

**T. C.  
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI**

**6. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN KELİME HAZİNESİNİN  
GELİŞTİRİLMESİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN ETKİSİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Hazırlayan  
Tuba GÜLSOY**

**Niğde  
Kasım, 2013**

**T. C.  
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI**

**6. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN KELİME HAZİNESİNİN  
GELİŞTİRİLMESİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN ETKİSİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Hazırlayan  
Tuba GÜLSOY**

**Danışman  
Yrd. Doç. Dr. Duygu UÇGUN**

**Niğde  
Kasım, 2013**

## **YEMİN METNİ**

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum “6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde tez yazım kılavuzuna uygun olarak tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım. 08/11/2013

**Tuba GÜLSOY**

## ONAY SAYFASI

Yrd.Doç.Dr. DUYGU UÇGUN danışmanlığında TUBA GÜLSOY tarafından hazırlanan "**6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi**" adlı bu çalışma jürimiz tarafından Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, TÜRKÇE EĞİTİMİ Anabilim Dalı TÜRKÇE EĞİTİMİ Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

08 / 11 / 2013

### JÜRİ :

Danışman : Yrd. Doç. Dr. Duygu UÇGUN

Üye : Doç. Dr. Kamil İŞERİ

Üye : Doç. Dr. Emre ÜNAL



### ONAY :

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nun ..... Tarih ve ..... sayılı kararı ile onaylanmıştır.

Doç. Dr. Kubilay YAZICI  
Enstitü Müdürü

## ÖZET

### 6. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN KELİME HAZİNESİNİN GELİŞTİRİLMESİNDE EĞİTSEL OYUNLARIN ETKİSİ

GÜLSOY, Tuba

Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Duygu UÇGUN

Kasım, 2013, 126 sayfa

Bu araştırmada 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirmede eğitsel oyunların etkisi araştırılmıştır.

Araştırma 5 bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm "Giriş" bölümüdür. Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları belirlenmiş ve daha önce yapılmış çalışmalar hakkında bilgi verilmiştir. 2. bölümde araştırmanın yöntemi, evren ve örnekleme, veri toplama tekniği ve verilerin analizi hakkında gerekli bilgiler verilmiştir. 3. bölümde kelime hazinesi ve eğitsel oyunla ilgili literatür bilgileri yer almaktadır. 4. bölümde araştırmanın bulgularına, 5. bölümde ise araştırmanın sonuçları ve önerilerine yer verilmiştir.

Araştırmada " Öntest ve Sontest Kontrol Gruplu Seçkisiz Desen" kullanılmıştır. Araştırma Niğde il merkezindeki 19 Mayıs İlköğretim Okulunun 6. sınıfında öğrenim gören 60 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Deney ve kontrol grubu olarak ayrılan iki grup seçkisiz olarak belirlenmiştir.

Araştırmada denencelerin sınanması için gerekli olan veriler; araştırmacı tarafından geliştirilen iki seçenekli otuz üç sorudan oluşan uygulama anketi ile elde edilmiştir. Uygulama anketi, öntest ve sontest şeklinde, deneysel işlemin başında ve sonunda olmak üzere, öğrencilere iki kez uygulanmıştır. Uygulama sonrasında elde edilen veriler, SPSS (statistical package for social sciences) istatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin analizinde deney ve kontrol gruplarındaki öğrenciler arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek amacıyla "T-test"i kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, "Oyun ve Etkinliklerle Öğretim" in uygulandığı deney grubu ile "Geleneksel Öğretim" in uygulandığı kontrol

grubu arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur. Eğitsel oyunların kullanıldığı grubun daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır. Elde edilen bulgular sonucunda çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Kelime Hazinesi, Eğitsel Oyun, Türkçe Eğitimi, Yöntem, Teknik

## **ABSTRACT**

### **THE IMPACT OF EDUCATIONAL GAMES ON DEVELOPMENT OF 6<sup>th</sup> GRADE STUDENTS VOCABULARY**

GÜLSOY, Tuba

Turkish Language Teaching Department

Thesis Advisor: Assistant Professor Duygu UÇGUN

November, 2013, 126 pages

In this study grade students investigated the effect of educational games to develop vocabulary.

The research consists of five chapters. The first part is the "Introduction" section. In this section, the research problem, purpose, significance, assumptions, limitations previously are determined and are given information about the studies. In 2<sup>nd</sup> section; The necessary information about research method, population and sampling, data collection and data analysis technique is given. In 3<sup>rd</sup> section ; the information about vocabulary and part of the literature on educational play is given. In 4<sup>th</sup> section, the findings of the study, in 5<sup>th</sup> section the the result and recommendations are presented.

In the study "Pattern randomized pretest and posttest controlled group" is used. The research in Niğde in May 19 Primary School was carried out on 60 students studying in the 6<sup>th</sup> grades. The both groups were randomly allocated to two groups.

The data needed to test the research hypotheses, thirty-three questions developed by the authors of the two-choice questionnaire was obtained with the application. Practice survey, in the form of pre-and post-test, the experimental procedure, including the press, and finally, was applied to the students twice. The data obtained after the application, SPSS (Statistical Package for social sciences) were analyzed using a statistical software package. The "T-test" was utilized in order to determine whether there is statistically significant difference between the experimental and control student groups in analyzing the data.

According to the findings of the research, "Games and action-training" in the experimental group and the "Traditional Method" is applied in between the control group, no significant differences were found in favor of the experimental group. The

group concluded that the use of educational games to be more successful. According to the findings, suggestions were made to shed light on people and institutions.

**Key Words:** Vocabulary, Educational Games, Turkish Education, Methods, Techniques



## ÖN SÖZ

Düşünebilme ve düşüncelerini diğerleri ile paylaşma, iletişimin temel unsuru olan dil ile mümkündür. Dilin düşünce ve duyguların aktarılmasında en önemli unsur olması, bu aracın etkili bir biçimde kullanılmasını önemli kılmaktadır. Düşünce ve duyguların etkili bir biçimde aktarılması ancak kelime zenginliği ile mümkündür. Dili zengin yapan etmen kelimelerdir. Geliştirilmiş bir kelime serveti, okuma, yazma, konuşma, anlama ve anlatma becerilerinin vazgeçilmez şartıdır.

Dil, insanlar arasında sadece anlaşmayı ve iletişimi sağlayan bir araç değil aynı zamanda düşünce sisteminin temelidir. İnsan kelimelerle düşünür ve düşündüklerini dille anlatır. Dil ve düşünce ilişkisinin temelinde kelimeler yatar. Bildiğimiz kelimelerin çokluğu daha çok düşünmemize ve düşüncelerimizi daha iyi aktarmamıza olanak tanır.

Bir dilin kelime serveti, o dili kullanan toplumun ya da milletin ortak şuurudur, hafızasıdır. Bu millî şuurun zenginliği ve gücü ise, milletin kullandığı dildeki kelimelerin sayısı ve zenginliğiyle doğru orantılıdır.

Bu çalışmada ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi araştırılmıştır. Öğrencilerin kelime hazinelerinin zenginleştirilmesinde çocuklar için vazgeçilmez bir eğlence olan oyunlardan faydalanılmıştır. Çocuklar oyun sayesinde paylaşmayı, dayanışmayı, bir amaç uğruna mücadele etmeyi öğrenirken aynı zamanda kelime hazinelerini de geliştirmişlerdir.

Araştırmam süresince büyük bir sabırla ve titizlikle çalışmalarımı takip eden, yolumu tecrübeleriyle adım adım aydınlatan kıymetli danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Duygu UÇGUN'a, araştırma boyunca engin hoşgörüsünü, yardım ve desteğini esirgemeyen kıymetli hocam Doç. Dr. Kamil İŞERİ'ye, istatistik konusundaki engin bilgileriyle araştırmama yön veren kıymetli hocam Doç. Dr. Emre ÜNAL'a, uygulamamı yaptığım 19 Mayıs İlköğretim Okulu'ndaki meslektaşlarıma ve öğrencilere; anlayış ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen eşim Ali GÜLSOY'a ve desteklerini her zaman hissettiğim aileme, çalışmamda emeğinden, eserlerinden ve görüşlerinden yararlandığım, insanlığın ve uygarlığın yükselmesi için var gücüyle çalışan, kendini bilimin gelişmesine adanmış herkese şükranlarımı sunarım.

**Kasım, 2013**

**Tuba GÜLSOY**

# İÇİNDEKİLER

Sayfa Nu:

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	iii
ÖN SÖZ.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	xii

## 1.BÖLÜM

GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.1.1. Problem Cümlesi.....	1
1.1.2. Alt Problemler.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı.....	2
1.3. Araştırmanın Önemi.....	2
1.4. Araştırmanın Varsayımları.....	3
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	3
1.6. Literatür Bilgileri.....	4
1.6.1. Kelime Nedir?.....	4
1.6.1.1. Dil Düşünce Kelime İlişkisi.....	7
1.6.1.2. Dil Gelişimi ve Kelime Öğrenme.....	9
1.6.1.2.1. Dil Gelişimini Etkileyen Etmenler.....	15
1.6.1.2.1.1 Sağlık.....	15
1.6.1.2.1.2. Sosyo-Ekonomik ve Sosyo-Kültürel Durum.....	15
1.6.1.2.1.3.Zekâ .....	16
1.6.1.2.1.4. Cinsiyet.....	16
1.6.1.2.1.5 Aile.....	16
1.6.1.2.1.6 Ortam.....	17
1.6.1.3. Kelime Hazinesi Nedir?.....	17
1.6.1.3.1 Aktif Kelime Hazinesi.....	18
1.6.1.3.2. Pasif Kelime Hazinesi.....	19

1.6.1.4. Kelime Hazinesinin Önemi.....	19
1.6.1.5. Kelime Hazinesini Etkileyen Etmenler .....	21
1.6.1.6. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Genel Amaçları.....	22
1.6.1.7. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Genel Amaçları (6,7,8.sınıflar).....	22
1.6.1.8. 6. Sınıf Söz Varlığını Geliştirme İle İlgili Kazanımlar.....	23
1.6.1.9. Kelime Öğretimi.....	24
1.6.1.10. Kelime Hazinesini Geliştirmek İçin Yapılacak Etkinlikler.....	27
1.6.1.11. Kelime Servetini Geliştirmeye Yönelik Yöntem ve Teknikler... ..	28
1.6.1.11.1. Yöntemler.....	28
1.6.1.11.1.1. Okuma Yöntemi.....	29
1.6.1.11.1.2. Dinleme Yöntemi.....	29
1.6.1.11.1.3. Konuşma Yöntemi.....	30
1.6.1.11.1.4. Yazma Yöntemi.....	30
1.6.1.11.1.5. Kelime Defteri Yöntemi.....	30
1.6.1.11.1.6. Sözlük Kullanma Yöntemi.....	30
1.6.1.11.1.7. Serbest Çağrışım Yöntemi.....	31
1.6.1.11.1.8. Anahtar Kelime Yöntemi .....	32
1.6.1.11.1.9. Semantik Harita Yöntemi.....	32
1.6.1.11.1.10. Dil Bilgisi Yöntemi.....	32
1.6.1.11.1.11. Metin Analizi Yöntemi.....	32
1.6.1.11.1.12. Bilgisayar ve Çoklu Ortam Teknolojisi Yöntemi.....	32
1.6.1.11.1.13. Ön Öğretim Yöntemi.....	32
1.6.1.11.1.14. Kasete Çekme Yöntemi.....	33
1.6.1.11.1.15. Cümle Tamamlama Yöntemi.....	33
1.6.1.11.1.16. Sadeleştirme ve Karşılaştırma Yöntemi..	33
1.6.1.11.1.17. Bağlamdan Yararlanma Yöntemi.....	33
1.6.1.11.1.18. Otuz Kelime Üzerine On Artı Yöntem..	34
1.6.1.11.1.19. Zihinsel İmaj .....	34
1.6.1.11.1.20. Anlam Analizi.....	34

