurubu olmak üzere toplam 70 kişi ile çalışmıştır. Deney grubunda İngilizce kelime öğretimi, eğitsel oyunlar ile yapılırken, kontrol grubunda kelime öğretimi çalışmaları 3. Sınıf İngilizce ders kitaplarında yer alan eğitsel oyun dışı etkinlikler ile gerçekleştirilmiştir. 5 hafta süren deneysel çalışma sonucunda deney grubunun lehine anlamlı farklılık görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır.

2.8.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Yurt dışında eğitsel oyunların öğrenme üzerindeki etkisinin incelendiği çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Bu araştırmalardan bazılarını aşağıda değinilmiştir.

Yip ve Kwan (2007) çalışmasında lisans öğrencileri için çevrimiçi oyunların kelime öğrenmede kullanışlılığını araştırmıştır. Deney grubu, dikkatle seçilmiş iki web sitesinde oyunlarla ilgili bazı kelimeleri öğrenirken, kontrol grubunun aynı kelimeleri etkinliğe dayalı dersler yoluyla öğrenmesi sağlanmıştır. İlk ve son haftada ön test ve son test gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, deney grubunun kontrol grubundan istatistiksel olarak daha iyi performans sergilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Al Neyadi (2007) araştırmasında, öğrencilerin oyunlar sayesinde grup içinde akranları ile etkileşime girerek kelimelerin anlamlarını daha kolay öğrenmelerine imkân tanıdığını ve aynı zamanda oyunların kullanımının öğrencilerin kelimeleri öğrenme motivasyonunu arttırdığını belirtmiştir.

Huyen ve Nga (2003) "Oyunlar, öğrencilerin kelime hazinesini etkin bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olur mu? Varsa, nasıl?" sorusunun cevabını bulmak için eylem araştırması yapmıştır. Araştırmasında, kelimeleri eğitsel oyun uygulamaları ile yürüten öğretmenler ile kelimeleri oyun dışı etkinlikler ile yürüten öğretmenlerin, derslerini gözlemlemiş ve öğrencilerin tepkilerini ortaya çıkarmak için hem öğretmenler hem de

öğrencilerle röportaj yapmıştır. Araştırmanın sonucunda, eğitsel oyunların öğrencilerin sözcük dağarcığını geliştirmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Alemi (2010), üçüncü sınıf ortaokul öğrencilerine kelime öğretiminde bir araç olan oyunların etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma grubunu deney ve kontrol grubu olmak üzere iki gruba ayırmıştır. Kontrol grubunda geleneksel yöntemlerle kelime öğretimi çalışmaları yapılırken, deney grubunda oyunlar aracılığıyla kelime öğretimi çalışmaları yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda, her iki gruba aralarındaki farkları belirlemek için bir kelime testi uygulanmıştır. Testten elde edilen bulgular, sözcük oyunlarının öğrencilerin kelime dağarcığının gelişmesinde olumlu etkisi olduğu sonucunu ortaya koymaktadır.

Aghlara and Hadidi- Tamjid (2011) İranlı çocukların İngilizce kelimeleri öğrenme sürecinde, dijital bilgisayar oyunlarının etkisini araştırmıştır. Çalışma grubunu deney ve kontrol grubu olmak üzere iki gruba ayırmıştır. Deney grubunda, kelime öğretimi sürecinde dijital bilgisayar oyunu kullanılırken, kontrol grubunda İngilizce kelimeler, geleneksel yöntemlerle öğretilmiştir. Öğretim sürecinin sonunda ise katılımcıların performansları karşılaştırılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, deney grubundaki çocukların ortalama puanlarının, kontrol grubundaki çocukların ortalama puanlarına göre daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi hakkında bilgi verilmektedir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma yarı deneysel model ile desenlenmiştir. Yarı deneysel terimi çok farklı şekillerde kullanılmaktadır. Campbell ve Stanley (1963; akt. Robson, 2015, 133) yarı deneysel modeli “Deneysel yaklaşımı kapsayan ancak deneysel işlem gruplarına ve karşılaştırma gruplarına rastgele paylaşımının yapılmadığı araştırma desendir.” şeklinde tanımlamıştır.

Bu çalışmada öğrencilerin zihinsel sözlüğünün geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisinin geleneksel yöntem ile karşılaştırmalı olarak incelenmesini amaçlayan yarı deneysel model kullanılmıştır. Araştırmanın yarı deneysel modeli aşağıdaki Tablo 3.1.’de gösterilmiştir.

Tablo 4. Araştırmanın yarı deneysel deseni

Grup	Ön test	Uygulama	Son test
G_1	$O_{1,1}$	X	$O_{2,1}$
G_2	$O_{1,2}$		$O_{2,2}$

G_1 : Deney Grubu

G_2 : Kontrol Grubu

$O_{1,1}$: Deney Grubuna Ait Ön Ölçümler

$O_{1,2}$: Kontrol Grubuna Ait Ön Ölçümler

$O_{2,1}$: Deney Grubuna Ait Son Ölçümler

$O_{2,2}$: Kontrol Grubuna Ait Son Ölçümler

X: Eğitsel Oyunlarla Zihinsel Sözlüğü Geliştirme Çalışmaları

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, kolay ulaşılabilirlik açısından 2016-2017 eğitim öğretim yılının 2. Döneminde Bartın ili Merkez ilçesine bağlı, Budakdüzü İlkokulu’nda öğrenim görmekte olan 36 dördüncü sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Deney grubunda 17 kontrol grubunda ise 19 öğrenci bulunmaktadır.

Deney ve kontrol gruplarının denklik durumlarının belirlenmesi için iki sınıfa 4. Sınıf Türkçe ders kitaplarında yer alan metinlerden “Ülkem’in Renkli Haritası” ve “Gümüş Tüylü Martı” adlı iki metin verilmiş ve bu metinde geçen anlamını bilmedikleri kelimelerin öğrenciler tarafından belirlenmesi istenmiştir. Bu kelimelerin yer aldığı Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilen ve İltter (2015) tarafından Türkçe ’ye uyarlanan “Kelime Bilgisi Ölçeği” deney ve kontrol grubuna uygulanmıştır. Ön test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı Mann Whitney U Testi ile analiz edilmiş ve iki sınıfın ön test puanlarının birbirine denk olduğu ortaya konulmuştur. Araştırmacı tarafından denkliği belirlenen iki sınıf arasından 4-B sınıfı deney, 4-A sınıfı ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubunda 10 hafta boyunca, haftada 2 saat araştırmacı tarafından eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi çalışmaları yapılırken, kontrol grubunda derslerin müfredata göre yürütülmesi ve aynı kelimelerin 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki kelime öğretimi etkinlikleri dâhilinde müfredata uygun olarak öğretilmesi sağlanmıştır.

Araştırmanın çalışma grubunda yer alan öğrencilerin gruplara ve cinsiyete göre dağılımı aşağıdaki Tablo 3.3’teki gibidir.

Tablo 5. Örneklemenin gruplara ve cinsiyete göre dağılımı

Grup	Cinsiyet	N	%	Toplam
Deney grubu	Kız	8	47	17
	Erkek	9	53	
Kontrol grubu	Kız	10	53	19
	Erkek	9	47	
TOPLAM	Kız	18	50	36
	Erkek	18	50	

Tablo 3.3’ e göre araştırmanın deney grubunda 8 kız, 9 erkek olmak üzere toplam 17 öğrenci bulunmaktadır. Kontrol grubunda ise 10 kız, 9 erkek olmak üzere toplam 19 öğrenci bulunmaktadır. Araştırmaya katılan toplam öğrenci sayısı 36’dır ve bu öğrencilerin 18 (%50) tanesi kız, 18 (%50) tanesi erkektir. Deney grubunda normalde 19 öğrenci bulunmaktadır. Ancak öğrencilerden 1 tanesi Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı (BEP) ile eğitim görmekte olduğu, 1 tanesi ise öğrenme güçlüğü problemi yaşayan öğrenci olduğu için araştırmaya dâhil edilmemiştir. BEP’ li ve öğrenme güçlüğü yaşayan öğrenciler okuma, yazma ve okuduğunu anlama konusunda zorluk yaşamaktadır. Kontrol grubunda ise öğrencilerin tamamı araştırmaya dâhil edilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada 2016-2017 eğitim öğretim yılı ilkokul 4. Sınıf Türkçe ders kitaplarındaki “Ülkem ’in Renkli Haritası” ve “Gümüş Tüylü Martı” adlı iki öyküleyici metinde yer alan, öğrencilerin okurken anlamakta güçlük çekeceği kelimeler, araştırmacı tarafından belirlenmiştir. Belirlenen kelimelerde, Bartın Üniversitesi Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Türkçe Öğretimi bölümünde çalışan, alanında uzman 5 akademisyenin görüşü alınarak gerekli düzeltmeler yapılmış ve araştırmacı tarafından öğrencilere öğretilmek istenen kelimeler listesinin son hali oluşturulmuştur. Daha sonra İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinden bu iki metni okurken anlamakta güçlük çektikleri kelimeler varsa bu kelimeleri sessiz okumaları sırasında altını çizerek belirtmeleri istenmiş, böylece araştırmacı tarafından oluşturulan kelime listesi ile öğrenciler tarafından belirlenen anlamı bilinmeyen kelimeler karşılaştırılmıştır. Araştırmacı tarafından oluşturulan, öğrencinin anlamakta güçlük çekeceği kelimeler listesi ile öğrencinin okurken anlamakta güçlük çektiği kelimeler karşılaştırıldığında öğrencilerin belirttikleri kelimelerin, araştırmacı tarafından oluşturulan listenin geneliyle tutarlı olduğu görülmüştür. Böylece araştırmacı tarafından belirlenen kelimelerin yer aldığı Wesche ve Paribakht (1996) tarafından geliştirilmiş ve İlter (2015) tarafından Türkçeye uyarlanarak geçerliği ve güvenilirliği yapılmış “*Kelime Bilgisi Ölçeği*” ön test ve son test olarak kullanılmıştır. Ölçek, kelime bilgisini test etmeyi ve kelimelerin anlamları hakkında çıkarım yapabilme yetisini belirlemeyi amaçlayan bir ölçektir.

Kelime Bilgisini Değerlendirme Ölçeği, deneysel araştırmalar için belirli kelimeler altında sözcük bilgisini ölçmek amacıyla kullanılan ve alan yazında en fazla alıntı yapılan (n=202) ölçme aracı olarak bilinmektedir (Qian, 1998; Fraser, 1999; Rott, Williams ve Cameron, 2002; Rott ve Williams, 2003; Pulido, 2004; Host, 2005; Nassaji, 2006; Kweon ve Kim, 2008; Bruton, 2009 Latham, 2011; Ehsanzadeh, 2012; akt. İlter, 2015, 1115).

“Kelime bilgisini değerlendirme ölçeğinin KMO değeri yapılan analizler sonucunda .779 olarak bulunmuştur. Faktör analizinin uygulanabilmesinin varsayımlarından bir diğeri de ölçülen özelliğin evrende normal dağılım özelliğine sahip olmasıdır. Bu varsayımın sağlanıp sağlanmadığını kontrol etmek için Barlett testi yapılmış ve analiz sonucunda elde edilen χ^2 değerinin 17459.045 ($p < .001$) olduğu gözlenmiştir” (İlter, 2015, 1116-1117).

Kelime Bilgisini Değerlendirme Ölçeğinde, öğrenciler listede geçen her bir kelimeyi dikkatli okuyarak (1) “Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum.”,

(2)“Bu kelimeyi daha önce gördüm, fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.”, (3) “Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım... anlamına gelmektedir.” ve (4) “Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim” seçeneklerden birini seçerek kelime hakkında bilgilerini ortaya çıkarırlar (Paribakht ve Wesche, 1993; Vacca vd. 2011; akt. İlter, 2015, 1115).

Ölçekte yer alan tüm 28 kelimeye aşına olan ve onların anlamını doğru bilen ayrıca dilbilgisi açısından hatasız kullanan öğrenci toplam 112 puan (28x4) kazanmakta; ancak hiçbirini bilmiyorsa sadece 28 (28x1) puan almaktadır.

Tablo 6. Kelime bilgisini değerlendirme ölçeğindeki cevaplama seçeneklerinin ve anlamlarının puan değerleri

Cevaplama Seçenekleri (Öz-Bildirim)	Muhtemel Puanlar	Puanın Anlamı
a) Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum.	→ 1	Kelime hiç tanıdık değil.
b) Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum.	→ 2	Kelime tanıdık geliyor, ama anlamı bilinmiyor.
c) Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).	→ 3	Kelime bir cümle içinde semantik uygunluk ile kullanılır.
d) Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim.	→ 4	Kelime bir cümle içinde semantik uygunluk ve dilbilgisi açısından doğru biçimde kullanılır.

Wesche ve Paribakht (1996; akt. İlter, 2015, 1116)

“Ölçeğin puanlanması, hedeflenen kelime bilinmiyorsa puanlama 1 ile başlar. Ölçekte (a) ve (b) seçeneklerini cevaplayanlar sırasıyla 1, 2 puan alabilmektedir. Bu seçeneklerde katılımcılar tarafından hedef kelimenin aşinalığı ve tanınması değerlendirilmektedir. Ölçekte (c) seçeneği, öğrencilerin hedef kelimenin anlamı hakkında bir fikri olup olmadığı, kelimeyi tanımadaki hassasiyeti veya bu kelimenin anlamını üretmeye (eş anlamı) yönelik bilgisi ortaya çıkarılır. Ölçekte 3 puan, hedeflenen kelimeyi semantik açıdan doğru, ancak dilbilgisi açısından yanlış kullanıldığı takdirde verilir. Bu seçeneği işaretleyen bir öğrenciye 3 puan verilmektedir, ancak kelime semantik uygunluk

ve dilbilgisi açısından da doğru cevaplanmazsa öğrenci 2 puan alabilmektedir. Ölçekte (d) seçeneği ise hedef kelimenin bir cümle içinde semantik uygunluk ve dilbilgisi açısından doğru biçimde kullanımına ilişkin yeteneğini ortaya çıkarır. Bu seçenek, öğrencilerin aktif kelime bilgisini ölçen, üretken ve verimli kullanımı teşvik eden bir düzeydir. (d) seçeneği, üç farklı puanlama düzeyinde uygulanır. Birincisi, ölçekte hedeflenen kelime bir cümle içerisinde semantik ve dilbilgisi açısından doğru kullanıldığı takdirde cevaplama seçeneğine 4 puan verilir. İkincisi, bu kelimeyi cümle içinde sadece semantik olarak uygun biçimde, ancak dilbilgisi açısından yanlış kullanılırsa 3 puan alınabilmektedir. Üçüncüsü, hedef kelimeyi bir cümle içinde semantik ve dilbilgisi açısından doğru kullanamayan öğrenci sadece 2 puan alabilmektedir. Ölçekte (c) ve (d) seçenekleri, ortak olarak semantik uygunluk açısından doğru cümle kurma yeterliliğini temel alır, bunlara yanlış cevap verenler ise sadece 2 puan alabilmektedir” (Wesche ve Paribakht, 1996; akt. İlter, 2015, 1116).

Kelime öğretim sürecinde kullanılacak eğitsel oyunlar belirlenirken ilgili literatür incelenmiş ve yaygın olarak kullanılan eğitsel oyunlar belirlenmiştir. Belirlenen eğitsel oyunlar öğrencinin düzeyine, eğitsel oyunun amacına, sınıfın fiziksel özelliklerine ve öğretilmek istenen kelimelerin özelliklerine göre, Bartın Üniversitesi Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Türkçe Öğretimi bilim dalında çalışan alanında uzman 5 akademisyenin görüşlerine sunulmuştur. Uzman görüşleri neticesinde bazı oyunlar çıkarılmış, araştırma kapsamında kullanılacak oyunlar, öğretilmek istenen kelimelerin özelliklerine uygun olarak belirlenmiştir.

Çalışmada kullanılan metinler Ek 2’de, bu metinlerde geçen anlamı bilinmeyen kelimelerin yer aldığı “Kelime Bilgisi Ölçeği” Ek 3’te yer almaktadır. Bu çalışmada, öğrencilerin zihinsel sözlüğünün geliştirilmesi sırasında kullanılan eğitsel oyunlar; balık tutma, sessiz film, kelime yarışması, bowling, patika yolu, sinek avı ve çarkıfelektir. Kelime öğretimi sırasında kullanılan eğitsel oyunların açıklamaları ve her oyuna ait örnek uygulamalar Ek 5’te yer almaktadır.

3.4. Verilerin Toplanması

Yarı deneysel yöntemle gerçekleştirilen bu çalışmada veri toplama süreci aşağıdaki gibidir:

1. Araştırmanın yapılabilmesi için resmi izinlerin alınması amacıyla orta sosyo-ekonomik düzeyde olan ve kolay ulaşılabilir imkânlara sahip bir ilkokul tercih edilmiş; okul müdürü ve 4. sınıf öğretmenleri ile görüşülmüştür. Yapılan görüşmede araştırmanın içeriği hakkında bilgilendirme yapılmıştır. Okul müdürü ve sınıf öğretmenleri ile yapılan görüşme sonucunda çalışmaya katılmaya gönüllü olan Budakdüzü İlkokulu için Bartın İl Milli Eğitim Müdürlüğüne izin dilekçeleri yazılmış ve iznin alınması beklenmiştir.
2. 2016-2017 eğitim öğretim yılının ikinci yarısında Bartın ili Merkez ilçesinde bulunan Budakdüzü İlkokulu'nda 4-A ve 4-B sınıflarında öğrenim görmekte olan toplam 36 4. sınıf öğrencisinin kelime bilgisi düzeyini belirlemek için ön test uygulanmıştır.
3. Öğrencilerinin ön testlere verdiği yanıtlar başka bir puanlayıcı tarafından da puanlanmış ve iki puanlayıcı arasındaki korelasyon (.92) belirlenmiştir. Puanlayıcıların yapmış oldukları puanlamaların tutarlılık gösterdiği gözlemlenmiştir.
4. Test sonuçlarının analizlerine göre birbirine benzer özellikler gösteren iki sınıftan 4-B sınıfı deney, 4-A sınıfı ise kontrol grubu olmak üzere atanmıştır.
5. Deney grubu öğrencilerine süreç hakkında bilgilendirme yapılmıştır ve 10 hafta süre ile araştırmacı tarafından öğrencilere oyunlarla kelime öğretimi çalışmaları yapılmıştır. Bu sırada kontrol grubu öğrencilerinin dersleri sınıf öğretmeni tarafından Türkçe öğretim programında yer alan etkinlikler doğrultusunda yürütülmüştür.
6. 10 haftalık süre sonunda deney ve kontrol grubu öğrencilerine son test uygulanmıştır.
7. Deney ve kontrol grupları öğrencilerinin son testlere verdiği cevaplar başka bir puanlayıcı tarafından da puanlanmış ve iki puanlayıcı arasındaki korelasyon (.94) belirlenmiştir. Puanlayıcının yapmış oldukları puanlamaların tutarlılık gösterdiği gözlemlenmiştir.

8. Çalışma sonucunda elde edilen ön test ve son test puanları aracılığıyla öğrencilerin erişiş puanları hesaplanarak, araştırmanın amacı ve alt problemlerini doğrultusunda yorumlar yapılmıştır.

3.5. Öğretim Yöntemleri ve Uygulanması

Deney grubu öğrencilerine eğitsel oyunlarla kelime öğretimi aşamaları ve kontrol grubu öğrencileri ile Türkçe Dersi Öğretim Programı doğrultusunda kelimelerin öğretimi süreci aşağıda açıklanmıştır.

3.5.1. Deney Grubu Öğrencilerine Oyunlarla Kelime Öğretimi

Deney grubu öğrencilerinin zihinsel sözlüklerinin gelişebilmesi amacıyla araştırmacı tarafından kelime öğretimi çalışmaları eğitsel oyunlar aracılığıyla öğrencilere kazandırılmaya çalışılmıştır. Bu çalışmanın haftalara göre dağılımı ve çalışmada kullanılan eğitsel oyunlar, aşağıdaki uygulama planında yer almaktadır:

1. Hafta: Deney grubu öğrencilerine zihinsel sözlüğümüzü geliştirmenin önemi hakkında bilgi verilmesi ve öğrenciler ile uygulanacak çalışmalar kapsamında sınıf içi motivasyonun sağlanması.
2. Hafta: Deney ve kontrol grubuna “Ülkem’ in Renkli Haritası ve “Gümüş Tüylü Martı” adlı iki öyküleyici metnin sunulması ve sessiz okuma yapmaları sırasında metinde geçen anlamını bilmedikleri kelimelerin, öğrenciler tarafından belirlenmesi.
3. Hafta: Ön testin deney ve kontrol grubuna uygulanması.
4. Hafta: Deney grubunda *sınır*, *darbe*, *koy*, *reçine* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında balık tutma oyunu; *kemençe*, *ney*, *leke* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında ise sessiz film oyununun kullanılması.
5. Hafta: Deney grubunda *sınır*, *darbe*, *koy*, *reçine*, *kemençe*, *ney*, *leke* kelimelerinin anlamlarının pekiştirilmesi sırasında bilgisayar programı üzerinde hazırlanan kelime yarışması oyunu; *anımsamak*, *muziplik*, *körfez*, *pınar* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında ise bowling oyununun kullanılması.
6. Hafta: Deney grubunda *Sütliman*, *kurnaz*, *pastırma*, *anımsamak*, *muziplik*, *körfez*, *pınar* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında patika yolu oyunu; *iskele*, *kılavuz*, *çare*, *veba* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında ise sinek avı oyununun kullanılması.