1.6.1.11.1.21. Dramatizasyon Yöntemi.....	35
1.6.1.11.2. Teknikler .....	37
1.6.1.11.2.1. Çağrışım Akıcılığı Tekniği .....	37
1.6.1.11.2.2. Zıtları Bulma Tekniği.....	37
1.6.1.11.2.3. Bulmaca Tekniği.....	37
1.6.1.11.2.4. İnceleme Tekniği.....	37
1.6.2. Oyun Nedir?.....	38
1.6.2.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	44
1.6.2.2. Türk Kültüründe Çocuk Oyunları.....	46
1.6.2.3. Oyun Kuramları ve Teorileri.....	46
1.6.2.3.1. Klasik Oyun Kuram ve Teorileri.....	47
1.6.2.3.1.1. Fazla Enerji Kuramı.....	47
1.6.2.3.1.2. Rahatlama ve Yenileme Kuramı.....	48
1.6.2.3.1.3. Tekrarlama Teorisi .....	48
1.6.2.3.1.4. Yetişkinliğe Hazırlık Kuramı.....	48
1.6.2.3.2. Dinamik Oyun Kuram ve Teorileri.....	49
1.6.2.3.2.1. Psikoanalitik Oyun Teorisi.....	49
1.6.2.3.2.2. Helenko sistem Kuramı.....	49
1.6.2.3.2.3. Berlyne Modeli.....	49
1.6.2.3.2.4. Heckhausen Kuramı.....	50
1.6.2.3.2.5. Huizinga Kuramı.....	50
1.6.2.3.3. Çağdaş Oyun Kuramları.....	50
1.6.2.3.3.1. Piaget Kuramı.....	50
1.6.2.3.3.2. Vygotsky'nin Oyun Kuramı.....	52
1.6.2.4. Oyunların Sınıflandırılması.....	52
1.6.2.5. Oyun Gelişimi.....	55
1.6.2.6. Oyun Evreleri.....	55
1.6.2.7. Oyununun Çocuğun Gelişimine Etkileri.....	56
1.6.2.7.1. Oyununun Fiziksel Gelişime Etkisi.....	56
1.6.2.7.2. Oyununun Psikolojik Gelişime Etkisi.....	57
1.6.2.7.3. Oyununun Sosyal Gelişime Etkisi.....	58
1.6.2.7.4. Oyununun Dil Gelişimine Etkisi.....	59
1.6.2.7.5. Oyununun Zihinsel Gelişime Etkisi.....	61
1.6.2.7.6. Oyununun Psikomotor Gelişime Etkisi.....	61

1.6.2.8. Eğitsel Oyun.....	62
1.6.2.8.1. Eğitsel Oyunlarda Olması Gereken Özellikler.....	63
1.6.2.8.2. Eğitsel Oyunlarla Öğretimin Faydaları.....	64
1.6.2.8.3. Eğitsel Oyunların İlkeleri.....	66
1.6.2.9. Oyunun Öğretimi.....	67
1.6.2.10. Oyunun Planlanması.....	69
1.6.2.11. Oyun Düzenlemede Göz Önüne Alınacak İlkeler.....	70
1.6.2.12. Oyunlarda Disiplin, Ceza, Ödül, Liderlik.....	71
1.6.3. Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Kullanılabilecek	
Eğitsel Oyun Çeşitleri.....	72
1.6.3.1. Son Harf .....	73
1.6.3.2. Karışık Anlamlar.....	73
1.6.3.3. Annem Pazara Gitti .....	73
1.6.3.4. Ne Çağırıyor? .....	73
1.6.3.5. At Sepete .....	74
1.6.3.6. Nerede Ne Yapalım?.....	74
1.6.3.7. Adam Asmaca .....	74
1.6.3.8. Sat Bakalım.....	75
1.6.3.9. Eksik Harfleri Bul.....	75
1.6.3.10. Çiçek ve Rüzgâr.....	76
1.6.3.11. Nerede Ne Yaşar? .....	76
1.6.3.12. Grubumuzun Kelimesi .....	76
1.6.3.13. Kelime Türetme .....	77
1.6.3.14. Kelimenin Gücü .....	77
1.6.3.15. Hep Beraber .....	77
1.6.3.16. Tabu.....	78
1.6.3.17. Evet Hayır.....	78
1.6.3.18. Sözcük Merdiveni.....	78
1.6.3.19. Yakıştırma.....	79
1.6.3.20. Piramit.....	79
1.6.3.21. Sırtımda Ne Var?.....	80
1.6.3.22. Kafiye Oyunu.....	80
1.6.3.23. Zamana Karşı.....	80
1.6.3.24. Şarkı Tamamlama.....	80

1.6.3.25. Eşleşelim.....	81
1.6.3.26. Sözcük Bulmaca.....	81
1.6.3.27. Kim Bilir? .....	82
1.6.3.28. İsim Şehir Bitki.....	82
1.6.3.29. Evde Neler Var?.....	83
1.6.3.30. Kelimelerle Seksek.....	83
1.6.3.31. Sözcük Avı.....	84
1.6.3.32. Ek Kök .....	84
1.6.3.33. Aşağı Yukarı .....	85
1.6.3.34. Dikkat Boşluk Kalmasın.....	85
1.6.3.35. Nesi Var? .....	85
1.6.3.36. Nerede Benim Parçam? .....	86
1.6.3.37. Kare Bulmaca.....	87

## **2. BÖLÜM**

<b>ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ.....</b>	<b>89</b>
2.1. Deney deseni.....	89
2.2. Evren ve Örneklem.....	90
2.3. Deneklerin Seçimi.....	90
2.4. Veri Toplama Araçları.....	91
2.5. Anket Geliştirme süreci.....	91
2.6. Uygulama İşlem Basamakları.....	91
2.7. Verilerin Analizi.....	92

## **3. BÖLÜM**

<b>İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....</b>	<b>93</b>
---------------------------------	-----------

## **4. BÖLÜM**

<b>BULGULAR VE YORUM.....</b>	<b>96</b>
4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum.....	96
4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum.....	97
4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum.....	98
4.4. Araştırmanın Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum.....	98

## **5. BÖLÜM**

**SONUÇ VE ÖNERİLER.....101**

5.1. Sonuç.....101

5.2. Öneriler.....102

**KAYNAKÇA.....104**

**EKLER.....110**

EK 1. Deney Grubu Örnek Ders Planı.....110

EK 2. Deney ve Kontrol Grubuna Uygulanan Anket Formu.....112

EK 3. Uzman Görüşü İçin Sunulan Form.....118

EK 4. İzin Yazıları.....122

**ÖZ GEÇMİŞ.....126**

## TABLolar LİSTESİ

	<b>Sayfa Nu:</b>
<b>Tablo 1.</b> Yaşamın İlk Beş Yılında Dil Gelişiminde Görülen Temel Aşamalar.....	11
<b>Tablo 2.</b> Çocukların Yaşlarına Göre Kelime Hazinesi.....	14
<b>Tablo 3.</b> Çocukların Kelime Bilgi Durumları ve Öğretmenin Yapacağı İşler.....	26
<b>Tablo 4.</b> Anlam Analizi.....	35
<b>Tablo 5.</b> Klasik Oyun Kuramları.....	47
<b>Tablo 6.</b> Oyunun Sınıflandırılması.....	53
<b>Tablo 7.</b> Araştırmada Kullanılan Deney Deseni.....	90
<b>Tablo 8.</b> Örneklem Seçildiği Okul ve Öğrenci Sayıları.....	90
<b>Tablo 9.</b> Deney ve Kontrol Gruplarında Öntest Puanlarına İlişkin t-testi Sonuçları.....	96
<b>Tablo 10.</b> Deney Grubunun Öntest ve Sontest Puanlarının Farklılığına İlişkin t-testi Sonuçları.....	97
<b>Tablo 11.</b> Kontrol Grubunun Öntest ve Sontest Puanlarının Farklılığına İlişkin t-testi Sonuçları.....	98
<b>Tablo 12.</b> Deney ve Kontrol Gruplarında Sontest Puanlarına İlişkin t-testi Sonuçları.....	99



# 1. BÖLÜM

## GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları belirlenmiş ve konuyla ilgili literatür bilgileri verilmiştir.

### 1.1.Problem Durumu

İlköğretimin temel hedefi, insanların hayatta ihtiyaç duyacağı temel bilgi ve becerileri hedef kitleye kazandırmaktır. İlköğretim okullarındaki Türkçe derslerinde de hedef kitleye hayatta en fazla lâzım olan anlama ve anlatma becerileri kazandırılmalıdır. Dilin dört temel becerisinin geliştirilmesinde en temel etken kelime bilgisidir. Bildiğimiz kelimeler kadar dinler, konuşur, okur ve yazarız. İnsanların dillerini doğru kullanmaları, duygu ve düşüncelerini ifade edip edememe özellikleri kelime hazinelerine bağlıdır. Bu yüzden İlköğretim Okulları Türkçe dersinin genel amaçlarından biri “Türlü etkinliklerle öğrencilerin kelime dağarcığını zenginleştirmek.” olarak belirlenmiştir (MEB, 2006).

Tural (1992: 43)’a 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 koyuyor. Önceki yıllarda yapılmış çeşitli çalışmalar, ilk ve orta öğretim kurumlarında sürdürülmekte olan Türkçe, Türk dili ve edebiyatı derslerine rağmen öğrencilerimize ana dillerini tam ve doğru kullanmayı öğretmediğimizi, kelime hazinelerini yeteri kadar geliştiremediğimizi göstermektedir.

### 1.1.1.Problem Cümlesi

Araştırmanın problem cümlesi; “6.sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi var mıdır?” şeklinde oluşturulmuştur. Bunu belirlemek amacıyla eğitsel oyunların uygulandığı deney grubu ile geleneksel

yöntemin uygulandığı kontrol grubu karşılaştırılmış ve aralarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır.

### **1.1.2. Alt Problemler**

Bu araştırmada şu alt problemlere cevap aranmıştır:

1. Kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun öntest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2. Kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

3. Kelime hazinesinin geliştirilmesinde geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

### **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı, ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin kelime hazinesini geliştirmede eğitsel oyunların etkisi olup olmadığını ortaya çıkarmaktır. Daha açık bir anlatımla bu araştırmada güdülen amaç, ilköğretim altıncı sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerini geliştirmede eğitsel oyunların uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemlerin uygulandığı kontrol grubunun öğrenmeleri arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını sınamaktır.

Bu amaca ulaşmak için rastgele seçilen deney grubuna eğitsel oyunlarla kelime öğretilmeye çalışılmış, kontrol grubuna ise kelime öğretiminde geleneksel yöntemler kullanılmıştır. Yapılan uygulama sonucunda eğitsel oyunların kullanıldığı grubun daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

### **1.3. Araştırmanın Önemi**

Türkçe öğretimi dört temel dil becerisinin geliştirilmesine dayanır. Bu beceriler anlamayı sağlayan okuma ve dinleme, anlatmayı sağlayan konuşma ve yazma becerileridir. Bu beceriler arasında çok sıkı bir bağ vardır. Okullarımızda Türkçe derslerinde yapılan tüm çalışmalar bu dört beceriyi kapsamaktadır. Kelime serveti fakir olan bir öğrencinin dört temel dil becerisini tam ve doğru olarak kullanabilmesi mümkün değildir. İnsanlar arasında anlaşmayı sağlayan cümlelerdir. Cümleleri oluşturan ise kelimelerdir. Bu sebepten, kişinin ana dilini kullanmadaki başarısı kelime hazinesine bağlıdır. Düşüncelerimizin daha sağlıklı konuşmalarımızın

daha güzel ve etkili, yazılarımızın daha doğru olması için geniş bir kelime hazinesine ihtiyaç vardır.

Büyük Önder Atatürk'ün gösterdiği çağdaş medeniyetler seviyesine ulaşabilmek için okuyan, araştıran, sorgulayan, düşünen bireyler yetiştirmemiz gerekmektedir. Bu açıdan öğrencilerimizi kelime serveti açısından zenginleştirmemiz gereklidir. Bunu başardığımız takdirde okuduğunu doğru anlayan, kendini iyi ifade edebilen ve sosyal hayatla uyumlu bireyler yetiştirebiliriz.

Eğitim sistemimiz düşünebilen ve düşündüğünü ifade edebilen bireyler yetiştirmeyi hedefler. Düşünebilme ve düşündüklerini ifade edebilme kelimelerle olduğuna göre, eğitim sistemimizin yetiştirmeyi hedeflediği bireylerin kelime zenginliğini tespit edilmeli ve mümkün olduğunca bireylerin kelime zenginliği arttırılmaya çalışılmalıdır. Yapılan araştırmanın önemi, bu amaca yönelik olarak öğrencilerimizin kelime hazinesini zenginleştirmek için öğretim programı hazırlayıcılarına ve bunları uygulayacaklara katkı sağlamasıdır.

Araştırmadan elde edilecek bulgular kelime hazinesini geliştirmek için uygulanacak yeni yöntem ve tekniklerin belirlenmesine yönelik çalışmalara kaynaklık edebilir. Bu sebeplerden yapılan araştırma önemlidir.

Bu araştırmada elde edilen bulguların, dört temel dil becerisi için çok önemli bir yere sahip olan kelime öğretimine kaynak niteliği taşıyacağı ve ilgili herkese kelime öğretiminde yardımcı olacağı umulmaktadır.