7. Hafta: Deney grubunda *yoğun, talimat, sancak, iskele, kılavuz, çare, veba* kelimelerinin anlamlarının öğretilmesi sırasında bilgisayar programı üzerinde hazırlanan kelime yarışması oyununun kullanılması.

8. Hafta: Deney grubunda *Kıyı, gözenek, kızıl, tanker, dantel, tıkamak, okyanus* kelimelerinin öğretilmesi sırasında çarkıfelek oyununun kullanılması.

9. Hafta: Deney grubunda çeşitli eğitsel oyunlarla öğretimi yapılan tüm kelimelerin anlamlarının bilgisayar programı üzerinde hazırlanan kelime yarışması oyunu ile pekiştirilmesi.

10. Hafta: Son testin deney ve kontrol grubuna uygulanması

3.5.2. Kontrol Grubu Öğrencilerine Yapılan Öğretim

Deney grubunda eğitsel oyunlarla kelime öğretimi yapılan 10 haftalık süre içerisinde kontrol grubu öğrencilerinin müfredata uygun olarak ders işlemelerine devam etmeleri istenmiş ve gözlemlenmiştir. Deney grubunda eğitsel oyunlar kullanılarak pekiştirilen kelimelerin, kontrol grubunda sınıf öğretmenleri tarafından 4. sınıf Türkçe dersi öğretim programına bağlı kalınarak kelime öğretimi çalışmaları gerçekleştirilmiştir.

3.6. Verilerin Analizi

Araştırmanın ön ve son testinden elde edilen puanlar yüzlük sisteme çevrilerek SPSS 18 paket programına aktarılmış ve analiz edilerek tablolştırılmıştır. Araştırmada verilerin analizinde aritmetik ortalama, frekans, yüzde, standart sapma, Mann Whitney U Testi, Wilcoxon İşaretler Testi puanları hesaplanmıştır. Araştırma verileri 0.05 anlamlılık düzeyinde test edilmiştir.

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin cinsiyetlere göre dağılımını incelemek amacıyla frekans ve yüzde hesaplamalarından yararlanılmıştır.

Ön-test ve son-test ile elde edilen verilerin gruplara göre normal dağılıma uygunluğunun incelenmesi amacıyla Shapiro-Wilk testi uygulanmıştır. Ön-test ve erişki puanlarının grup değişkenine göre normal dağılıma sahip oluşu ($p>0.05$), son-test puanlarının ise grup değişkenine göre normal dağılıma sahip olmadığı ($p<0.05$) sonucuna ulaşılmıştır. Parametrik testlerin sayıltularının karşılanabilmesi için genellikle veri sayısının 30' üzerinde olası gerektiği (Can, 2014, 25) göz önüne alınarak normal dağılıma sahip olan ön-test ve erişki puanlarının analizinde de nonparametrik testler tercih edilmiştir.

Sınıf denkliklerinin belirlenmesi ve mevcut durumun ortaya konması amacıyla yapılan ön testten elde edilen puanlar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesi; deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığının belirlenmesi ve deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amaçlarıyla Mann Whitney U Testi yapılmıştır.

Deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi; kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi ve deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amaçlarıyla Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi yapılmıştır.

BÖLÜM IV

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen bulgular ve bu bulgulara ilişkin yorumlar hakkında bilgi verilmektedir. Bulguların verilmesinde alt problemlerin sıralaması izlenmiştir.

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilen birinci alt probleme ait bulgular aşağıdaki gibidir:

Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 4.1’de gösterildiği gibidir.

Tablo 7. Deney ve kontrol öğrencilerinin kelime bilgisi ölçeği ön test puanları arası Mann Whitney U Testi sonuçları

Sınıflar	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Deney Grubu	17	16,32	277,50	124,50	0,24
Kontrol Grubu	19	20,45	388,50		

Tablo 4.1’e göre eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır [$U=124,50$; $p>0,05$]. Bu durum iki sınıfın ön test puanlarının birbirine denk olduğunu göstermektedir.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilen ikinci alt probleme ait bulgular aşağıda gösterildiği gibidir:

Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 4.2’de gösterildiği gibidir.

Tablo 8. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisi ölçeği son test puanları arası Mann Whitney U Testi sonuçları

Sınıflar	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P
Deney Grubu	17	28,00	476,00	0,00	0,00
Kontrol Grubu	19	10,00	190,00		

Tablo 4.2’ ye göre eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur [$U=0,00$; $p<0,05$].

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilen üçüncü alt probleme ilişkin bulgular aşağıdaki gibidir:

Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının belirlenmesi amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi’nin sonuçları Tablo 4.3’te gösterildiği gibidir.

Tablo 9. Deney grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arası Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları

	N	Sıra ortalaması	Sıra toplamı	z	P
Negatif sıralar	0	0	0		
Pozitif sıralar	17	9,00	153,00	-3,623	0,000
Fark olmayan	0				

Tablo 4.3'e göre eğitsel oyunlar kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucuna göre deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. [$z=-3,623$; $p<0,05$]. Fark puanlarının pozitif sıralar lehine olması, eğitsel oyunlarla kelime öğretiminin öğrencilerin zihinsel sözlüğünü geliştirmeleri üzerinde anlamlı etkisi olduğunu göstermektedir.

Kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi'nin sonuçları Tablo 4.4'te gösterildiği gibidir.

Tablo 10. Kontrol grubu öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları arası Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonuçları

	N	Sıra ortalaması	Sıralar toplamı	z	P
Negatif sıralar	1	3,50	3,50		
Pozitif sıralar	17	9,85	167,50	-3,574	0,000
Fark olmayan	1				

Tablo 4.4'e göre kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucuna göre kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur [$z=-3,574$; $p<0,05$].

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular

“Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklinde ifade edilen dördüncü alt probleme ilişkin bulgular aşağıdaki gibidir:

Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin erişim puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonuçları Tablo 4.5'te gösterildiği gibidir.

Tablo 11. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisi erişim puanlarına ilişkin Mann Whitney U Testi sonuçları

Gruplar	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Deney Grubu	17	27,68	470,50	5,50	0,000
Kontrol Grubu	19	10,29	195,50		

Tablo 4.5'e göre son test uygulanan sınıfların erişim puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur [U=5,50; p<0,05]. Bu sonuç, eğitsel oyunlarla yürütülen kelime öğretimi çalışmalarının zihinsel sözlüğü geliştirmesi üzerinde olumlu etkisi olduğunu göstermektedir.

BÖLÜM V

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırma sonucunda elde edilen veriler doğrultusunda sonuçlar sunulmuş ve önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Sonuçlar

Bu çalışmada “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi” nin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda elde edilen sonuçlar alt problemlere göre sıralanmıştır:

1. Araştırma öncesinde uygulanan ön test sonuçlarına göre kontrol grubu öğrencilerinin kelime bilgisi düzeylerinin deney grubu öğrencilerinden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerine araştırma öncesinde uygulanan ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($U=124,50$; $p>0,05$). Bu durum iki sınıfın ön test puanlarının birbirine denk olduğunu ortaya koymuştur.
2. Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur [$U=0,00$; $p<0,05$].
3. Eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi yapılan deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucuna göre deney grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur. [$z=-3,623$; $p<0,05$]. Fark puanlarının pozitif sıralar lehine olması, eğitsel oyunlar ile kelime öğretimi çalışmalarının öğrencilerin zihinsel sözlüğünü geliştirmeleri üzerinde anlamlı etkisi olduğunu göstermektedir. Kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında fark olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucuna göre kontrol grubu öğrencilerinin ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulunmuştur [$z=-3,574$; $p<0,05$].

4. Son test uygulanan sınıfların eriři puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan Mann Whitney U testi sonucunda gruplar arasında, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuřtur [U=5,50; p<0,05]. Bu sonu, eđitsel oyunlarla yrtlen kelime đretimi alıřmalarının zihinsel szlg geliřtirmesi zerinde olumlu etkisi olduđunu gstermektedir.

Arařtırma sonularına gre eđitsel oyunlarla kelime đretiminin, đrencilerin zihinsel szlg olumlu ynde geliřtirdiđi grlmektedir. Eđitsel oyunların, Trke đretimi ve diđer derslerin đretiminde de kullanıldıđı bazı arařtırmalara iliřkin sonular ise řoyledir:

Kara (2010) alıřmasında oyunların, đrencilerin dinleme, konuřma, okuma ve yazma temel dil becerilerinin geliřmesini sađlamanın yanı sıra, bu temel becerilere destek olan szck hazinesini ve gramer bilgilerini de geliřtirdiđi sonucuna ulařmıřtır.

Bařar, Batur ve Karasu (2014) zıt ve eř anlamlı szcklerin đretiminde kullandıđı KUKSET (Kulaktan Kulađa Sessiz Telefon) tekniđinin etkisini incelediđi alıřmasında deney grubunun lehine nemli bir farklılık olduđu sonucuna ulařmıřtır.

Glsoy ve Uđun'un (2013) eđitsel oyunların 6. sınıf đrencilerinin kelime hazinelerini geliřtirmede etkili olup olmadığını belirlemek amacıyla yaptıkları alıřmada, geleneksel yntemin kullanıldıđı grup ve eđitsel oyunların kullanıldıđı grup iin n test ve son test sonuları karřılařtırılmıř ve kontrol grubunun bařarı dzeyi ile deney grubunun bařarı dzeyleri arasında, deney grubu lehine anlamlı bir fark belirlenmiřtir.

Yukarıda eđitsel oyunlar aracılıđıyla Trke đretimi dersi kapsamında kelime đretiminin yapıldıđı farklı arařtırmalara yer verilmiřtir. Yapılan bu arařtırmaların sonuları, eldeki arařtırmanın sonularıyla rtřmektedir.

Trke dersi dıřında, diđer derslerde de eđitsel oyunlarla đretimin, đrencilerin đrenmeleri zerine etkisini inceleyen arařtırmalar da bulunmaktadır.

řenol (2007) ilkđretim 6. sınıf đrencilerinde, İngilizce kelimelerin oyunlarla đretilmesinin đrenciler zerinde daha iyi đrenme ve hatırlama sađlayıp sađlamadıđını arařtırmak iin deneysel bir alıřma yapmıřtır. Deney grubu đrencilerine oyunlarla kelime đretimi alıřmaları yaparken, kontrol grubu đrencilerine kelime đretimi sırasında geleneksel yntemleri kullanmıřtır. Arařtırmanın sonucunda oyun yoluyla kelime

öğretimi yapılan deney grubundaki öğrencilerin geleneksel yöntemlerle kelime öğrenen kontrol grubundaki öğrencilere göre daha fazla sayıda kelime öğrendiği sonucuna ulaşmıştır.

Gökbulut ve Yumuşak (2014) oyunlarla desteklenen matematik öğretiminin kalıcılığa etkisi ile geleneksel yöntemle yapılan matematik öğretiminin kalıcılığa etkisi arasında oyunlarla desteklenen öğretimin lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Kaya ve Elgün'ün (2015) araştırma bulguları, deney grubunda uygulanan oyunlarla desteklenmiş fen öğretiminin, yalnızca programa dayalı öğretimin kullanılmasından daha etkili olduğu sonucunu ortaya çıkarmıştır.

Ören ve Avcı (2004) tarafından hazırlanan "Eğitimsel Oyunla Öğretimin Fen Bilgisi Dersi Güneş Sistemi ve Gezegenler Konusunda Akademik Başarı Üzerinde Etkisi" adlı çalışmada, 6. Sınıf Fen bilgisi dersi öğretiminin eğitsel oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilmesi sonucunda, eğitsel oyunlarla öğretimin akademik başarıyı arttırmada geleneksel yöntemlere göre daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Karabacak (1996) tarafından hazırlanan "Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi" başlıklı deneysel çalışmada; deney grubuna harita oyunu, kart oyunu ve bilgi yarışmasından oluşan eğitsel oyunlar uygulamaları ile ders işlenirken; kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntem ve teknikleriyle ders işlenmiştir. Araştırma sonucunda bilgi, kavrama ve toplam erişim düzeyinin deney grubu lehine anlamlı düzeyde yüksek olduğu gözlemlenmiştir.

Türkçe dersi yanında farklı alanlara ait derslerde kullanılan eğitsel oyunların başarıya etkisinin incelendiği araştırmalar ve eldeki araştırmanın sonuçları göz önüne alındığında, eğitsel oyunlarla öğretim gerçekleştirilmesinin akademik başarıya olumlu yönde etki ettiği sonucuna ulaşılmaktadır.

5.2. Öneriler

Bu araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin öğrencilerin zihinsel sözlüklerini geliştirdiği görülmektedir. Bu sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

- Öğrencilerin ders kitaplarında geçen anlamını bilmedikleri kelimeler, eğitsel oyunlar aracılığıyla öğretilmelidir.

- Türkçe dersi öğretmen kılavuz kitaplarındaki kelime öğretiminde kullanılan etkinlikler zenginleştirilmeli ve bu etkinliklerde daha çok öğrenciyi merkeze alan eğitsel oyunlara yer verilmelidir.
- Sınıf öğretmenliği lisans programında öğrenim gören sınıf öğretmeni adaylarına eğitsel oyunlar hakkında bilgi verilmeli ve bu oyunların öğretim sürecinde kullanılmasına yönelik uygulamalar yapılmalıdır.

5.2.1. İleride Yapılacak Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Araştırmada eğitsel oyunların kelime öğretiminde olumlu etkisinin olduğu görülmüştür. Eldeki çalışma Türkçe dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Diğer dersler (Fen, Matematik vb.) için de eğitsel oyunların kullanımına yönelik araştırmalar yapılabilir.
- Bu çalışmada ilkokul 4. Sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi incelenmiştir. İlerde yapılacak araştırmalarda farklı sınıf düzeyleri üzerinde çalışmalar yapılarak sonuçlar karşılaştırılabilir.
- Bu çalışmada eğitsel oyunlarla zihinsel sözlüğü geliştirme süreci 10 haftalık bir süre ile sınırlandırılmıştır. İleriki çalışmalarda bu süreç diğer dersler ve farklı eğitsel oyunlar ile birlikte daha uzun bir çalışma sürecinde gerçekleştirilebilir.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, Ü., K. (2007). *Aktif öğrenme*, İzmir: Biliş Yayınları.
- Aghlara, L. ve Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition, *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Akandere, M. (2006). *Eğitici okul oyunları*. (3. Baskı), Ankara: Nobel Yayınları.
- Aktaş, T.ve İşigüzel, B. (2013). *Erken yaşlarda oyunlarla yabancı dil öğretimi*. Ankara: Nevşehir Üniversitesi Yayınları.
- Akyol, H. (2009). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*, Ankara: Pegem Yayınları.
- Akyol, H. (2009). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*. 8. Baskı. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Al Neyadi, O. S. (2007). The effects of using games to reinforce vocabulary learning. *Action Research and Initial Teacher Education in the UAE*.
- Alemi, M. (2010). Educational Games As A Vehicle To Teaching Vocabulary. *Modern Journal of Applied Linguistics*, 2(6), 425-438.
- Başar, M., Batur, Z. ve Karasu, M. (2014). Kukset tekniğinin öğrencilerin zıt ve eş anlamlı sözcükleri anlamalarına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), 909-922.
- Başdamar, G. (2010). *Yazılı çalışmalar yaptırılarak öğrencilerin sözcük dağarcığını zenginleştirme uygulamaları, etkinlikleri ve ölçme değerlendirmeleri*, Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bintz, William P. (2011). Teaching vocabulary across the curriculum. *Middle School Journal*, 44-53.
- Bowling For Sight Words. (2016). [<http://blog.maketaketeach.com/bowling-for-sight-words/>] web adresinden 10 Ekim 2016 tarihinde indirildi.

- Bulut, B. (2013). *Etkin dinleme eğitiminin dinlediğini anlama, okuduğunu anlama ve kelime hazinesi üzerine etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.
- Calp, M. (2007). *Özel öğretim alanı olarak Türkçe öğretimi*, 3. Baskı, Konya: Eğitim Kitabevi.
- Can, A. (2014). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Cesur, O. (2005) *Pansiyonlu ilköğretim okulu öğrencileri üzerinde kelime serveti araştırması*. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Bolu.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Çelen, N. (1999). *Ana babaların çocuğun oyun hakkına ilişkin tutumları*, Sayı:12 Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, 84-94.
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniği ve Arapça öğretiminde kullanımı*, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Dervişoğulları, N. (2008). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunlarla sözcük öğretimi*, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Dilidüzgün, Ş. (2014). Türkçe öğretiminde sözcük öğretme yöntemlerinin yeterliliği. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(17), 233-258.
- Efendi, E. (2013). The Use Of Games To Improve Vocabulary Mastery. *Journal de Physique III*, 1(12), 78-84.
- Gairns, R. ve Redman, S. (1968). *Working with words*. New York: Cambridge University Press.
- Gökbulut, Y. ve Yumuşak, Y. E. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişimi ve kalıcılığa etkisi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 9 (2), 673-689.

- Graves, M. F. (2006). *The vocabulary book learning and instruction*. New York: Teachers College Press.
- Gunning, T. G. (2010). *Assessing and Correcting Reading and Writing Difficulties*. (4th Edition). Boston: Pearson Education.
- Gül, D. (2009). *İlköğretim 6.sınıf Türkçe ders kitaplarındaki kelime öğretiminde kullanılan etkinliklerin etkinliğine yönelik bir araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Gülsoy, T. (2013). *6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Gülsoy, T., Uçgun, D. (2013). 6. Sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi, *Turkish Studies*, 8(13), 943-952.
- Günay, D. (2008). Görsel okuryazarlık ve imgenin anlamlandırılması, Süleyman Demirel Üniversitesi, *Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, 1, 1-29.
- Güneş, F. (2007). *Türkçe öğretimi ve zihinsel yapılandırma*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Güneş, F. (2009). Türkçe öğretiminde günümüz gelişmeleri ve yapılandırıcı yaklaşım, Mustafa Kemal Üniversitesi, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 6(11), 1-21.
- Güneş, F. (2011). Dil öğretim yaklaşımları ve Türkçe öğretimindeki uygulamalar, Mustafa Kemal Üniversitesi, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 123-148.
- Güneş, F. (2013). Kelimelerin gücü ve zihinsel sözlük. Siirt Üniversitesi, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (01), 1-24.
- Güneş, F. (2014a). *Türkçe öğretimi yaklaşımlar ve modeller*, 3. Baskı Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Güneş, F. (2014b). *Türkçe öğretiminde yaklaşım ve modeller*, Ankara: Pegem Yayınları.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı, *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 773-786.
- Hazar, M. (2006). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutubay Limitet Şirketi Yayınları.
- Huyen, N. T. T., ve Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.

- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. Sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- İlter, İ. (2015). Sosyal bilgilerde kelime hazinesinin geliştirilmesinde frayer modelinin etkisinin incelenmesi. *Elementary Education Online*, 14(3), 1106-1129, Bayburt Üniversitesi, Bayburt.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi, *TÜBAR-XXVII-*, 407-421.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti düzeyine etkisi*. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Karadağ, Ö. (2013). *Kelime öğretimi*, İstanbul: Kriter Yayınları.
- Karakuş, E. ve Taş, H. (2007). *Türkçe öğretimi etkinlikleri*, Ankara: Nobel Yayınları.
- Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi, Gazi Üniversitesi, *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), 141-153.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökullü öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kaya, Ü., Ü. (2007). *İlköğretim 1. kademedeki İngilizce derslerinde oyun tekniğinin erişmeye etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Afyonkarahisar Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Kelime Oyunu. (2016). [<http://www.egitimhane.com/kelime-oyunu-8-d140393.html>] web adresinden 9 Ekim 2016 tarihinde indirildi.
- Kurudayıoğlu, M. ve Karadağ, Ö. (2005). Kelime hazinesi çalışmaları açısından kelime kavramı üzerine bir değerlendirme, Gazi Üniversitesi, *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), 293-307
- MEB. (Milli Eğitim Bakanlığı). (2009). *İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve kılavuzu 1-5. Sınıflar*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi.
- MEB. (Milli Eğitim Bakanlığı). (2015). *İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve kılavuzu 1-8. Sınıflar*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi.