#### **1.4. Araştırmanın Varsayımları**

1. Örneklemin evreni temsil ettiği,
2. Araştırmada kullanılan ölçme-değerlendirme araçlarının öğrencilerin bilgi ve başarı düzeylerini doğru olarak ölçtüğü,
3. Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgi toplama araçlarına içten ve yansız olarak cevap verdikleri,
4. Deney ve kontrol gruplarına uygulanan öğrenme yönetimleri üzerinde araştırmacının etkisi olmadığı,
5. Öğrenci zekâlarının normal olduğu varsayılmaktadır.

#### **1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları**

1. Bu araştırma 2011 – 2012 eğitim- öğretim yılı ile sınırlıdır.
2. Bu araştırma dört metin ile sınırlıdır.

3. Bu araştırma Niğde ili 19 Mayıs İlköğretim Okulu'nun 6-A ve 6-B sınıflarında okuyan 60 öğrenci ile sınırlıdır.
4. Bu araştırma oyunla öğretim yöntemiyle sınırlıdır.
5. Bu araştırma 4 hafta ile sınırlıdır.
6. Bu araştırmadaki bulgular istatistiksel tekniklerle sınırlıdır.
7. Bu araştırma, araştırmada belirtilen probleme ve ilgili alt problemlere cevap bulunması ile sınırlıdır.
8. Bu araştırma öntest ve sontest ile sınırlıdır.

## **1.6. Literatür Bilgileri**

### **1.6.1. Kelime Nedir?**

Bir dilin yapı taşlarını oluşturan kelime kavramı üzerine çok sayıda tanımlama yapılmıştır. Dünya üzerindeki bütün dillerde var olan kelime kavramı basit bir kavram değildir. Dili oluşturan unsurların hangilerinin kelime olduğu konusunda kesin tanımlara ihtiyaç vardır.

Kelime kavramı ile ilgili yapılan tanımlar, yaklaşım tarzlarına göre farklılık göstermektedir. Bazıları, kelimenin belirleyici ögesini anlam olarak belirtirken bazıları ise sadece şekli esas alarak kelime tanımı yapmaktadır. Kelimenin belirleyici ögesini anlam olarak ele alanlar kelimeyi, "Dilin anlamlı unsurudur." şeklinde tanımlarlar. Şekli esas alarak kelime tanımı yapanlar ise kelimeyi, "Bağımsız yazılan her birim." şeklinde ifade ederler (Kurudayıoğlu, 2005: 1).

Kelimeyi tanımlamak oldukça tartışmalı bir konudur. "Kelime nedir?" sorusuna verilebilecek birden çok cevap vardır:

Uzun (2004: 47)'a göre kelime, "İki ucuna birer boşluk verilerek yazılan dil birimidir."

Kelimeyi sadece yazıyı esas alarak tanımlamak doğru değildir. Dünya üzerinde yazısı olmayan diller de bulunmaktadır. Eğer bu tanım dikkate alınır yazısı olmayan dillerin kelimeleri göz ardı edilmiş olur. Konuşmada yazıda olduğu gibi kelimeler arasında boşluk yoktur. Yani her kelimedenden sonra duraklama söz konusu değildir. Eğer konuşma dilinde, yazı dilindeki boşluklar yerine duraklamalar yapılırsa iletişimde sorunlar ortaya çıkar (Karadağ, 2005: 2).

Türkçe Sözlük'te kelime kavramı "Anlamlı ses veya ses birliği, söz, sözcük." olarak tanımlanır (TDK, 2005).

Kelime kavramı gramer kitaplarında şekil bilgisi başlığı altında ele alınmakta ve genellikle tanımı da bu doğrultuda yapılmaktadır. Gramer Terimleri Sözlüğü'nde kelime tanımı şöyledir:

“Bir veya birden çok heceli ses öbeklerinden oluşan, aynı dili konuşan kişiler arasında zihinde tek başına kullanıldığında belli bir kavrama karşılık olan somut veya belli bir düşünceyi yansıtan yahut da somut ve soyut kavramlar arasında ilişki kuran dil birimidir.” (Korkmaz, 1992: 100).

Dilaçar (1996: 11)'a göre kelimenin tanımı şu şekildedir:

“Kelimeler bir veya birkaç heceden oluşan fikirlerin elbisesi görevini üstlenen tek başlarına bir kavramın yansıtıcısı olan soyutsal kavramlardır. İnsanın düşünce gücünün ürünü ve düşüncelerinin yapı taşıdır.”

Bütün dillerde varlığı bilinen ve Aksan (2003: 15)'a göre "bir dilin örgüsünü oluşturan sözcükler" dillerin temel yapı birimidir.

Türkçe gramer kitaplarının birçoğunda küçük farklılıklara rağmen temelde birbirine benzeyen, bu tür kelime tanımları bulunmaktadır. Bu tanımlar daha çok anlam üzerinde durmakta ve iki ortak noktada birleşmektedir.

1. Kelime anlamı olan en küçük dil birimidir.
2. Dillerde anlamı olmayan kelimeler de vardır ancak bunlar cümle içinde kullanıldıkları diğer kelimelerle birlikte anlam kazanırlar (Karadağ, 2005: 4).

Gerek Türkçe gramer kitaplarında yer alan gerekse dil bilimsel bir bakış açısıyla yapılan tanımlarda anlama ağırlık verildiği görülmektedir.

Kelimelerin temelde birer gösterge özelliğine sahip olduğunu ileri süren Başkan (1988)'a göre ise kelime şu şekilde tanımlanır:

“Gösterge, kendisinden başka bir şeyin yerine geçerek onu belirten veya gösteren bir birimdir. Kavramlar insan beyninde oluştuklarından, bunların şu veya bu biçimde dışarı vurulmaları ve aktarılması gerekir. Bunun için, insan türünün gelişmesi sürecinde en uygun yol, sözlü göstergeler olan sözcükler olmuştur.” (Akt. Yıldız, Okur, Arı, Yılmaz, 2006: 311).

Bütün bu tanımları birleştirecek olursak kelime; ses açısından, vurgusu ve kelime aralarını gösteren sinyallerle, imlada aralarına konan boşluklarla birbirinden ayrılan ses birlikleridir. Biçim bilgisi açısından ise kelime, kök veya gövde çekim kalıplarının temelini oluşturan birimdir. Kelime; anlamsal- sözlüksel açıdan,

sözlüklerde kodlanmış anlamın bağımsız en küçük taşıyıcısıdır. Söz dizimi açısından ise cümlede yeri kaydırılabilen veya başkaları ile değiştirilebilen parçalardır (Demir ve Yılmaz, 2006: 174). Sonuç olarak kelime; seslerden oluşan, anlamlı en küçük birimdir.

Bir dilde;

1. Bir anlamı karşılayan kelimeler vardır.
2. İki ya da daha fazla farklı anlamı karşılayan bir kelime vardır.
3. Tek başlarına anlamı olmayan kelimeler vardır.

Bir anlamı karşılayan kelimeler anlamdaş sözcükler olarak tanımlanır. Yazılışları farklı olduğu hâlde aynı anlamı karşılayan sözcüklerdir. Örneğin; başkafa, siyah- kara, kalp- yürek gibi.

İki ya da daha fazla anlamı karşılayan bir kelime ise sesteş sözcük olarak tanımlanır. Yazılış ve söylenişleri aynı olduğu hâlde anlamları farklı olan sözcüklerdir. Sesteş sözcüklerin anlamının belirlenmesi kelimenin kullanıldığı bağlamla ilgilidir. Örneğin; “Dün havuzda yüzdüm.” , “Yüz elma yıkadı” cümlelerinde “yüz” sözcüğü farklı anlamlarda kullanılmıştır. Hangi anlamda kullanıldığı ancak bağlamdan anlaşılmaktadır.

Bir kelimenin temel anlamla bağlantılı birden çok anlamının bulunması, asıl anlamını kaybetmeden yeni anlamlar kazanması durumuna ise çok anlamlılık denir. Örneğin: “Ay” kelimesi kendi içinde çok anlamlıdır. Dünya’nın uydusu olan gök cismi ve yılın aralıklara bölünmüş zaman dilimidir (Karadağ, 2005: 5).

Anlam bakımından kelime kavramını açıklamada deyimler konusunda zorluk yaşanır. Deyimler birden fazla kelimeden oluşur ve soyutlama yoluyla bir anlama karşılık gelir. Kelimeler çoğunlukla gerçek anlamının dışında kullanılır. Deyimi oluşturan kelimelerin toplamı ile deyim anlamı çok farklıdır.

Tek başlarına anlamı olmayan, bağlamda anlam kazanan kelimeler ise edat olarak nitelendirilir. “İle, kadar, gibi, ama, fakat...” kelimeleri bir kavramı karşılamaz, kullandıkları cümlede anlam ilgisi kurmaya yarar.

Bir dilde;

1. Tek sestem oluşan kelimeler vardır.
2. Bir heceden oluşan kelimeler vardır.
3. Birden fazla heceden oluşan kelimeler vardır.
4. İki kelimenin birleşmesinden oluşan kelimeler vardır.

Tek sestem oluřan kelimeler vardır. Örneđin “o” Türkçede en sık kullanılan tek sestem oluřan kelimelerdendir.

Dilimizde bir heceden oluřan oldukça fazla kelime vardır.

Türkçede birden fazla heceden oluřan kelimeler oldukça yođundur ve Türkçenin sondan eklemeli bir dil olduđu göz önüne alınırđa bir kelime için hece sayısının onlu rakamlarla ifade edilebileceđi söylenebilir.

Türkçede birleřik kelimeler, iki farklı kelimeyi yeni bir kavramı ifade edecek biçimde bir araya getirme řeklinde oluřturulur. Kelimelerin kendi anlamlarının dıřında kullanılmasının yanı sıra birleřen kelimelerin bazen birinin bazen de her ikisinin kendi anlamlarını koruması mümkün olmaktadır.

#### **1.6.1.1. Dil- Düşünce- Kelime İliřkisi**

İnsanın insan olmasını sađlayan ve onu diđer tüm canlılardan ayıran özelliklerin bařında düşünme ve konuşabilme yetileri gelir. İnsan bu özellikleri sayesinde diđer canlılara ve doğaya hükmedebilmiştir. Düşünme ve düşüncelerini diđerleri ile paylařma, dil denilen iletiřim düzeneđi ile olabilmektedir. Dil her toplumun vazgeçilmez iletiřim aracıdır. Duygu ya da düşünceyi beden dili ile resim ve çizgi ile anlatmak mümkündür ama hiçbir dil kadar geniř olanak sunmaz. Çünkü konuşulan her dilin çok fazla sayıda sözcüğü vardır (Günay, 2004: 9-11). Dil öylesine geniř imkânlar sunar ki aklımızdaki istisnasız her řeyi, onun aracılığıyla karřı tarafa aktarabiliriz.

Dil, hem zihinsel gelişmenin göstergesi hem de anlamın aracıdır. Bu tanım, dilin çocuđun biliřsel ve sosyal gelişiminde ne denli önemli bir yer olduđunu ortaya koymaktadır. Dil aynı zamanda çocuđun sosyal beceriler edinmesinin ve bu becerileri kullanmasının da aracı ve ön kořuludur. Sosyal becerilerin bařında gelen iletiřim, bunu gerçekleřtiren araç olan dilin de gelişmesine bađlıdır. Dilin özelliklerinden birisi, düşünce ile iç içe olmasıdır. Düşünceler dil yardımıyla ortaya konarak başkalarına iletilir. Düşüncelerin gelişmesini sađlayan temel unsur, kelimelerdir. Kelime ve kavram zenginliđi düşünme sürecinde akılcılıđa ve düşünce zenginliđine iřaret eder (Budak, 2000: 20). İnsanın kelime ve kavram yönünden zengin bir birikime sahip olması, düşüncede de zengin olmasını sađlar (Özbay ve Melanlıođlu, 2008: 30).

Dil, insanlar arasında sadece anlaşmayı ve iletiřimi sađlayan bir araç deđil aynı zamanda düşünce sisteminin temelidir. İnsan kelimelerle düşünür ve

düşündüklerini dille anlatır. Dil ve düşünce ilişkisinin temelinde kelimeler yatar. Bildiğimiz kelimelerin çokluğu daha çok düşünmemize ve düşüncelerimizi daha iyi aktarmamıza olanak tanır (Karahan, 2007: 11).