- Onay, C. (2008). *Çoklu zekâ kuramına göre oyunla eğitim*, 2. Baskı, Ankara: Nobel Yayınları.
- Özbay, M. (2003). Türkçe öğretiminde hedef-araç ilişkisinin ders kitabı örneğinde değerlendirilmesi, *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 13(13), 59.
- Özbay, M. ve Melanlıoğlu, D. (2008). Türkçe eğitiminde kelime hazinesinin önemi, *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(1), 30-45.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Papatğa, E. (2012). *Otizli çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması*, Yüksek Lisans Tezi. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Robson, C. (2015). Bilimsel araştırma yöntemleri. (Ed. Ş. Çinkır ve N. Demirkasımoğlu). *Gerçek Dünya Araştırması* (1. Basım). 97-134. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sağır, M. (2002). İlköğretim okullarında dil bilgisi öğretimi. *Türk Dili*, 601, 56-59.
- Sever, S., Kaya, Z. ve Aslan, C. (2011). *Etkinliklerle Türkçe öğretimi*. İzmir: Tudem Yayınları.
- Sight Words Fishing. (2016). [<http://www.sightwords.com/sight-words/games/fishing/>] web adresinden 8 Ekim 2016 tarihinde indirildi.
- Sight Words Fly Swat. (2016). [<http://www.sightwords.com/sight-words/games/fly-swat/>] web adresinden 8 Ekim 2016 tarihinde indirildi.
- Sight Words Pathways. (2016). [<http://www.sightwords.com/sight-words/games/pathways/>] web adresinden 10 Ekim 2016 tarihinde indirildi.
- Şaşmaz Ören, F. ve Erduran Avcı, D. (2004). *Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi "güneş sistemi ve gezegenler" konusunda akademik başarı üzerine etkisi*. On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Dergisi, 18, 67-76.
- Şenol, M. (2007). *Teaching vocabulary to secondary school students through games*. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Konya.

- Tortop, Y. (2005). *Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersi ve eğitsel oyun uygulamaları*. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Afyon.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Türk Dil Kurumu. (2011). *Türkçe sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.
- Uberman, A. (1998). The use of games for vocabulary presentation and revision, *english teaching forum*, 36(1), 20-27
- Ünalın, Ş. (2006). *Türkçe öğretimi*, 3. Baskı, Ankara: Nobel Yayınları.
- Yalçın, S. K. ve Özek, F. (2006). Söz varlığının temel dil becerilerinin ve akademik disiplinlerin kazanımına olan etkileri. *Millî Eğitim Dergisi*, 171, 130-199.
- Yıldız, C., Okur, A., Arı, G. ve Yılmaz, Y. (2010), *Yeni öğretim programına göre kuramdan uygulamaya Türkçe öğretimi*. 3. Baskı. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Yip, F. W. ve Kwan, A. C. (2007). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning english vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249.

EKLER

EK-1. Araştırma İzni



T.C.
BARTIN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 64441482-605.99-E.2250541
Konu : Araştırma İzni (Seda VARAN)

21.02.2017

BARTIN ÜNİVERSİTESİ
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi:18/01/2017 tarih ve 1700004028 sayılı yazınız.

Enstitünüz Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı (Tezli) Yüksek Lisans öğrencisi Seda VARAN'ın "**İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi**" adlı araştırma izni ile ilgili Müdürlük Makam Olur'u yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini arz ederim.

Yaşar DEMİR
Millî Eğitim Müdürü

EKLER:
1-Makam Olur'u (1 sayfa)

Güvenli Elektronik
İmza ile Ayarlar.
21.02.2017
M. Ayarlar

Gölbucağı mah.2 nolu çevre yolu 74000 BARTIN
Elektronik Ağ: <http://bartin.meb.gov.tr>
e-posta : bartinmem@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: Muhammet AYDOĞDU VHKİ
Tel: (0378) 227 68 93-97 (331)
Fax : (0378) 227 16 96

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <http://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden e085-3399-3c8e-a25b-75f8 kodu ile teyit edilebilir.

EK-2. Kelime Öğretiminde Kullanılan Metinler

KELİME ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN METİN -1

Ülkem 'in Renkli Haritası

Ülkem, kâğıdını, boyalarını hazırladı. Yapacağı ilk harita olacaktı bu. Nedense ilk olan her şey heyecandırırdu onu. Denizde ilk yüzüşü, bayramda ilk kez şiir okuyuşu, ilk uçağa binışı... Okula başladığı ilk gün de öyle olmamış mıydı?

Neyse. Harita yapmak da bunlardan birisi miydi? Hangi boyalardan başlasaydı? Eli kendiliğinden mavi pastele uzandı. Denizlerden başlamanın kolay olacağını düşündü. Karadeniz'i çiziyordu ki tam orta yerinde fırtınaya yakalandı. Karadeniz de hep böyleydi nedense! Fırtınasını ne zaman patlatacağı, hangi kıyıları dalgalarıyla döveceği belli olmazdı. Geçen yaz Sinop'a gitmişlerdi de aman ne dalgaydı. Gemiler, sandallar fındikkabuğu gibi savuruluyordu önlerinde.

Karadeniz'den Marmara'ya geçti. Çoğunlukla sakin, sütlimandı burası. Çok uzaklarda olmayan adalarıyla gülüyordu sürekli. Girintisi çıkıntısı çok olan bir denizdi. Bu yüzden olsa gerek, sessiz, sütliman Marmara'nın haritasını yaparken bir hayli zorlandı. Yine de koylu, körfezli o denizi aslına çok benzetti. Onun güzelliğine dayanamadığı için de üstünde yüzen ışıklı gemilerle Yalova'ya, Çınarcık'a gitti. Yine o gemilerle İstanbul'a dönüp geldi.

Marmara'dan Ege Denizi'ne geçti. Ege kıyıları en koyu maviyi dantel gibi işlemişti. İzmir kıyılarından aşağıya indi, Akdeniz'e geçti.

Akdeniz'in kıyı boyunca uzanan dağları çam, zeytin, reçine kokuyordu. Mersin muz, Adana portakal bahçeleri içindeydi. Tam Adana'ya gelmişti ki gerisin geri döndü. Böylesine dalgın oluşuna da şaşıtı. Koca Toros Dağları'nı yapmadan geçecekti neredeyse! Sonra ne derdi öğretmeni? Mavi pastelini bırakıp kahverengi olanını aldı. Antalya'dan Hatay'a kadar sivri sivri tepeler çizdi. Torosların tam ortasına Külek Boğazı'nı koydu. Yeniden mavi boyasını alıp dağların tepesinden bir ırmak çıkardı. Çukurova'ya doğru akıttı. Aslı da böyle değil miydi? Toroslardan geçerken gördükleri o ırmak ne deli akıyordu. Konya'ya oradan Ankara'ya ulaşacaktı ki dönüp yaptığı ırmağa baktı. Suyu çoktan Akdeniz'e ulaşmıştı bile. Tıpkı o asıl su gibi köpüre köpüre akıyor, Torosların çam, reçine kokusunu Akdeniz'e döküyordu.

Yararlanmak için önüne koyduğu asıl haritaya baktı. Bakar bakmaz da Kızılırmak'ın adını okudu, kendi kendine güldü..." Irmağın da kızılı mı olurmuş?" dedi. Kırmızı boyayla çizse öğretmeni kızarmıydı? "Bu ırmağın adı da kendi gibi kırmızı olmalı. Çizdim gitti bile!"

Kızılırmak'ın akıntısında Bafra Ovası'na gelmişti ki Karadeniz'in dalgalarını anımsadı. Fırtınasını durdurmuştu nedense. Geriye çekilen dalgaların köpükleri yeni yeni sönyordu. Gürcistan sınırına yükselip giden dağlarsa yeşille mavinin her tonunda dalgalanıyordu.

Uzun Karadeniz yolculuğundan sonra yorulmuş gibiydi. Ta buralara gelmişken şu sınırları da yapıp bitirseydi!.. Koyu kırmızı pastel boya aldı eline. Yine haritadaki gibi tele benzeyen sınırlar çizecekti ki vazgeçti. Ermenistan'- la aramıza yapraklarla, çiçeklerle örülü bir sınır koydu. Sonra da bu güzel yaprakları, çiçekleri tüm sınırlarımıza yaydı. Yayar yaymaz da o taze çiçeklerin burcu burcu kokusunu duydu. Bir de çocukların çılgınlığını. O çiçekten sınırların hemen ötesine biriken Suriyeli, Yunanistanlı, Bulgaristanlı çocuklara çiçek attı, el salladı.

"Haritama başka nereyi koysam?" diye düşünüyordu ki Van Gölü'nü gördü. Ta Bulgaristan sınırından, bir atlayışta Van Gölü'nün yanına geldi. Durgundu Van Gölü'nün suyu, sodalıydı. Eli de işliyordu artık. En zor şeyleri bile kolaylıkla yapabileceğine güveniyordu. Bir iki boya darbesiyle Van Gölü'nü de ortaya çıkarınca hiç şaşmadı. Yalnız, yaptığı bu güzel gölün ortasından bir adanın kendiliğinden çıkışına pek şaşıtı. "Akdamar Adası" dedi. Oradaki sandalcılardan birisi. Sandalına bindirip o adanın tarihi, turistik yerlerini bile gezdirdi.

Van Gölü'nün çevresinden uzaklaşıyordu. Süphan, Nemrut, Ağrı dağlarına baktı. Yapmasa mıydı bunları? Eğilip asıl haritayı inceledi. Üstlerindeki rakamları okudu. Uzun bir "Ooo!.." çekti kendi kendine. "Çok yüksekmiş bu dağlar. Nasıl yapamam onları!" diye ekledi. Yine koyu kahverengi pastelini buldu. Sivri, kocaman dağlar kondurdu onların yerine. Beyaz boyasıyla tepelerine top top karlar oturttu. Oturtur oturtmaz da üşümeye başladı.

Haritasını bitirdi sanıyordu ama Tuz Gölü'nü gördü. "Hay Allah!" dedi. "Ne çok şey varmış Türkiye'nin üstünde..." Böylesine zengin bir ülkede yaşadığına sevindi. Daha dudağından tuz gitmeden göller yöresine indi. Mavi mavi noktalar koydu oraya da. Fazla eyleşmeden Akdeniz'in, Ege'nin, Marmara'nın ırmaklarını oturttu. Ne o? Çizdiği

Kızılırmak öyle yorgun, ince bir su muydu? Biraz kalınlaştırdı onu. Suyunu çoğalttı. İçine bol miktarda balık koydu. Gürül gürül akıttı Karadeniz'e. Tam bu sırada Yeşilirmak'ı gördü. Güldü. "Biri kırmızı, biri yeşil bunların." Dedi. Muziplik olsun diye yeşil bir pastelle de onu çizdi.