Dilin düşünce ve duyguların aktarılmasında en önemli öge olması, bu aracın etkili bir biçimde kullanılmasını önemli kılmaktadır. Düşünce ve duyguların etkili bir biçimde aktarılması ancak kelime zenginliği ile mümkündür. Dili zengin yapan etmen kelimelerdir. Duygu ve düşüncelerinizi anlatırken alıcıda bıraktığınız etki kullandığınız kelimelere bağlıdır. Örneğin bir insana “kör” dediğiniz zaman bıraktığınız etki ile “görme özür” dediğinizde bıraktığınız etki çok farklıdır.

Dil kelimeler, cümleler, kalıplar ve modeller hâlinde öğrenilir. Bu kalıplar, modeller eğitime, cinsiyete, yaşa, zekâya göre değerlendirilir. Kelime ve kalıplarla düşünülür; düşünceler bunlarla aktarılır. Dili meydana getiren ögeler, ne kadar zengin ve yeterliyse üretilecek düşünceler de o kadar zengin olacaktır. Bu ilke kelime servetinin önemini ortaya koyar. Çünkü dilin en önemli ögesi kelimelerdir. Geliştirilmiş bir kelime serveti, okuma, yazma, konuşma, anlama ve anlatma becerilerinin vazgeçilmez şartıdır (Cesur, 2005: 7).

Uygur, dil-düşünce ilişkisine farklı bir boyuttan bakar ve bu ilişkiyi şöyle betimler:

“...Dilsiz düşünemiyorum ben. Daha doğrusu şöyle diyeyim, sözcükler ortamından ötede hiçbir düşüncem yok. Dilim düşüncemi, düşüncem de dilimi yoğuruyor. Bir ayrılmazlık var dilimle düşüncem arasında. Bu arada çok kez dilim bana kılavuzluk ediyor düşünürken. Sanki sözcüklerle bağlantıları güdüyor beni. Bazı şeyleri düşünüyorsam bazen, bazı sözcükler beni çağırdığı için düşünüyordum bunları.” (Uygur, 2005: 88).

Dil, düşünce ve kelime arasındaki ilişki çok kuvvetlidir. Kullandığımız kelimeler düşüncelerimizi ele verir. Bazen farkında olmadan yanlışlıkla kullandığımız kelimeler bilinçaltımızı ortaya çıkarır (Hepçilingirler, 2005:4).

Kelimesiz düşünmek imkânsız olduğuna göre kelime bilgisi oldukça önemlidir. Dil bilgini Norman Lewis (1968), “Kelime bilginizin hududu, zekânızın hududunu tespit eder.” açıklamasını yapar (Akt. Senih, 2005: 10).

Sonuç olarak zihnimizden geçenleri kelimeler olmadan aktarmamız mümkün değildir. Zihnimizde oluşan anlamın söze ya da yazıya dökülmesi için kelimelere ihtiyaç vardır. Bir kişinin sahip olduğu kelimelerin çokluğu onun düşünce ufkunun boyutlarını gösterir. Kişi ne kadar kelimeye sahipse o kadar düşünür.



### 1.6.1.2. Dil Gelişimi ve Kelime Öğrenme

Dünyaya gelen bir bebek doğum öncesinden, konuşmaları ve sesleri bilerek doğmaktadır. Özellikle doğum öncesi son aylarda bebek, annesinin bulunduğu ortamdaki konuşmaları duymakta ve dinlemektedir. Sürekli tekrarlanan kelimeleri bilerek doğmaktadır. Stern, Schaffer, Rondalve Boysson- Bardies gibi araştırmacılar bebeğin doğmadan önce sözcüklerin özelliklerini, ritmini, tonunu ve dil yapısını öğrendiğini açıklamaktadır. Kısacası bebek doğmadan önce dil ile ilgili birtakım ön bilgilere sahiptir (Güneş, 2007: 36). Çocukta dil gelişimi birbirini takip eden dönemlerden oluşur. Her basamak, bir sonraki basamağın hazırlığı niteliğindedir. Bebeğin doğumunun ardından, ilk kelimeyi söylediği zamana kadar geçen evre, konuşma öncesi (dil öncesi) dönemdir. Dil öncesi dönemde çocuk ağlama, agulama, cıvıldaama gibi evrelerden geçer ve bu dönemde genel olarak sesini biçimlendirir.

1. Ağlama: Doğumdan sonraki ilk iki hafta içerisinde ağlama dışında hemen hemen başka hiç ses çıkarmazlar (İnce, 2006: 23).

2. Agulama: Doğumdan sonraki ikinci ayda bebekler agulama devresine girerler. Bu sesler “oooo” ya da “aaah” gibi açık ünlülerden oluşmaktadır. Çünkü bunlar dil, dudaklar ve dişle daha az eklemlenme gerektirmektedir. Sağır bebeklerin de agulama dönemini yaşadıkları düşünülürse bu eğilimin doğuştan olduğu söylenebilir.

3. Cıvıldaama: Doğumdan sonraki altı ayda içinde ünsüzlerin de bulunduğu sesleri çıkarmaya başlarlar. Bu dönemde bebekler ünlülerle ünsüzleri birleştirmeye ve büyüklerin dilindeki tonlama, ritim ve vurgulamayı kullanmaya başlarlar. Sağır bebekler ise ilk cıvıldaama devresinin özelliklerini göstermekle birlikte son cıvıldaama evresine ulaşamaz ve tonlama, ritim ve vurgulamayı hiçbir zaman kullanamazlar (İnce, 2006: 24).

Bebekler ilk seslerini çıkarmaya, ağlamaya, tonlama, ritim ve vurguyu dikkate almaya başladıktan sonra, ilk kelimelerini söylemeye başlarlar. Bu ilk kelimenin söylenmeye başladığı ve üç ayrı dönemi kapsayan döneme ise dilsel gelişim dönemi adı verilmiştir.

4. Tek Sözcük: Doğumdan sonraki birinci yıl dolaylarında ilk anlaşılır kelimenin söylenmesiyle tek sözcük dönemi başlar. Dil öncesi dönemden dilsel gelişim dönemine geçilir. Gerçek konuşma olarak adlandırılan bu dönemde çocuğun ilk kelimeyi söylemesinin ardından, kelime hazinesinin yavaş yavaş geliştiği görülmektedir. Bu dönemin ilk bölümü "tek kelimelik konuşma aşaması" olarak da adlandırılır. Bir yaş civarında birkaç kelime söyleyebilen çocuğun iki yaşına

geldiğinde ortalama yüz kelimelik bir zenginliğe ulaştığı söylenebilir. 12. ayda 4 isim kullanan bir çocuk 20. ayda 67 isim, 22 fiil, 9 özel isim, 1 zarf, 1 ünlem kullanabilmektedir. Çocuğun öğrendiği ilk kelimeler en yakınında bulunan varlıkların ve en çok dikkatini çeken şeylerin karşılığı olan kelimelerdir (Karadağ, 2005: 12).

5. Telgraf Konuşması: Doğumdan sonraki ikinci yıl dolaylarında iki ya da üç sözcüklü kısa cümleler kurmaya başlarlar (İnce, 2006: 15).

6. Tam Cümleler: Gramere uygun konuşma aşaması da denilir. Telgraf konuşması döneminin hemen ardından yavaş yavaş dil kurallarını kullanmaya, fiile gelen eklere ve kelimelerin teklik-çokluk gibi özelliklerine, yardımcı fiillere dikkat ederler. Özsoy (1996)'a göre her çocuk için genellemek mümkün olmasa da gramere uygun konuşma aşaması yaklaşık 4-5 yaş civarına kadar devam eder ve bu dönemi geçen çocuk ana dilinin gramer kurallarına uygun cümleler kurabilme yeteneği kazanır (Akt. Karadağ, 2005: 13).

Çocuk öncelikle ihtiyaçlarını gidermek, çevresiyle bağlantı kurmak maksadıyla sesler çıkarmaya başlar. “Çocuğun ilk sözcük dağarcığının çoğu, akıcı bir mini cümle olmaktan çok, sıklıkla iki ayrı sözcük olarak telaffuz edilen “Baba, ev” gibi adlardan ibarettir (Gander ve Gardiner, 2004: 192). Telgraf konuşması döneminin arkasından gelen tam cümleler döneminde ise çocukların mülkiyet kelimelerini yardımcı fiillerden önce kullandıklarını ve mülkiyet belirten kelimeleri öğrenmenin daha kolay olduğunu görürüz. Sırasıyla tek heceli, iki heceli ve üç heceli kelimeleri öğrenen çocuğun kelime dağarcığında öncelikle isimler yer alır. İsimlerden sonra sırayı fiiller alır. Bu fiiller çoğunlukla çocuğun günlük ihtiyacını karşılayacak olan fiillerdir. Sıfatlar ve zarflar ise yaklaşık bir buçuk yaşından sonra kullanılmaya başlanır. Zamirler ise kelime hazinesine en son katılır (İnce, 2006: 16).

2 yaşından itibaren kelimeler fiillerle birleşerek iki sözcüklü cümleler kurulmaya başlanır. “yatağa git”, “su iste” gibi. Bugünün çocuklarının daha uzun cümleler kurması ise radyo ve televizyonlara, okul öncesi eğitim kurumlarına, anne babanın çocuğuyla yakından ilgilenmesine, ekonomik koşulların değişmesine bağlanmıştır (Yavuzer, 2007: 92).

Kelime hazinesi bakımından en büyük gelişme telgraf tipi konuşma ve gramere uygun konuşma aşamasında yaşanır. Çocuğun bildiği kelime sayısı bu dönemde hızla artar. Ancak bu noktada belirtilmelidir ki birçok kaynakta ifade edilen rakamlar zihinlerde soru işareti uyandırmaktadır. Göğüş (1978: 24)'e göre 6 yaşındaki Amerikalı bir çocuk 2.600 etkin ve 14.700 edilgin kelimeye sahiptir. 14 yaşındaki bir çocuk,

8.500 etkin 62.500 edilgin kelimeye sahiptir. 5 yaşındaki bir Fransız çocuk da 1.954 etkin kelimeye sahiptir. Yapıcı, 5-6 yaşlarındaki bir çocuğun 2.000-2.500 civarında kelime hazinesine sahip olduğunu bildirmektedir. Aynı kaynakta aktarılan bir başka bilgi, İngilizce konuşulan toplumlarda 6-7 yaşına gelen bir çocuğun kelime hazinesinin 3.000-4.000 kelime civarında olduğudur. Akyol (2003) okul, öncesi eğitim çağına ulaşan çocukların yaklaşık 8.000 kelimeyi kullanabildiklerini bildirmektedir (Akt. Karadağ, 2005: 13). Kelime hazinesini ölçmek için kullanılabilir bir ölçek olmadığı için bu konuda çok farklı rakamlar ileri sürülmektedir.

**Tablo 3**

**Yaşamın İlk Beş Yılında Dil Gelişiminde Görülen Temel Aşamalar**

0-1 ay	Ağlamanın dışında başka sese rastlanmaz.
2-5 ay	Bebek “agu” sesleri çıkartır.
6-12 ay	Bebek, sesleri kendi kendine tekrar eder.
12 ay	İlk kelime. Bir sesi, bir nesneyi veya olayı belirtmek için tutarlı ve düzenli biçimde ilk defa kullanır.
12-18 ay	Cümle yerine kullanılan tek kelime. İki heceli/kelimeyi ilk defa kullanır.
18-24 ay	İki kelimeyi bir cümle içinde sık sık kullanır.
24-60 ay	Kelime hazinesi artar, cümlelerde kullanılan kelime sayısı artar. Fillerin zamanlarında değişiklik yaparak kelimelere yeni ekler getirerek daha karmaşık gramer kurallarına uygun yapılar kullanmaya başlar.

(Akyol, 2003'ten akt. Karadağ, 2005: 13).

Bebeklerde konuşma, dünyanın her yerinde aynı yaşlarda başlamaktadır. İlk konuşmalar hece ve tek kelime uzunluğundadır, kelimelerin söylenmesi kolaydır ve kelimeler anlamca somuttur. Bebekler genellikle 24 aylıkken 320, 30 aylıkken 570 kelime söyleyebilmektedirler. Brow ise çocukların dağarcıklarında 50 kadar kelime oluşturduktan sonra iki kelimelik konuşmalara, 2 yaş içinde geçtiklerini söylemiştir. Okul öncesi eğitime geçtiklerinde konuşma ve dinlemede 8000 kelimeyi

kullanabilirler. Soru, bağı, olumsuz ve birleşik cümleleri kullanabilirler. Akyol (2003)'a göre öğrenciden ilköğretim birinci sınıftan dördüncü sınıfa kadar olan süre içerisinde 3000 kelimeyi yazılı dilde tanınması beklenir. Okula erken başlayarak ve etkili okuma programları çerçevesinde bu sayı artırılabilir. Dokuz yaşına geldiğinde öğrenci konuşma ve dinlemede 10.000 kelimeyi kullanabilmektedir ancak bu 10.000 kelimeyi yazılı dilde kullanması henüz mümkün değildir (Akt. İnce, 2006: 14).

Çocukların yaşadıkları çevre, anne ve babalarının eğitim düzeyi, görsel ve yazılı basın ile olan etkileşimleri ve daha birçok etmen kelime hazinesini etkilemektedir

Akyol (2003)'a göre kelime bilgisinin gelişimi açısından çocuklar okuma öncesi dönemden iyi bir okur oluncaya kadar üç dönemden geçmektedirler: Alfabe öncesi dönem, alfabe dönemi, alfabe pekiştirme dönemi.

Alfabe öncesi dönemde görsel özellikler kelimenin anlamıyla ilişkilendirilirler. Bu aşamanın temel özellikleri şunlardır:

- 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 resim-kelime ilişkisinden ziyade harflerle seslerini buluşturmaya ve harflerin birbirinden farklılığını öğrenmeye çalışır. Bu aşamanın özellikleri ise şunlardır:

- a. Bilinmeyen kelimelerin okunmasında harf ses ilişkisi kullanılır.
- b. Kelimeler ses bazında analiz edilebilir.
- c. Kelimenin bilinen hecesini önce okuma eğilimi görülebilir. Örneğin, “Kemal” kelimesini öğrenmiş ise ve “sakal” kelimesini öğrenmeye çalışıyorsa kelimeyi “al-sak” diye okuyabilir.
- d. Kelimeleri daha kolay öğrenebilirler. Çünkü harf ses ilişkisi hatırlamaya daha fazla katkı sağlar.

e. Başlangıçta seslendirmeye fazla güvenildiğinden şekilsel olarak orijinal kelimeye benzeyen ancak anlam olarak tamamen farklı kelimeler üretilebilir. Fakat

zamanla ses bilgisi ile metin ortamının sağladığı okuma ipuçlarını birleştiren çocuk daha az yanlış yapacaktır.

Alfabe pekiştirme döneminde artık çocuk daha önceki dönemlerde edinmiş olduğu bilgi ve becerilerinin yanında yeni öğrendiklerini de kullanır. Bu aşamanın temel özellikleri şunlardır:

**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 (Akt. İnce, 2006: 15).

Amerikalı eğitimci Ruesch (1973) ise çocukta dil gelişimini şöyle özetlemektedir.

“Çocuk 2,5 yaşında tek kişi ile, 6-12 yaşında bir grup içinde, 12-18 yaş arasında karşı cins ile, 18 yaşından sonra büyüklerle konuşmaktan zevk alır.” (Akt. Yıldız vd. 2006: 31).

Cole Morgan (2001) farklı yaşlardaki çocukların bildikleri kelimelerin ortalamalarını şöyle belirtir (Akt. Yıldız vd. 2006: 26):

**Tablo 4****Çocukların Yaşlarına Göre Kelime Hazinesi**

Yaş		Sözcük Sayısı		
Yıl	Ay	Konuşma	Okuma	Anlam 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	0	2072		
5	6	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, 2001'den akt. Yıldız vd. 2006: 26)

Dil gelişimi dünyanın her yerinde hemen hemen aynı şekilde ilerler. Çocukların giriş davranışları doğal olarak farklılık arz eder. Bu farklılıklardan dolayı kimi çocuk daha erken ve daha düzgün konuşurken kimisi daha geç konuşmaya başlar. Dil gelişimini etkileyen bu etmenler şunlardır:

#### **1.6.1.2.1. Dil Gelişimini Etkileyen Etmenler**

**1.6.1.2.1.1. Sağlık:** Şiddetli ve uzun hastalıklar, çocuğun konuşmasını bir ya da iki yıl erteleyebilir. Hastalık nedeniyle başkalarıyla haberleşmesinin kısıtlanması da onun konuşmasını geciktirir (Yavuzer, 2007: 93). Özellikle konuşmada ses organlarının, ses tellerinin, ağız yapısının, işitme organlarının da sağlıklı olması dil gelişimi açısından önemlidir. İşitme engeli olan bebekler 4-8 ay içinde diğerlerinden ayrılırlar, 4-18 ay içinde ise dil gelişimi tamamen aksar. Görme engelli çocuklarında diğer çocuklara göre daha geç konuşmaya başladıkları görülmüştür (İnce, 2006: 21).

Dil gelişiminde duyu organlarının önemi büyüktür. Öğrenme faaliyetlerine karışan duyu organlarının sayısı arttıkça dili öğrenmek kolaylaşmaktadır.

Halen Keller'in yaşam öyküsü, duyu organları olmadan da kavramların kısmen öğrenilebileceğinin bize göstermiştir. Halen Keller hem sağır hem de kör olduğu hâlde dili kısmen öğrenmeyi başarmıştır. Öğretmeni, Halen Keller'i çocukluğundan itibaren eğitime tâbi tutmuştur. Halen Keller'in eline verdiği, kokusu varsa koklattığı, tadı varsa tattırdığı nesnenin adını, avucunun içine de yazmıştır. Böylece eşyanın adını, özelliğini, yazılışını bir arada öğrenmiştir (Alperen, 1989: 140). Uzmanlara göre sağır bir kişinin dili öğrenmesi çok zor hatta imkânsızdır. Fakat Halen Keller kısmen de olsa dili öğrenmeyi başarmıştır.

**1.6.1.2.1.2. Sosyo- Ekonomik ve Sosyo- Kültürel Durum:** Sosyo-ekonomik açıdan iyi durumda olan ailelerin çocuklarının cümlelerin uzunluğu, soru sayısı, kelime hazinesi bakımından iyi durumda oldukları gözlenmektedir. Daha fazla teknolojiyle ve sosyal yaşamla iç içe olan çocukların dilde daha fazla kavrama hâkim olması kaçınılmazdır. Daha fazla kitap, gazete okuyabilen, bilgisayar, televizyon, video gibi teknolojik aletlerden yararlanabilecek sosyo-ekonomik düzeye sahip olan çocukların dil gelişiminin hızlandığı ve kelime hazinesinin genişlediği bilinmektedir (İnce, 2006: 18). Çocuğun çevresindeki uyaranlar onun mutlaka ilgisini çekecektir. Merakla harekete geçen bir çocuk duyduğu, gördüğü her şeyi hafızasına alacaktır. Ailelerin bu konuda çok dikkatli olması gerekir. Çocuklar, öğrenilmesi sakıncalı

olmayan kelimelerin yanında sakıncalı olanları da öğrenmektedirler. Teknolojinin olumsuz yanlarından çocukları uzak tutmak gerekir.

Ailenin eğitim düzeyi düştükçe fiziksel uyaran, eğitim düzeyi yükseldikçe sözel uyarının arttığı bilinmektedir. Çocukların toplam konuştukları sözcük sayısı ve ortalama cümle uzunluğu ile ebeveyn eğitimi ve gelir düzeyi gibi sosyoekonomik değişkenler arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur (Karacan, 2006).

**1.6.1.2.1.3. Zekâ:** 2 yaşına kadar çocuğun çıkardığı seslerle zekâsının ilişkisi olmamasına karşın, 2 yaşından sonra dil gelişimiyle IQ seviyesi arasında sıkı bir ilişki olduğu görüşü ağır basmaktadır. Konuşmaya erken başlayan çocuklar genellikle normal ya da normalin üstünde zekâyaya sahip çocuklardır. Dil, zekâyaya bağlı olarak gelişir (Yavuzer, 2007: 93).

**1.6.1.2.1.4. Cinsiyet:** Konuşma konusunda erkek çocuklar her zaman kızlara göre geride kalırlar. Erkek çocukların daha kısa ve daha çok yanlışlı cümleler kurarlar, sözcük dağarcıkları ise daha kısırdır (Yavuzer, 2007: 94).

Yapılan bir araştırmada 14 kız, 14 erkek bebeğin 6, 9, 12. aylarda 4 dakikalık serbest oyun sırasında anneleri ile olan etkileşimleri gözlenmiş, etkileşim açısından cinsiyet farkı bulunamamıştır. Ancak kız bebeklerin sözel uyarılara, erkeklerin ise görsel uyarılara daha fazla tepki verdikleri dikkat çekmiştir (Karacan, 2006).

**1.6.1.2.1.5. Aile:** Aile ve özellikle de anne, dil bilincinin ve gelişiminin iki önemli unsurudur. Çünkü çocuk dili ailede öğrenir. Sağlıklı bir dil gelişimi içinse dil becerisinin ilk modelleri olan anne ve babaya büyük sorumluluk düşmektedir. Aile ile kurulan sağlıklı diyalog dil gelişimini hızlandırır.

Ailede tek olan çocuk daha iyi ve düzgün konuşmaktadır. Dil gelişiminde ailenin ilgi ve desteği yanlış telaffuz ve adlandırmalarda çocuğun uyarılması ve ailenin ilgi merkezi olması oldukça önemlidir. Anne babayla sürdürülen soru-cevap alışverişi çocuğun bilmediği yapıları öğrenmesini sağlar. Sabırsız anne babaların çocuğun konuşmasındaki duraklama ve yanlışları hoşgörü ile karşılamaması, çocuğun tamamlayamadığı cümleleri kendisinin tamamlaması çocuğun dille ilgili bir güvensizliğinin oluşmasına neden olur. Dilin devamlı tartışma aracı olarak kullanıldığı bir ortamda yetişen çocuklarda da dili kullanma konusunda isteksizlik



oluşur. Çocuğa karşı aşırı düşkünlük veya ilgisizlik de konuşmayı geciktiren etmenlerdendir (İnce, 2006: 19).

Çocuklar konuşmaya başladıklarında doğal olarak her kelimeyi doğru telaffuz edemezler. Bazı harfleri belli dönemlerde söyleyemezler. Nesnelere çok farklı isimler koyarlar. Bu noktada ailenin çocuğa bebek dili ile karşılık vermemesi gerekir. Çocuk konuşmayı aile ve çevreden öğrenir. Çocuk “su” yerine “bu” diyor, anne de bunu düzeltmeden “Bumu istiyorsun.” şeklinde devam ederse çocuk “su” demeyi çok geç öğrenecektir. Çocuk her “bu” dediğinde annenin ısrarla “su” demesi gerekir ki çocuğa doğru örnek olabilsin.

Çocuğa düşüncelerini ifade etmesi için fırsat verilmesi, konuşmalarının, düşüncelerinin takdir edilmesi, aynı konuşmaları ilk fırsatta bir daha tekrarlaması konusunda cesaretlendirilmesi dil gelişimi açısından önemlidir.

**1.6.1.2.1.6. Ortam:** Bilgisayar, televizyon ve radyonun dil gelişimine büyük etkisi vardır. Anlamalı konuşmaların sık sık yapıldığı, çocuğun ailesiyle sık sık konuşabildiği, çok fazla kitapla karşılaşabildiği, ailenin dili kullanma açısından iyi bir model olduğu ortamlarda çocuklar daha çabuk ve düzgün konuşmaya çaba harcarlar.

### **1.6.1.3. Kelime Hazinesi Nedir?**

Kaynaklarda, kelime hazinesi, kelime serveti, kelime kadrosu, sözcük gömüsü, sözcük varlığı, sözcük dağarcığı, söz dağarcığı, söz varlığı, terimlerinin hepsi aynı kavramı karşılamak için kullanılan farklı adlandırmalardır.

Korkmaz (1992: 100) kelime hazinesini, "Bir dilin bütün kelimeleri; bir kişinin veya bir topluluğun söz dağarcığında yer alan kelimeler toplamı." olarak tanımlamaktadır.

Türkçe Sözlük'te kelime hazinesi "Bir kişinin, bir topluluğun ya da bütün bir dilin sahip olduğu söz ya da kelimeler bütünüdür." şeklinde tanımlanır (TDK, 2005).

İnsanın doğduğu andan itibaren karşılaştığı ve çevresinde hazır bulduğu kelimeler, bu kelimelerin çağrıştırdığı kavramlar, kelimelerin oluşturduğu kalıplaşmış ifadeler kelime servetini oluşturur (Tosunoğlu, 1999).

Karakuş (2000)'a göre "Bir dilde kullanılan kelimelerin hepsine ve ifade gücüne kelime hazinesi/dağarcığı/serveti denir." (Akt. Çıplak, 2005: 15).

Çiftçi (1991) ise kelime servetini "İnsanın yaşı, cinsiyeti, tabii ve sosyal çevresi ile doğru orantılı olarak kazandığı kelimelerin tamamı" olarak tanımlar (Akt. Başpınar, 2008: 13).