Haritasına her şeyi yerleştirdiğini sanıyordu ki daha şehirlerin hiçbirini yerine koymadığını fark etti. Siyah pastelini bulup hemen Türkiye'nin orta yerine büyükçe bir nokta koydu. Büyük temel harflerle de üstüne "ANKARA" yazdı. Yine Akdeniz'e indi. Antalya'nın yerini arayıp buldu. Bir nokta da onun üstüne koydu. Adana, portakal kokmaya başladı. Diyarbakır, kocaman karpuzları olan sıcacık bir ildi. Erzurum'da dadaşlar bar oynayıp demli çay içiyorlardı. Trabzon, oynak hamsiyle kemeçe sesiydi. Konya'da Mevlana ney çalıyordu. Kayseri, pastırma kokuyordu. İzmir, çekirdeksiz üzümdü. Bursa, şeftaliydi. Bolu, çam kokulu bir dağ pınarıydı. Uzun yolculuklardan sonra yaklaşılan İzmit, küçük bir İstanbul'du.

Ya İstanbul! Şimdi de bu koca kenti mi unutmuştu? Kurnazca güldü. "Hiç unuttur muyum seni?" dedi. Bir nokta koydu İstanbul'un ilk harfinin üstüne. On milyonluk kent, o noktanın içinde canlandı. Minareli, ışık içinde bir kentti. Boğaza asma köprüler kurulmuştu. Pul pul yabancı gemiler gelip geçiyordu. Okulunu, evlerini, oyun oynadığı sokaklarını onca kalabalığın içinde görüyordu. Harita da bitmiş olmalıydı. Yorulmuştu. Derin bir nefes aldı. Büyük bir iş başarmanın mutluluğunu içinde duydu. İlk olan, ilk yapılan işlerin heyecanı da... Ne güzeldi bu duygu! Haritasının karşısına geçip baktı. Renk renk, ışık içinde dalgalanıyordu ülkesi.

Mehmet GÜLER

Balonlar Gökyüzünün Olsun

(Kısaltılmıştır.)

KELİME ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN METİN-2

Gümüş Tüylü Martı

– İskele tarafında ringa sürüsü, diye haber verdi gözcü; Kızıl Kum Feneri'nden gelen martı sürüsü haberi çığlıklarla karşıladı, rahatlamışlardı.

Altı saatten beri durmaksızın uçuyorlardı; kılavuz martılar onları okyanusun üzerinde süzölmelerini sağlayan hoş sıcak hava akımlarından geçirmiş olsalar da güçlerini toplama gereksinimi duyuyorlardı; bunun en iyi çaresi de midelerini ringalarla şöyle tıka basa doldurmaktı.

Kızıl Kum Feneri martıları sürüsü, kılavuzların talimatları üzerine bir soğuk hava akımının içine daldı ve ringa sürüsüne doğru pike yaptı. Yüz yirmi beden, denizi ok gibi deldi, sudan çıkarlarken her martının gagasında bir ringa vardı.

Gümüş tüylü martı dördüncü ringasını yakalamak için suya daldı, böylece havayı delip geçen alarm çığlığını duymadı.

– Sancak tarafında tehlike, acil kalkış!

Gümüş Tüylü Martı kafasını sudan çıkardığında koskoca okyanusun üzerinde yapayalnızdı.

Yeniden uçuşa geçmek için kanatlarını açtı ama dalga daha hızlı davranarak her yerini kaplayıverdi. Sudan çıktığında çevresi karanlıktı; kafasını hızla salladıktan sonra, denizlerdeki lanet yüzünden gözlerinin görmez olduğunu anladı.

Gümüş Tüylü Martı petrolle kaplı göz bebeklerine azıcık ışık vurana dek kafasını defalarca suya daldırıp çıkardı. O vıcık vıcık, yapışkan leke, o kara veba kanatlarını gövdesine yapıştırıyordu. Var gücüyle yüzüp kara dalgadan kurtulmak umuduyla ayaklarını çırpmaya koyuldu. Tüm kasları harcadığı çabadan kasılmış durumdayken petrollü bölümü aşır temiz suyun serinliğine kavuştu. Gözlerini kırıştırıp kafasını suya daldıra daldıra gözlerini temizlemeyi başardığında gökyüzüne baktı. Denizle kocaman gök kubbe arasında dolanan birkaç buluttan başka bir şey göremedi. Kızıl Kum Feneri sürüsündeki arkadaşları uzakta, çok uzaktaydılar herhâlde.

Gövdelerine yapışmış kanatlarını oynatamayan martılar, büyük balıklar için kolay avdılar. Bazen de tüylerinin arasından sızıp tüm gözeneklerini tıkayan petrolden zehirlenerek ağır ağır ölürlerdı. Onu bekleyen de buydu. Kara leke. Kara veba. Gümüş Tüylü Martı kaçınılmaz sonunu beklerken, insanlara kızdı.

– Hepsi öyle değil. Haksızlık etmemek gerek, diye bağırdı güçsüzce.

Büyük petrol tankerlerinin, sisli günlerden yararlanarak depolarını açık denizde nasıl temizlediklerini gökyüzünden sık sık görmüştü. Denize boşalttıkları binlerce litrelik yoğun ve çok pis kokan maddeyi dalgalar uzaklara taşırdı. Tankerlerin yanına yaklaşp depolarını boşaltmalarını engelleyen küçük tekneler gördüğü de olmuştu. Ne yazık ki bu küçük tekneler denizlerin zehirlenmesini engellemek için gereken zamanda yetişemezlerdi her zaman.

Gümüş Tüylü Martı suyun üzerinde yaşamının en uzun saatlerini geçirdi. Şaşkına dönmüş, “Yoksa ölümlerin en kötüsünü mü tadacağım?” diye soruyordu kendi kendine. Bir balığa yem olmaktan ya da zehirlenmekten daha kötüsü, açlıktan ölmektir.

Ağır ağır ölmek düşüncesiyle umutsuzluğa düşerek kanatlarını oynattığında kanatlarının gövdesine yapışmamış olduğunu anlayıp şaşırıldı. O yoğun madde tüylerinin içine işlemişti ama hiç olmazsa kanatlarını iki yana açabiliyordu.

– Belki de buradan kurtulmak için hâlâ bir şansım vardır, hem kim bilir, yükseklere, çok yükseklere uçarsam güneş eritir belki de petrolü.

Yaşlı bir martının anlattığı bir öykü geldi aklına. Öyküde İkarus diye bir insanoğlundan söz ediliyordu. Uçma hayalini gerçekleştirmek için kendine kartal tüylerinden kanat yapmış ve çok yükseklere, güneşin çok yakınına uçmuştu. O kadar ki, sıcaklık, tüyleri sırtına yapıştıran bal mumunu eritmiş; böylece İkarus da suya düşmüştü.

Gümüş Tüylü Martı kanat çırpıtı, bacaklarını kıvırdı, birkaç santimetre yükseldikten sonra tekrar suya düştü. Uçmayı yeniden denemeden önce kanatlarını tümüyle suya daldırarak suyun altında oynattı. Bu sefer düşmeden önce bir metre kadar yükseldi. Petrol, kuyruk tüylerini birbirine yapıştırmıştı, o yüzden de yükselirken bedenini istediği gibi yönlendiremiyordu. Yeniden suya dalarak kuyruğunu kaplayan petrol tabakasını gagasıyla çekti. Kuyruğu biraz olsun temizlenene kadar tüylerinin yolunmasının verdiği acıya katlandı.

Gümüş Tüylü Martı beşinci denemede uçmayı başardı. Umutsuzca kanat çırpıyordu çünkü petrol tabakasının ağırlığı havada süzülmesini engelliyordu. Bir an duraklasa düşecekti. Neyse ki gençti, kaslarının gücü yerindeydi. Çok yükseğe uçtu. Kanat çırpmayı kesmeden aşağı baktığında beyaz bir çizgiyi andıran kıyıyı gördü. Ayrıca mavi bir örtünün üzerindeki minnacık nesnelere andıran birkaç gemi çarptı gözüne. Daha yükseğe çıktı ama güneş beklediği etkiyi yapmıyordu bir türlü. Belki güneş ışınlarının ısısı yetersizdi belki de petrol tabakası fazla yoğundu.

Gümüş Tüylü Martı, daha fazla kanat çırpmaya gücünün yetmeyeceğini anladı. Konacak bir yer bulmak için ırmağın yeşil, kıvrımlı çizgisini izleyerek karanın içlerine doğru uçmaya başladı. Kanat çırpışı gitgide ağırlaştı. Gücü kalmamıştı artık. O kadar yüksekte uçamıyordu.

Yeniden yükselmek için umutsuz bir çabaya girerek gözlerini kapadı ve son gücünü kullanarak kanat çırpmaya koyuldu. Ne kadar zaman gözü kapalı uçtuğunu bilemiyordu ama gözlerini açtığında altında bir rüzgârgülüyle süslenmiş bir kulenin üstündeydi.

Kanatları onu daha ileri götürmeyi reddetti...

Luis SEPÚLVEDA (Lui SEPÜLVİD)

*Martıya Uçmayı Öğreten Kedi
(Kısaltılarak düzenlenmiştir.)*

EK-3. Kelime Bilgisi Ölçeği

İLKOKUL 4. SINIF DÜZEYİ KELİME BİLGİSİ ÖLÇEĞİ

(ÖN TEST- SON TEST)



Sevgili Öğrenciler,

Aşağıda kelime bilginizi ölçmek amacıyla hazırlanmış bazı kelimeler listesi verilmiştir. Sizden beklentim, testte yer alan her kelimeyi dikkatlice okuyup uygun kutucuğa işaret (X) koymanızdır. Listedeki kelimelerle **daha önce hiç karşılaşmamış ve anlamı hakkında bilginiz yok ise 1. kutucuğa**, listedeki kelimeleri **daha önce duymuş fakat anlamı hakkında bilgi sahibi değilseniz 2. kutucuğa** işaret koymanız yeterlidir. Her kelimeye ait ayrılmış 3. ve 4. kutucukta ise o kelimeyi **daha önce duymuşsanız, anlamı hakkında tahmininiz varsa ve bir cümle içerisinde kullanabiliyorsanız** sizden gerekli boşlukları doldurmanız istenmektedir.

Unutmayın! Kelime öğrenmek, zihinsel sözlüğümüzün gelişmesine yardımcı olmakla beraber okuduğumuzu daha rahat anlamamıza da katkı sağlayacaktır. Bu sebepten dolayı her bir kelimeyi dikkatlice okuyarak gerekli alanları içtenlikle doldurmanızı istiyorum, hepimize eğitim öğrenim hayatında başarılar diliyorum.