Yukarıdaki tanımlardan da anlaşıldığı gibi söz varlığı, bir dilin konuşulan ve yazılan kelimelerini, deyimlerini, atasözlerini, terimlerini, argo ve özel kullanımlarını kapsamaktadır.

Söz varlığı yönünden zengin olan bir dilin, yabancı unsurlardan etkilenmesi en aza inecektir. Çünkü zengin söz varlığı insanların birbirleri ile olan anlaşmalarını kolaylaştıracak, özentiyi azaltacak, gereksiz ve uydurma yapılara olan ilgiyi kendiliğinden ortadan kaldıracaktır. Ayrıca zengin söz varlığı unsurlarının edebiyat ve sanat eserlerinde kullanılması söz konusu olacak, böylece yaratılan eserlerdeki kavramalar yeni nesillere aktararak dil ile kültürün korunması ve yaşatılması sağlanacaktır (Baysal, 2007: 14).

Kelime hazinesinin oluşumunda ailenin, çevrenin, eğitim durumunun, sosyo-ekonomik gücün önemli etkisi vardır. Bu etkenler bireyin hayata, olaylara bakış açısına etki eder. Kelimeler olmadan düşüncelerin aktarılması veya tam anlamıyla ifade edilmesi olanaksızdır. Bir toplumun düşünce yapısını şekillendiren, kavramlara ve objelere bakış açısını belirleyen, onları diğer toplumlardan ayıran veya üstün kılan toplum hafızasında bulunan kelime hazinesidir. Bir dildeki kelime kadrosunun niteliği, o dili kullanan toplumun düşünce ve kültür hayatı hakkında önemli ipuçları verir (Çıplak, 2005: 32).

Dil becerilerine göre kelime hazinesi iki yönlüdür: Anlamaya yönelik kelime hazinesi ve anlatmaya yönelik kelime hazinesi. Bu özelliğinden hareketle kelime hazinesi değişik şekillerde adlandırılmaktadır: Etkin-edilgin, aktif-pasif, verici-alıcı, üretici- alıcı vb.

**1.6.1.3.1. Aktif Kelime Hazinesi:** Konuşurken ya da yazarken kullanılan kelime hazinesidir. Anlamını bildiğimiz, yerli yerinde kullandığımız kelimeler aktif kelimelerdir (İnce, 2006: 49).

Zihinde oluşan anlamın iletilmesinde en uygun kelime seçilir. Bu seçimde, kelimenin kodlanmasında belleğin kullandığı ipuçları önemlidir. Kodlamayı iyi yaptığımız, gerektiğinde kolaylıkla çağırıp kullanabildiğimiz kelimeler bu gruptadır. Güçlü ipuçları ile kodlanan kelimeler rahatlıkla konuşmada ya da yazmada ortaya çıkarken, ipuçları daha zayıf olan kelimeleri okumada ya da dinlemede tanıyabiliriz. İpuçlarının tamamen kaybolması durumunda ise kelimenin unutulmuş olması muhtemeldir (Karadağ, 2005: 419). Kelime öğrenmek kadar onu doğru yere kodlamak da önemlidir. Aksi takdirde öğrenildiği sanılan kelimeler unutulabilir.

**1.6.1.3.2. Pasif Kelime Hazinesi:** İřitme ve okuma kelimeleri denir. Bu kelimeler kiřinin s3z3n geliřinden, baęlamından anlamlandırabildięi, tanıyabildięi kelimelerdir. Konuřurken ya da yazarken kullanmadıęımız birok kelimeyi dinledięimizde ya da okuduęumuzda hemen tanıyabiliriz ve kelimenin iřaret ettięi anlamı ozmemiz m3mk3n olur. Bu y3zden alıcı kelime hazinesinin 3retici kelime hazinesinden daha geniř olması doęaldır. Belleęin iki y3nl3 iřledięini d3řunebiliriz. Konuřurken ya da yazarken anlama uygun kelimeyi, buna karřılık dinlerken ya da okurken de kelimeye uygun anlamı bulur ve kullanırız. Alıcı kelime hazinesinin kesin sınırlarını belirleyebilmek, 3retici kelime hazinesini belirlemekten daha zordur. Bu belirlemeyi yapabilmek iin her kelimenin tek tek test edilmesi gerekir (Karadaę, 2005: 23).

ocuklarda ilk yıllarda pasif kelime hazinesi aktif kelime hazinesinden daha geniřtir. İlerleyen yıllarda ocuęun biyolojik ve sosyolojik geliřimiyle birlikte aktif kelime hazinesi zenginleřmeye bařlar.

#### **1.6.1.4. Kelime Hazinesinin 3nemi**

Anlama (okuma, dinleme) ve anlatma (yazma, konuřma) becerileri ile kelime serveti arasında ok sıkı bir iliřki vardır. D3rt temel dil becerisinin geliřtirilmesinde en temel etken kelime bilgisidir. Bildięimiz kelimeler kadar dinler, konuřur, okur ve yazarız. İnsanın dinlediklerini ve okuduklarını tam ve doęru anlayabilmesi kelime servetine baęlıdır. Kelime serveti yetersiz insanların anlama becerileri sınırlıdır. 300-400 kelimelik bir kelime serveti ile aktarılmak istenen bilgiyi, duyguyu, d3ř3nceyi olduęu gibi bir yanlıřlıęa yol amadan ve hibir ř3pheli nokta kalmayacak biimde, kendi akıřı iinde, kopukluklara uęramadan anlamak m3mk3n deęildir. Bundan dolayı her insan okuduęu veya dinledięi bir metni rahatlıkla anlayabilecek bir kelime servetine sahip olmalıdır. Kelime servetinin zenginlięi bir metni abuk okumayı ve okunanları abuk anlamayı saęlar. Hacıeminoęlu (1966) kelime hazinesinin 3nemini ř3yle ifade eder:

“Kelimeler, zihne bilgi tařıyan vasıtalar gibidir. Sayı bakımından ne kadar ok, renk bakımından ne kadar eřitli ‘vasitamız’ varsa o nispette abuk bilgi sahibi oluruz.” (Akt. İpeki, 2005: 14).

Kelime hazinesi zenginlięi ile sıkı bir iliřki g3steren temel dil becerileri ve 3zellikle okuduęunu anlama g3c3, hem kendi iinde y3ksek bir kararlılık hem de deęiřik alanlardaki akademik bařarı ile y3ksek bir iliřki g3stermektedir. Bu hususla ilgili olarak edebiyat, fen ve matematik derslerindeki bařarı etkisini yansıtın s3z

dağarcığına dayalı okuma testleri puanlarındaki yüksek korelasyon, bu alana yönelik bir ispat olarak kabul edebilir (Yalçın ve Özbek, 2006: 137).

Okuma sırasında kelime tanımaya fazla zaman harcanırsa anlam bölünebilir. Eğer tanınmayan kelimeler anahtar kelimeler olursa anlam kesintiye uğrar. Özellikle birinci, ikinci ve üçüncü sınıflarda kelimeyi doğru tanıma ve anlama arasındaki ilişki çok yüksektir (Akyol ve Temur, 2009: 196).

Düşüncelerimizin daha sağlıklı, konuşmalarımızın daha güzel ve etkili, yazılarımızın daha doğru olması için geniş bir aktif kelime hazinesine ihtiyaç vardır. Aktif kelime hazinesinin geniş olması bireyin dil başarısına etki eder. Fakat tam bir başarı için kavram alanlarının, sentaksın, kelime gruplarının, terim, deyim, atasözü gibi özel ve genel anlam birliklerinin ve estetiğin, sanatlı ifadenin kıvrak işleyiş yollarının da bilinmesi gerekmektedir (Ünsal, 2005: 26).

“Çağdaş toplum, yaşamın gittikçe karmaşıklaşan yapısı içinde sorunlarını kendi basına çözebilen, bilinçli bireyler ister.” (Şimşek, 1983: 32). Kelime hazinesinin zenginliği kişiye “içinde yaşadığı toplumu ilgilendiren olayları gazeteden, televizyondan takip edebilecek, ihtiyaçlarını giderebilecek, haklarını talep edip sorumluluklarını yerine getirebilecek” (Doğan, 2003: 181) imkânı sağlar.

Kelime serveti kişinin kimliğini ortaya çıkarır. Kişinin kullandığı kelimelere bakarak onun inançları, kültürü, eğitim seviyesi, gelenekleri hakkında bilgi sahibi olabiliriz. Kelime servetinin zenginliği insanın düşünme yeteneğini ve zihni gelişimini etkiler. “Kelimelerin gücünü, kelime servetinin insan için önemini bilen bilim adamları çeşitli araştırmalar ve deneyler yapmışlardır. Bu araştırmalar ve deneylerle kelimelerin gücünü, kelime servetinin önemini örneklerle göstermişlerdir. Örneğin; Stevens Teknoloji Enstitüsü profesörlerinden Dr. Johnson O’ Connor işletmecilik sahasında idare amiri olmak üzere ders gören 100 gence “vokabüler testi” vermiştir. Beş yıl sonra yapılan kontrolde test puanları yükselen gençlerin istisnasız hepsinin idare amirliklerine yükseldiği, aşağı yüzde yirmi beşe dâhil gençlerden ise tek bir tanesinin bile idare âmiri olmadığı görülmüştür (Senih, 2005: 21).

Büyük Önder Atatürk’ün gösterdiği çağdaş medeniyetler seviyesine ulaşabilmek için okuyan, araştıran, sorgulayan, düşünen bireyler yetiştirmemiz gerekmektedir. Bu açıdan öğrencilerimizi kelime serveti açısından zenginleştirmemiz gereklidir. Bunu başardığımız takdirde okuduğunu doğru anlayan, kendini iyi ifade edebilen ve sosyal hayatla uyumlu bireyler yetiştirebiliriz.

### 1.6.1.5. Kelime Hazinesini Etkileyen Etmenler

Bireyin kelime hazinesinin oluşumunda aile birincil etkiye sahiptir. Aile içinde ise çocuğun doğumundan itibaren onunla en çok ilgilenen annenin (ya da anne rolünü üstlenen kişi) etkisi en üst düzeydedir. Anne ya da daha genel olarak aile fertleri çocukla ne kadar çok iletişim kurmaya çalışırsa çocuğun dil gelişimi -özelde kelime hazinesi gelişimi- o denli artmaktadır. Ailenin istekliliği çocukta da iletişim kurma isteğini artırmakta dil gelişimi de bundan etkilenmektedir. Çocuğun dil ediniminde model olarak aldığı aile fertlerinin kelime hazinesi büyük ölçüde çocuğa yansır.

Çocuğun kelime hazinesini etkileyen bir başka unsur da arkadaş çevresidir. Okul öncesi dönemde kurulan ve oyun arkadaşlığı ekseninde gelişen ilişkiler kelime hazinesinin gelişimini etkiler.

Okul öncesi eğitim kurumlarının da çocukların kelime hazinesini etkileyeceği muhakkaktır. Çocuğun sosyalleşmesi, çevreyle olan ilişkilerini artırması açısından bu kurumların rolü büyüktür. Kendi yaş grubunda birçok çocukla aynı ortamı paylaşan çocuk kelime hazinesi bakımından da gelişme gösterir.

İlköğretim çağına giren çocukta yeni dil becerileri oluşmaya başlar, gelişir ve çocuğun okuma yazma öğrenmesiyle birlikte kelime hazinesi bakımından hem üretici özelliği hem de alıcı özelliği artar. Daha önce sadece dinleyerek edindiği ve geliştirdiği ana dili için okuma yeni kaynak demektir ve bu kaynak, çocuğun bundan sonraki öğrenmeleri için son derece etkili olacaktır. Aynı şekilde daha önce kendini yalnız konuşarak aktarabilen çocuk, yazma ile yeni bir kanal elde etmiş olur ve artık birden fazla kanalla, yani konuşarak ve yazarak düşüncelerini aktarabilme imkânına kavuşur (Karadağ, 2005: 26).

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte çocukların kelime hazinelerini geliştirecek materyaller de çoğalmaktadır. Çocuklar birçok görsel ve işitsel araçlarla karşı karşıya gelmektedir. Çocuklar televizyonlardan, bilgisayarlardan, videolardan, müzik çalarlardan birçok yeni kelimeler öğrenmektedirler. Araştırmalara göre ırk, cinsiyet kelime hazinesinin gelişiminde pek önemli değilken, ekonomik seviye önemlidir. Hart ve Risley 'e göre gelir arttıkça kelime hazinesi de artmaktadır (Akyol ve Temur, 2009: 197).

Eğitim sürecinin çocuğun kelime hazinesini artırıcı bir nitelikte olması gerekir, öğretim programının bu nitelikte hazırlanması zorunludur. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda da buna dikkat edilmiştir.

### **1.6.1.6. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Genel Amaçları (1-5.**

#### **Sınıflar)**

İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (MEB, 2005: 16)'na göre genel amaçlar şöyle sıralanmıştır:

1. Dinleme, konuşma, okuma, yazma, görsel okuma ve görsel sunu dil becerilerini geliştirmek,
2. Türkçeyi sevmelerini, doğru ve etkili kullanmalarını sağlamak,
3. Zihinsel gelişimlerine uygun olarak anlama, sıralama, sınıflama, sorgulama, ilişki kurma, eleştirme, tahmin etme, analiz- sentez yapma ve değerlendirme, gibi zihinsel becerileri geliştirmek,
4. Metinler arası düşünme becerilerini geliştirerek söz varlığını zenginleştirmek,
5. Bilimsel yapıcı ve eleştirel ve yaratıcı düşünme, kendini ifade etme, iletişim kurma, iş birliği yapma, problem çözme ve girişimcilik gibi temel becerilerini geliştirmek,
6. Bilgiyi araştırma, keşfetme, yorumlama ve zihinde yapılandırma, becerilerini geliştirmek,
7. Bilgiye ulaşma, bilgiyi kullanma ve üretme becerilerini geliştirmek,
8. Bilgi teknolojilerini kullanarak, metinler arası anlam kurma, öğrenme becerilerini geliştirmek,
9. Kitle iletişim araçlarıyla verilen mesajları sorgulama becerilerini geliştirmek,
10. Kişisel, sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yönlerden gelişmelerini sağlamak,
11. Millî, manevi, ahlaki, tarihi, kültürel, sosyal, estetik ve sanatsal değerlere önem vermelerini sağlamak; millî duygu ve düşüncelerini güçlendirmek,
12. Yazılı ve sözlü ürünlerle Türk ve dünya kültürünü tanımalarını sağlamak
13. Okuma ve yazma sevgisi ile alışkanlığını kazanmalarını sağlamaktır.

### **1.6.1.7. Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Genel Amaçları (6, 7, 8.**

#### **Sınıflar)**

İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (MEB, 2006: 4)'na göre genel amaçlar şöyle sıralanmıştır: Öğrencilerin;

1. Dilimizin, millî birlik ve bütünlüğümüzün temel unsurlarından biri olduğunu benimsemeleri,
2. Duygu, düşünce ve hayallerini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmeleri,
3. Türkçeyi, konuşma ve yazma kurallarına uygun olarak bilinçli, doğru ve özenli kullanmaları,
4. Anlama, sıralama, ilişki kurma, sınıflama, sorgulama, eleştirme, tahmin etme, analiz- sentez yapma, yorumlama ve değerlendirme becerilerini geliştirmeleri,
5. Seviyesine uygun eserleri okuma; bilim kültür ve sanat etkinliklerini seçme, dinleme, izleme alışkanlığı ve zevki kazanmaları,
6. Okuduğu, dinlediği ve izlediğinden hareketle, söz varlığını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmaları; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmeleri,
7. Yapıcı, yaratıcı, akılcı, eleştirel ve doğru düşünme yollarını öğrenmeleri, bunları bir alışkanlık hâline getirmeleri,
8. Bilgiye ulaşmada kitle iletişim araçlarından yararlanmaları, bu araçlardan gelen mesajlara karşı eleştirel bakış açısı kazanmaları ve seçici olmaları,
9. Türk ve dünya kültür sanatlarına ait eserler aracılığıyla millî ve evrensel değerleri tanımaları,
10. Hoşgörülü, insan haklarına saygılı, yurt ve dünya sorunlarına duyarlı olmaları ve çözümle üretmeleri,
11. Millî, manevi ve ahlaki değerlere önem vermeleri ve bu değerlerle ilgili duygu ve düşüncelerini güçlendirmeleri amaçlanmaktadır.

#### **1.6.1.8. 6. Sınıf Söz Varlığını Geliştirme İle İlgili Kazanımlar**

İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu (MEB, 2006: 19)'na göre söz varlığını geliştirme ile ilgili kazanımlar şöyledir:

1. Kelimeler arasındaki anlam ilişkilerini kavrayarak birbirleriyle anlamca ilişkili kelimelere örnek verir.
2. Aynı kavram alanına giren kelimeleri, anlam farklılıklarını dikkate alarak kullanır.
3. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler/ kullanır.
4. Şiir, türkü, şarkı türlerinde metinler ezberler.

5. Dinlediklerinde, izlediklerinde, okuduklarında geçen kelime, deyim ve atasözlerini cümle içinde kullanır.
6. Dinlediklerinden, izlediklerinden, okuduklarından hareketle yeni öğrendiği kelimelerden sözlük oluşturur.

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda öğrencilerin kelime hazinelerinin geliştirilmesi gerektiği vurgulanmış ancak hangi kelimelerin öğretileceği ve hangi metotların kullanılacağından bahsedilmemiştir.

Gerek ders kitapları yönetmeliğinde, gerek ders programlarında ve gerekse program kılavuzlarında öğrencinin kişisel kelime servetiyle ilgili alt ve üst sınırlar konusunda hedefler açık ve net bir şekilde belirtilmemiştir. Yani “12-15 yaş grubundaki bir öğrencinin aktif / pasif kelime serveti şu aralıkta olmalı.” biçiminde bir hedef bulunmamaktadır. Hedef belli değilse yapılan ölçme ve değerlendirmeler de geçerli ve güvenilir olamaz. İnsanımızın yaş gruplarına, öğrenim düzeylerine, bölgelerimizin sosyoekonomik ve kültürel kalkınmışlığına göre kişisel kelime servetinin ne kadar ve hangi aralıkta olması ve hangi kelimelerden oluşması gerektiği konusunda ortak bir düşüncemiz yoktur. Oysa batılı ülkelerde ana dili öğretiminde kazandırılması planlanan kelimelerin hangileri olduğunu gösteren ‘temel kelime listeleri’ hususunda sürekli ve çok ciddi çalışmalar yapılmaktadır. İngilizler ve Almanlar, okul öncesi çocuklarına 2000 kelime, 7-12 yaş grubundaki çocuklarına en az 5000 kelime öğretmeyi hedeflemektedirler. Bir insanın günlük hayatında azami 3000 kelime kullandığını kültürlü bir insanın kelime dağarcığında yaklaşık olarak 22000-27000 kelime bulundurmasının, kullanmasının gerektiğini kendini yetiştirmiş bir insanın ise 40000 kelime bilmesi gerektiğini tespit etmişler ve eğitimde hedef göstermişlerdir (Demir, 2006).

#### **1.6.1.9. Kelime Öğretimi**

Kelime öğretiminde düşünülmesi gereken ilk nokta, hangi kelimelerin öğretileceğidir. Bu sorunun cevabı; “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. olmalıdır.” şeklinde olabilir. Bunun için de öğrencilerin o yaş düzeyine göre kelime hazinelerinin bilinmesi gerekmektedir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008: 34).



Kelime öğretiminde, hangi kelimelerin öğretileceğinin öğretmen ve öğrenci tarafından birlikte belirlenmesi öğrencilerin kendilerine önem verildiğini sezmelerine ve onların her bakımdan güdülenmelerine yardımcı olur. Şartlanmaları ise en kısa zamanda öğrenmelerine imkân sağlayacaktır. Öğrenciye hangi sözcüğün öğretileceği belirlendikten sonra bir ders kitabında kaç tane sözcüğün öğretimine yer verileceği önemlidir. Ana dili ders kitabı yabancı dil öğretimi için hazırlanmış ders kitapları gibi belirli bir kelime dağarcığını kazandırmayı hedeflemelidir. Türkçe ders kitabı bu hedefler belirlendikten sonra hazırlanmalıdır. Çocuğun yaş, düzey ve ihtiyaçlarına göre hangi kelimelerin ele alınıp ne kadarının öğretileceğinin yanında Türkçe ders kitaplarındaki kelime çalışmalarında farklı etkinliklere, alıştırmalara yer verilip verilmediği de önemlidir. Ana dili ders kitaplarında kelime öğretimi çalışmalarında ne kadar çok alıştırmadan, etkinlikten faydalanılırsa öğretilen kelimeler de o derece kalıcı olur, hafızaya yerleşir. Kelime öğretiminde farklı alıştırmalara, farklı örneklendirmelere yer verilmesi kelime dağarcığının gelişiminde etkili bir yoldur. Öğrencilerin ilgi duyacağı, seyerek yapacağı çalışmalarla kelimeler öğretilmelidir. Çünkü çocuklar ilgi duydukları oyunları, şarkıları vb.lerini hemen hafızalarına kaydederler (Cesur, 2005: 56, 60).

Bir kelimenin öğrenilmesi ve kullanılabilmesi için şu çalışmaların yapılması gerekmektedir:

1. Kelimeyi tanımak,
2. Kelimenin anlamını kavramak,
3. Kelimenin anlamına uygun tepkide bulunmak,
4. Kelimeyi cümleler içinde kullanabilmek.

Kelime öğrenciye sözlü veya yazılı olarak tanıtılabilir. Bunun için kelime, sembolü olduğu eşya ile birlikte gösterilir ve tahtaya yazılır. Bu şekilde öğrencinin gözüne ve kulağına hitap ederek kelimeyi tanıması sağlanır (Alperen, 1989: 145). Tekrarlarla bu kelimeler kavratılmaya çalışılır.

Kelime öğretiminde kelimenin birer kez cümlede kullanılmasıyla öğretilemeyeceği aşikârdır. Bu kelimelerin düzenli olarak okuma parçalarına dağıtılması ve uygulamaların fazlaca yaptırılması gerekmektedir. Öğrencilere kalıcı bir kelime dağarcığı kazandırmak için ders kitaplarındaki alıştırmaya ve etkinliklerle yetinilmemelidir. Bir sözcüğün anlamının bilinmesi yeterli değildir, gerektiğinde öğrenci kelimeyi doğru kullanabilmeli ve doğru telaffuz edebilmelidir. Kelime

öğretilirken kitaplarda yeterince tekrar ve pekiştirme alıştırmalarının bulunması gerektiği unutulmamalıdır.

**Tablo 5**

**Çocukların Kelime Bilgi Durumları ve Öğretmenin Yapacağı İşler**

<b>Çocuğun Kelime Bilgi Durumu</b>	<b>Öğretmenin Yapacağı İşler</b>
1. Çocuk kelimeyi işitince bilir ancak yazılı formu tanımaz.	Yazılışını öğretiniz
2. Yazılı ve sözlü olarak kelimeyi bilir ancak kullanamaz.	Kelimenin yazılı ve sözlü dilde kullanımını örneklendiriniz. Çocuğu cesaretlendiriniz ve kelimeyi kullanmaya teşvik ediniz.
3. Kavramı bilir ancak o kavramı karşılayan kelimeyi bilmez.	Kavramın etiketini öğretiniz ve kavramla ilişkilendiriniz.
4. Kelimeyle ilgili kısmi bilgiye sahip. Tanımı bilir ama farklı kullanımları bilmez.	Kelimenin farklı ortamlarda kullanımını öğretiniz.
5. Kelimenin etiketini bilir ancak kavramsal bilgiye sahip değildir. Kelimenin günlük anlamını bilir ancak teknik anlamını bilmez.	Kelimeyi kavram olarak öğretiniz.
6. Kelime ne etiket olarak ne de kavramsal olarak bilinir.	Kelimenin etiketini ve kavramsal açılımını öğretiniz.

(Akyol, 2003'ten akt. Yıldız vd. 2006: 33)

Tablo 5 incelendiğinde yapılandırmacı yaklaşımın dikkate alındığı görülmektedir. Öğrencinin bilmediğinin hareket noktası olması ilkesi üzerinde önemle durulduğu görülmektedir.

Tablo 5'te "kavram öğretimi" terimi ortaya çıkmaktadır. Kavram, Türkçe Sözlük'te "Bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımıdır." şeklinde tanımlanır (TDK, 2005). Dil biliminde ise kelime, gösterge; kavram, gösterilen olarak belirlenmiştir.

Kavramlar yaşadığımız çevrenin karmaşıklığını azaltarak çevremizi tanımamıza yardımcı olur. Örneğin, ağaç bir kavramdır. Çünkü çok sayıda nesneyi temsil eder. Kavram öğretimi, bazı kavramların öğrencilerin zihinlerinde oluşmasını sağlamak amacıyla yapılır. Kavramlar soyut düşünceler olduğu için küçük yaşlarda öğretilmesi zordur (Çelenk, 2008: 24-25).