4/B Sınıf Öğretmeni Seda VARAN

KELİMELER LİSTESİ (Ülkem' in Renkli Haritası)

SINIR	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (Eş anlamlısı).
	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

DARBE	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (Eş anlamlısı).
	<input type="checkbox"/>	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KOY	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

REÇİNE	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

SÜTLİMAN	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KÖRFEZ	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

DANTEL	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

ANIMSAMAK	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

MUZIPLİK	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

NEY	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

PINAR	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KEMENÇE	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KURNAZ	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

PASTIRMA	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KELİMELER LİSTESİ (Gümüş Tüylü Martı)

İSKELE	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (Eş anlamlısı).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KILAVUZ	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (Eş anlamlısı).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

ÇARE	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (Eş anlamlısı).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

VEBA	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

YOĞUN	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

TALİMAT	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

SANCAK	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KIYI	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

GÖZENEK	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

KIZIL	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

TANKER	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

LEKE	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

TIKAMAK	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

OKYANUS	Bu kelimeyi daha önceden gördüğümü hatırlamıyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm fakat ne anlama geldiğini bilmiyorum
	Bu kelimeyi daha önce gördüm, sanırım..... anlamına gelmektedir (<i>Eş anlamlısı</i>).
	Bu kelimeyi bir cümle içinde kullanabilirim. Örneğin

EK-4. Kelimelerin Seçiminde Kullanılan Metinlerin Kaynakçası

	Metnin Adı	Metnin Yazarı	Metnin Bulunduğu Kaynak
1	Ülkem'in Renkli Haritası	Mehmet GÜLER	İlköğretim Türkçe 4 Ders Kitabı ve Çalışma Kitabı 3. Kitap, Özgün Yayınları.
2	Gümüş Tüylü Martı	Luis SEPÚLVEDA (Lui SEPÚLVID)	İlköğretim Türkçe 4 Ders Kitabı ve Çalışma Kitabı 3. Kitap, Özgün Yayınları.



EK-5. Kelime Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyunlar

1. Sinek Avı:

Oyun, öğrencinin kelime ve anlamı arasında ilişki kurmasına bunun yanında hız ve güven oluşturmaya yardım etmede kullanılan bir oyundur. Araştırmacı kelimenin anlamını sesli olarak söyler ve çocuktan anlamı söylenen kelimenin karşılığını bulmasını ister. Sinek avı oyununun çocuklar tarafından eğlenceli bulunmasının yanı sıra bu oyun, çok eski ve önde gelen oyunlardan biridir (<http://www.sightwords.com/sight-words/games/fly-swat/>). Bu oyunun uygulaması aşağıdaki gibidir:

Örnek Uygulama

Araştırmacı, üzerinde öğretilmek istenen kelimelerin yazılı olduğu sinek kartlarını masaya belli aralıklarla yerleştirir. Seçtiği iki öğrenciye, anlamını öğretmek istediği kelimelerden bir tanesini seçip bu kelimenin anlamını sınıfta yüksek sesle söyler. Öğrenciler, masadaki sinek kartları arasından anlamı söylenen sözcüğü bulmaya çalışır ve ardından bulduğu sözcüğün yazılı olduğu sinek kartını avlar. İlk avlayan öğrencinin sinek kartı doğru ise araştırmacı tarafından öğrenciden bu kelimeyi bir cümle içerisinde kullanması istenir. Öğrenci, uygulamayı doğru şekilde gerçekleştirdiği takdirde araştırmacı ve öğrenciler tarafından alkışla pekiştirilir. Böylece en çok sinek avlayan öğrenci oyunu başarıyla tamamlamış olur.



2. Balık Tutma

Bu oyun, öğrencinin zihinsel sözlüğünü geliştirme yolunda seçtiği kelimenin anlamını tahmin yürüterek ve kelime hakkında kendisinde çağrışım yaratacak ilgili sözcükleri seçerek doğru şekilde ifade edebilmesini amaçlar. Öğrenci, araştırmacının rehberliğinde kelimenin anlamını ifade etmesi sırasında kelimenin nerelerde ve hangi durumlarda kullanıldığını açıklamaya çalışır. Araştırmacı tarafından yapılan gerekli düzeltmeler ile kelimenin doğru anlamına ulaşır. Kelimelerin tekrarları ve zihinde yapılandırılması süreci açısından öğrenci merkezli yürütülen bu uygulama, zihinsel sözlüğü geliştirmede kullanılan eğitsel bir etkinliktir. (<http://www.sightwords.com/sight-words/games/fishing/>). Bu oyunun uygulaması aşağıdaki gibidir:

Örnek Uygulama

Öğrenciler tarafından belirlenen anlamı bilinmeyen kelimeler listesinden seçilen 4 farklı kelime, araştırmacı tarafından temin edilen plastik oyuncak balıkların her birinin arkasına öğrencilerin göremeyeceği şekilde sabitlenir. Balıklar mavi bir zemine belirli aralıklarla yerleştirilir ve balıkların ağız kısımlarında bulunan metal bölüme dikkat çekilir. Öğrenci uç kısmında mıknatıs bulunan oltayı



sallayarak rastgele bir balık yakalar. Yakaladığı balığın arkasında yer alan kelimeyi sınıfta sesli bir şekilde söyler. Araştırmacı öğrencinin seçmiş olduğu bu kelime üzerine öğrenciyi konuşturarak ona “Kelime hakkında bilgin var mı?”, “Bu kelimenin anlamını tahminlerine göre açıklayabilir misin?”, “Sence bu kelimeyi hangi durumlarda kullanırsınız?” gibi sorular yöneltir. Öğrencinin kelime hakkındaki açıklamaları doğru ise araştırmacı tarafından seçtiği kelimeyi bir cümle içerisinde kullanması istenir. Cümleyi doğru bir şekilde kuran öğrenci balığı yakalama şansı kazanır. Eğer öğrenci kelimenin anlamını doğru açıklayamaz ve kelimeyi cümle içerisinde doğru şekilde kullanamaz ise tuttuğu balığı göle geri bırakır. Böylece en çok balık tutan öğrenci oyunu başarıyla tamamlamış olur.

3. Bowling

Bowling, çocukların eğlenerek oynadığı oyunlardan birisidir. Bu oyunda öğrenci, öğrenmek istediği kelimeler üzerine konuşur, kelimeyi tahmin eder ve tabii ki kelime hakkında bilgi sahibi olur. Öğrencinin, kelimenin anlamı hakkında yapmış olduğu tahminleri üzerine gerekli düzeltmeleri yapan araştırmacı, öğrenciye anında dönüt verir ve aynı zamanda öğretilen kelimelerin tekrar edilmesini sağlar. Böylece öğrenci, eğlenerek zihinsel sözlüğünü geliştirme sürecine dâhil edilmiş olur (<http://blog.maketaketeach.com/bowling-for-sight-words/>).

Örnek Uygulama

Araştırmacı tarafından her lobutun üzerine o hafta öğretilecek olan kelime kartları yapıştırılır. Kelimeler, öğrencilerin göremeyeceği şekilde lobutların arka yüzlerine denk getirilerek zemine dizilir. Seçilen iki öğrenciden her biri sırayla belli mesafeden topu atarak lobutları devirmeye çalışır. Lobutu veya lobutları deviren öğrenci devirdiği lobuttaki kelime veya kelimelerin ne anlama geldiği üzerine



konusur. Kelimenin anlamı hakkında doğru tahmin yürüten öğrenciden o kelimeyi bir cümle içerisinde kullanması istenir. Öğrencinin devirdiği her lobuttaki kelime için yaptığı tahminleri ve cümleleri anlamlı ise o lobut sayısı kadar puan kazanır. Öğrencinin devirdiği lobuttaki kelime hakkındaki tahminleri ve kurmuş olduğu cümleler anlamsız olduğu takdirde lobutu devirse dahi puan alamayacaktır. Öğrenciler arasında rekabet ortamı oluşmasını sağlayan aynı zamanda yenme ve yenilme duygularını içinde barındıran bu oyun, her öğrencinin sırayla lobutları devirerek kelimeler hakkında bilgi sahibi olmasını ve kelimelerin anlamlarını tekrar etmesini sağlar.

4. Patika Yolu

Öğrenci bu oyunda ilk kelimeyi doğru bir şekilde okuduktan sonra kelimenin anlamı hakkında doğru tahminlerde bulunuyorsa o karta basabilir. Daha sonra, varış noktasına gelene kadar prosedür, bir sonraki kelime kartı ve sonraki kelime kartı ile tekrar edecektir. Bu oyunda amaç öğrencinin hızlı düşünebilmesi, kelimenin anlamı üzerine düşüncelerini ifade edebilmesi ve her doğru tahminde bulunduğu kelimeyi geride bırakarak hedefe ulaşabilmesidir(<http://www.sightwords.com/sight-words/games/pathways/>).

Örnek Uygulama

Kelime kartlarından bir "yol" yapmak için, kartlardaki kelimeler, öğrencinin okuyabileceği şekilde zemine sabitlenir. Kartların bir çocuğun birinden diğerine kolaylıkla geçebileceği kadar birbirine yakın olmaları gerekir. Sınıfta, evde veya bahçede oynanabilen bu oyunda kelime kartlarının oluşturduğu yol ne kadar kıvrımlı olursa çocuklar için o kadar eğlenceli olur.



Oyunun uygulanması sürecinde, bir çocuk yolun başında durur ve ilk karttaki kelimeyi yüksek sesle okur. Kelime hakkında düşüncelerini söyler ve kelimenin anlamını açıklar. Kelimenin anlamı hakkındaki ifadeleri doğru ise bir adım ilerleyerek önündeki kelimeye atlar. Böylelikle öğrenci, süreci bu şekilde devam ettirerek yolun sonunu başarıyla tamamlamış olur. Yolun sonunu kısa sürede tamamlayabilen öğrenci, takımına artı puan kazandırır. Böylelikle öğrenci hızlı düşünme, düşündüğünü ifade edebilme ve zihinsel sözlüğünü geliştirme sürecinde aktif bir rol üstlenmiş olur.

5. Sessiz Film

Sessiz film oyunun amacı öğrencinin sözsüz anlatım yeteneğini geliştirmek aynı zamanda anlatacağı kelimenin onda çağrıştırdığı ifadeleri jest ve mimiklerini doğru bir şekilde kullanarak karşı tarafa aktarabilmesini sağlamaktır. Öğrenciler böylelikle öğrendikleri kelimeleri hatırlayarak zihinsel sözlüğünü geliştirme yolunda ilerlemiş olur.

Örnek Uygulama

Oyuncular iki gruba ayrılır. Birinci gruptan seçilen bir öğrenciye öğretilmek istenen kelimelerden bir tanesinin yazılı olduğu şapka, araştırmacı tarafından öğrencinin kelimeyi göremeyeceği şekilde başına giydirilir. Aynı gruptan bir öğrenci daha seçilir ve seçilen bu öğrenci arkadaşının şapkasında yazılı olduğu kelimeyi dudak hareketi kullanmadan sessiz bir şekilde okur. Öğrenci, kelimenin anlamından yola çıkarak karşısındaki arkadaşına o kelimeyi çağrıştıracak jest ve mimiklerde bulunur. Öğrenci, verilen süre dâhilinde anlatılan kelime hakkında doğru tahminde bulunursa araştırmacının öğrenciden o kelimeyi cümle içerisinde kullanması istenir. Cümleyi doğru ve anlamlı bir şekilde kuran öğrenci takımına artı puan kazandırır ve oyun diğer grubun oyunuyla devam eder. Eğer öğrenci, kelimeyi verilen süre dâhilinde doğru tahmin edemez ya da o kelimeyi cümle içerisinde doğru ve anlamlı şekilde kullanamaz ise takımına puan kazandıramaz ve oyun hakkı diğer gruba geçer.



6. Kelime Yarışması

Bu oyun bilgisayar programı aracılığıyla hazırlanan bir oyundur. Oyunda öğrenci kelimenin tanımından yola çıkarak kısa sürede kelimenin anlamını bulmaya çalışır. Bu oyunda öğrenciler hızlı düşünür, tahminde bulunur ve anlamını bilmediği kelimenin anlamı hakkında bilgi sahibi olur.

Örnek Uygulama

Araştırmacı tarafından öğrencilere öğretilecek olan kelimeler önceden belirlenir. Her bir kelimenin tanımı ve harf sayısı sırasıyla öğrenciye sunulur. Öğrenci verilen kelimenin tanımından ve harf sayısından yola çıkarak tahminde bulunmaya çalışır.

Kolay kanmayan, başkalarını kandırmasını ve ufak tefek oyunlarla amacına erişmesini beceren, açığı göz.

K U R N A Z

Kelimeyi verilen süre içerisinde tahmin etmeye çalışan öğrenci bu süreçte zorlandığı takdirde “harf alabilir miyim?” deme hakkına sahiptir. Öğrenci, harf açtırmadan kelimenin tanımından yola çıkarak tek seferde kelimenin ne olduğunu doğru tahmin ederse o kelimenin harf sayısı kadar on puan kazanır. Eğer öğrenci, kelimeyi tek seferde değil de verilen süre içerisinde harf açtırarak tahminde bulunursa açtırdığı harf sayısı kadar on puan eksilir. Böylelikle en çok puan kazanan öğrenci yarışmayı başarılı bir şekilde tamamlamış olur.

7. Çarkifelek Oyunu

Çarkifelek kelime oyunu, öğrencinin anlamı bilinmeyen kelimeler hakkında tahminde bulunabilmesine, kelimeleri doğru ve anlamlı bir şekilde cümle içerisinde kullanabilmesine ve aynı zamanda çocukların eğlenerek zihinsel sözlüklerini geliştirmesine fırsat tanıyan eğitsel bir oyundur.

Örnek Uygulama

Öğrenciler araştırmacı tarafından iki gruba ayrılır. Her gruptan birer öğrenci çarkı çevirmek üzere oyundaki yerlerini alır. Çark 7 kelime ve bir “PAS” bölmesi içeren toplam 8 bölmeden oluşur. Her kelimeye ait puan değerlendirmesi farklıdır. Öğrenci çarkı çevirdiğinde çarkın ibresi hangi kelime üzerinde durursa öğrenci o kelimenin anlamı hakkında tahminde bulunur. Araştırmacı, doğru tahminde bulunan öğrenciden o kelimeyi bir cümle içerisinde



kullanmasını ister. Öğrenci, kelimenin anlamından yola çıkarak kelimeyi doğru ve anlamlı cümle içerisinde kullandığı takdirde kelimeye ait puan değeri kadar takımına artı puan kazandırır. Böylelikle oyun yarışmacıların sırasıyla çarkı çevirmesine olanak tanıyarak devam eder. Eğer öğrenci, çarkı çevirdiğinde çarkın ibresi “PAS” bölmesine denk gelirse çarkı çevirme hakkı diğer gruba geçer. Oyun sonunda her iki grubun puanları toplanarak galip gelen grup açıklanır ve tebrik edilir.

EK-6. Kelimelerin Değerlendirilmesine İlişkin Uzman Değerlendirme Formu

Sayın

Aşağıda görüşlerinize sunulan formda, 2016-2017 eğitim öğretim yılı ilkokul 4. Sınıf Türkçe Ders Kitabında yer alan iki öyküleyici metne ait, öğrencilerin okurken anlamakta zorluk çekeceği düşünülen kelimeler/kelime grupları listesi verilmiştir. Sizden istenilen, her bir kelime/kelime grubunu “amacına uygunluk” yani belirlenen kelimeler ve kelime gruplarının “öğrencinin okurken anlamakta güçlük çekeceği kelime ya da kelime grubu olup olmaması” durumuna göre değerlendirmenizdir.

Eğer kelime/kelime grubu istenilen amaca uygun ise “*uygundur*”, amaca kısmen uygun ise “kısmen uygundur”, uygun değil ise “uygun değildir” sütununu işaretleyiniz. Listede verilen her bir kelime ve kelime grubuna ait görüşlerinizi açıklamaların yer aldığı sütunda belirtebilirsiniz. Eklemek istediğiniz kelime veya kelime gruplarını ise listenin altındaki boş bırakılan alana ekleyebilirsiniz.

Kelime öğretimi tekniklerini değerlendireceğim bir yüksek lisans tezi hazırlamayı düşünüyorum. Değerli görüşleriniz, tezimin yazımı için oldukça önemlidir. Yaptığımız değerlendirmeler için şimdiden çok teşekkür ederim.

Seda VARAN

Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Metnin Başıđı: Ülkem 'in Renkli Haritası

Kelime/ Kelime Grubu	Uygundur	Kısmen Uygun	Uygun deđildir	Açıklamalar
Fırtına				
Çıkıntı				
Çam				
Sınır				
Darbe				
Dadaş				
Pastırma				
Sandal				
Koy				
Reçine				
Burcu burcu				
Eyleşmek				
Bar oynamak				
Pınar				
Sütliman				
Körfez				
Akıntı				
Durgun				
Gürül gürül				
Kemençe				

Kurnaz				
Akıntı				
Dantel				
Anımsamak				
Soda				
Muziplik				
Ney çalmak				
Pul Pul				

Ekleme İstedığınız Kelimeler/Kelime Grupları:.....

Metnin Başlığı: Gümüş Tüylü Martı

Kelime/ Kelime Grubu	Uygundur	Kısmen Uygun	Uygun değildir	Açıklamalar
İskele				
Kılavuz				
Çaba				
Vıcık vıcık				
Gözenek				
Ringa				
Akım				
Girişmek				
Leke				
Tıkamak				
Sis				
Tabaka				
Sürü				
Çare				
Alarm				
Veba				
Rüzgârgülü				
Yoğun				
Duraklamak				
Gözcü				
Talimat				

Sancak				
Kubbe				
Reddetmek				
İçine işlemek				
Kıyı				
Litre				
Süzülmek				
Kızıl				
Pike Yapmak				
Lanet				
Av				
Haksızlık				
Şans				
Etki				
Fener				
Kıvrımlı				
Petrol				
Arasından Sızmak				
Tanker				
Bal mumu				
Isı				

Ekleme İstedığınız Kelimeler/Kelime Grupları:.....

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı: Seda VARAN

Doğum Yeri-Tarihi: Balıkesir/ Bandırma- 09.07.1993

Adres: 100. Yıl Mah. 1536. Sokak. No:29/ 2- Balıkesir/ Bandırma.

E-Mail: ssedavaran@hotmail.com

EĞİTİM DURUMU

2015- : Yüksek Lisans, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı, BARTIN

2011-2015: Lisans, Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği, Bartın

2007-2011: Lise, Kemal Pireci Lisesi, BALIKESİR/ BANDIRMA

2000-2007: İlköğretim, 100. Yıl İlköğretim Okulu, BALIKESİR/ BANDIRMA

Yabancı Dil: İngilizce

YAYINLAR

Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan bildiri kitabında basılan bildiriler

Işık, A. D., Büyüksahin, Y., Varan, S., Bilir, A., Akosmanoğlu, E. ve Karakoçan, C. (2014). Sınıf Öğretmenliği Lisans Programındaki Alan Derslerinin Sınıf Öğretmenliği Becerilerini Karşılama Düzeyi. XIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu. 2, 526-535.

Ulusal bilimsel toplantılarda sunulan, özet kitabında basılan bildiriler

Varan, S. (2013). Sınıf Öğretmenlerinin Eğitim Sürecinde Teknolojiyi Kullanma Durumları (Bartın İli Örneği). *IV. Ulusal İlköğretim Bölümleri Öğrenci Kongresi*. 8- 9 Kasım 2013. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi. Nevşehir.

Uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan, özet kitabında basılan bildiriler

Sönmez, Y. ve Varan, S. (2016). The Relationship Between Elementary Teacher Candidates' Using Reading Strategies Levels And Reading Motivations. *IX. European Conference on Social and Behavioral Sciences Paris, France – February 3-6.*

Varan, S. ve Sönmez, Y. (2016). Investigation Of The Classroom Teacher Reading Strategies Using Level Candidates. *IX. European Conference on Social and Behavioral Sciences Paris, France – February 3-6.*

Sulak, S.E., Varan, S. ve Sönmez, Y. (2017). 2016 Türkçe Dersi Öğretim Programıyla Uygulamaya Konulan Bitişik Eğik Yazı Harflerinin Veriliş Sırası ve Bağlantı Şekillerinin 1. Sınıf Öğretmenleri Görüşleri Doğrultusunda İncelenmesi. *I. Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma Sempozyumu. 24-26 Nisan 2017. Alanya/Antalya*

Sulak, S.E., Sönmez, Y. ve Varan, S. (2017). Eğitim Bilimleri Alanında Araştırma Yapan Akademisyen ve Yüksek Lisans Öğrencilerinin Karşılaştığı Sorunların İncelenmesi. *I. Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma Sempozyumu. 24-26 Nisan 2017. Alanya/Antalya*

Ulusal hakemli dergilerde yayınlanan makaleler

Varan, S. ve Sönmez, Y. (2016). Sınıf Öğretmeni Adaylarının Görsel Okuma Becerilerinin İncelenmesi. *XV. Uluslararası Katılımlı Sınıf Öğretmenliği Sempozyumu. 11-14 Mayıs 2016. Muğla Üniversitesi. Muğla.*