#### **1.6.1.10. Kelime Hazinesini Geliştirmek İçin Yapılacak Etkinlikler**

Kelime öğretiminin etkin ve öğrenilen kelimelerin kalıcı olmasını sağlamak için çeşitli etkinlikler yaptırılabilir. Karatay (2007: 151)'a göre bu etkinlikler şunlardır:

1. Öğrencilere, yeni öğrendikleri kelimeleri yazabilecekleri bir sözlük tutturulmalı.
2. Öğrencilere sözlük aldırılmalı ve öğrencileri sözlük kullanmaya teşvik edilmeli.
3. Öğrenciye, kullanım sıklığı yüksek, günlük hayatta sürekli karşılaştığı, onun ihtiyaçlarına cevap verebilecek kelimeleri öncelikle öğretilmeli.
4. Öğretilecek kelimeler sözle ifade edilmeden önce jest ve mimiklerle anlatılmalı, kelime somut bir varlığı veya nesneyi işaret ediyorsa var olan şeyin kendisini veya resmini gösterme yoluna gidilmeli, görsel materyallerden yararlanılmalı.
5. İş, oluş ve hareket bildiren bir kelime öğretiliyorsa bu eylem uygulamalı ve açıklaması yapmalı.
6. İlköğretimin birinci kademesinde kelimeler zıt anlamlarıyla beraber (soğuk-sıcak gibi) kavratılmaya çalışılmalı, fakat ikinci kademedeki itibaren kelimeler eş anlamlarıyla da açıklanmaya çalışılmalıdır (Pehlivan, 2003: 89).
7. 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 kullanılacağı sezdirilmelidir.

8. Aktif olarak kullanılmayan kelimelerin unutulmasını önlemek amacıyla düzeye uygun kitaplar belirleyerek bunların öğrenciler arasında zevkle okunmasını sağlanmalıdır.
9. Ana dili ders kitaplarına yer yer ve olanaklar ölçüsünde yeni öğretilen kelimeleri içeren kare bulmacalar, şans oyunlarına benzer kelime veya deyim kullanımını öğreten çeşitli oyunlar, şarkılar şiirler, bilmeceler kullanılmalıdır.
10. Öğretilen kelimelerin konuşma ve okuma esnasında telaffuzunun; yazılı anlatımda imlasının 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.
11. Basamak oluşturma; bilinen bir sözcükten başlayıp, her sözcüğün son harfinden yeni sözcük oluşturarak basamaklar tamamlanmalıdır.

#### **1.6.1.11. Kelime Hazinesini Geliştirmeye Yönelik Yöntem ve Teknikler**

##### **1.6.1.11.1. Yöntemler**

Kelime öğretimi, doğrudan öğretim ve dolaylı öğretim olmak üzere temelde iki yönetime dayanmaktadır. Doğrudan öğretim, bir ders etkinliği içerisinde, önceden belirlenmiş kelimelerin öğretimi için zaman ayrılması ve kelime öğretimi etkinliklerinin yapılmasıdır. Dolaylı öğretim ise işlenen metindeki yeni kelimelerin rastlantısal olarak öğretimidir. Bu iki metodun değişik şekillerdeki versiyonları etkin kelime öğretimi için geliştirilmektedir. Bu metotlarda öğretmen belirleyici rodedir. Kelime öğretiminde dikkat edilmesi gereken bir diğer husus da kelimelerin tek tek değil, belli bir bağlam içerisinde verilmesidir. Graves, yapmış olduğu deneysel bir araştırmada, öğrencilerin bağlam içinde verilen kelimeleri öğrenmede daha başarılı olduğunu ortaya koymuştur. Bahsedilen çalışmaya göre, alt yetenek grubuna dâhil öğrenciler de belli bir bağlamda verilen kelimelerin öğrenilmesinde başarılı olmuştur (Kurudayıoğlu, 2005: 42).

Kelime öğretiminde kullanılabilecek bir diğer yol da buluş yoluyla öğretme yöntemidir. Öğretilmek istenen kelimenin temsil ettiği kavramın kendisi veya resmi öğrencilere sunulur, öğrenciler bunları incelemek; bunlar üzerinde düşünmek için

yönlendirilir. Kavramı karşılayan kelimeyi, diğer kelimelerin içinden seçmesi istenilen öğrenci, bu süreç sonunda, kavramın belirgin özelliklerinden yola çıkarak bulacaktır. Kelime hazinesini geliştirmenin en mühim yöntemlerinden birisi de öğrencilere okuma ve dinleme alışkanlığının kazandırılmasıdır. Okuma ve dinleme, yeni kelimeler öğrenmek ve öğrenilen kelimelerin kalıcı şekilde hafızalara yazılması için iyi bir fırsattır. Öğrencilere konuşma ve yazma imkânlarının sağlanması, öğrenilen kelimelerin tekrar edilmesini, değişik anlamlarının farklı cümlelerde kullanılmasını sağlayan önemli fırsatlardır. Kelime öğretiminde bir diğer boyut ise sözcüğün temsil ettiği kavramın örnekleriyle birlikte sunulmasıdır. Meyve, hayvan, bitki, çiçek vb. örnekleri olan kavramlardır. Çiçek kavramı öğretilirken, açelyanın, karanfilin ve yaseminin birer çiçek olduğu da öğretilmelidir (Cesur, 2005: 61).

Kelime öğretiminde kullanılan başlıca yöntem ve teknikler şunlardır:

#### **1.6.1.11.1. Okuma Yöntemi**

Kelime servetini geliştirmede en önemli yöntem okumadır. Alıcı dil becerilerinden olan okuma sayesinde çok sayıda kelime öğreniriz. Öğrencilerin okul içinde ve okul dışında okuma faaliyetinde bulunmaları sayesinde kelime hazineleri artmaktadır. Kelime servetini geliştirmek için sınıf içi ve sınıf dışı okuma çalışmalarına önem vermek gerekir. Türk ve dünya edebiyatının önemli eserlerini okumak kelime servetini zenginleştirmek için çok önemlidir.

#### **1.6.1.11.2. Dinleme Yöntemi**

Dinleme; dilin kazanımı sürecinde, çocukların kelime hazinesinin oluşum ve gelişiminde oldukça etkilidir. Televizyon, radyo ve çeşitli işitsel araçlarda bir konuşmayı takip ederken veya bir sohbet sırasında işitilen yeni kelimeler kişinin dikkatini çeker. Bu tür kelimeleri değişik etkinliklerde sıkça duyarak klişe biçiminde zihnine yerleştiren birey, zamanla o kelimelerin anlamını da merak eder. Onlara çeşitli anlamlar yüklemek suretiyle zihnini işletir ve ani kavrama diyebileceğimiz bir yolla bu kelimelerin anlamlarına ulaşabilir. Böylece alıcı kelime hazinesine kattığı bu kelimeleri konuşma ve yazma esnasında da kullanarak gerçek kelime hazinesine dahil eder (Pilav, 2008: 61).

#### **1.6.1.11.1.3. Konuşma Yöntemi:**

Kelimenin aktif olarak kullanıldığı yazma ve konuşma ile anlaşılır. Konuşma pasif kelime hazinesinde bulunan kelimelerin aktif kelime hazinesine katılmasını sağlar. Kelimeler ne kadar kullanılırsa o kadar akılda kalır. Türkçe dersi, öğrencilerin duygu ve düşüncelerini dili etkili ve düzgün bir biçimde kullanarak söz ya da yazıyla ortaya koymaya sağlayan bir ders olduğuna göre uygulama çalışmalarına sık sık yer verilmesi gerekir. Öğrencilerin yapacağı hazırlıklı ve hazırlıksız konuşmalar kelime hazinesinin gelişimine önemli katkılar sağlayacaktır.

#### **1.6.1.11.1.4. Yazma Yöntemi**

Konuşma gibi yazma da anlatmaya dayalı, üretici kelime hazinesini geliştirmeye yönelik vazgeçilmez yöntemlerdendir. Yazma ve konuşma etkinlikleri kazanılan yeni kelimelerin unutulmasını engellediği gibi daha başka yeni kelimelerin öğrenilmesi zorunluluğunu da ortaya çıkaracaktır. Okuma ve konuşma becerisi gibi yazma becerisi de yapılacak tekrarlarla kazanılacaktır. Her fırsatı değerlendirerek yazma çalışmasına özendirmek öğretmenin başlıca görevi olmalıdır.

#### **1.6.1.11.1.5. Kelime Defteri Yöntemi**

Öğrencilerin, sadece öğrendikleri yeni kelimeleri, bu kelimelerle ilgili bilgileri yazacakları ve ihtiyaç duydukları zamanlarda sözlük gibi yararlanabilecekleri bir defterleri olmalıdır. Bu defterden belli zaman aralıklarıyla kelimeler seçip bu kelimelerle masal, hikâye, şiir, deneme vb. yazdırılabilir. Böylece kelimelerin unutulması önlenir (İpekçi, 2005: 19). Sınıfta öğrenilen kelimelerin yanlarına, kelimeyi anlatan bir resim yapmaları, eğer kelime ile ilgili müzik çalışması yapılmışsa şarkının adını yazmaları öğrencilerin kelimeyi daha kolay hatırlamasına yardımcı olur.

#### **1.6.1.11.1.6. Sözlük Kullanma Yöntemi**

Kelime hazinesini geliştirilmesinde sözlük önemli bir yere sahiptir. Kelimelerin sözlükteki farklı anlamları göz önünde bulundurulmalı ve metin içerisindeki anlamı üzerinde durulmalıdır. Kelimenin ait olduğu kategoriyi belirtmesi ve kelimeyi diğerlerinden ayırt edici en belirgin özelliğın verilmesi sözlükte aranan noktalardır.

Haris ve Sipay (1990)'ın sözlük kullanmakla ilgili belirledikleri bir dizi beceri vardır. Bu beceriler şöyledir:

1. Kelimelerin yerini bulma becerisi.
2. Alfabetik sıralamayı ve amacını anlama becerisi.
3. Alfabetik sıralamayı kullanma becerisi.
4. Verilen harften önce ve sonra gelen harfleri hızlı bir şekilde belirleme becerisi.
5. Birinci, ikinci vb. harflere göre kelimeyi bulabilme becerisi.
6. Hedeflenen kelimeye en yakın sayfayı açabilme becerisi.
7. Sayfa başlarında verilen kılavuz kelimeleri kullanabilme becerisi.
8. Sözlüklerde harflere göre düzenlenmiş parmak indekslerini kullanabilme becerisi.
9. Hecelenmesi tam olarak bilinmeyen bir kelimeyi bulabilme becerisi.
10. Kelimelerin telâffuz edilişlerini belirleyebilme becerisi.
11. Kısaltmaların anlamlarını bilme becerisi.
12. Sözlükteki telâffuz kılavuzunu bulma, anlama ve kullanma becerisi.
13. Verilen heceleri, seslendirme şekillerini, ses değeri ile ilgili işaretleri vurgu işaretlerini anlama ve kullanma becerisi.
14. Alternatif telâffuz şekillerini anlama becerisi.
15. Kelimenin anlamını ve kullanımını belirleyebilme becerisi.
16. Anlamı oluşturmada, cümlede kelimelerin kullanımını, önemini anlama becerisi.
17. Kalıplaşmış sözlük tanımlarını yorumlayabilme becerisi.
18. Kelimenin uygun anlamını seçebilme becerisi.
19. Üretilmiş kelimelerin köklerini belirleyebilme becerisi.
20. Kelimenin kabul edilen günlük, eski, argo ve kabul edilemeyen kullanımlarını birbirinden ayırt etme becerisi.
21. Kelimenin kaynağını belirleme becerisi (Akt. İnce, 2006: 58-59).

Ancak bu becerilere sahip olunursa sözlük kullanma yöntemi amacına ulaşır ve sözlükten etkili bir şekilde faydalanılmış olur.

#### **1.6.1.11.1.7. Serbest Çağrışım Yöntemi**

Öğretilen kelimeyle ilgili farklı kelimeler bulunmasıdır. Öğrenciler öğrenilen kelimeyle ilgili akıllarına gelen ilk kelimeyi söylerler ve söylenen her kelime tahtaya

yazılır. Bu çalışma esnasında birçok kelime söylenir ve tahtaya yazılır. Bu kelimeler söylenirken kelimelerin telaffuzu, tahtaya yazılınca da imlası öğretilir (İpekçi, 2005: 21).

#### **1.6.1.11.1.8. Anahtar Kelime Yöntemi**

Öğrencilerin öğrenecekleri her yeni kelime için anahtar kelimelerin verilmesidir. Anahtar kelimeler ses bakımından birbirlerine benzer olmalıdır. Ses bakımından birbirine benzeyen kelimeler daha kolay öğrenilir.

#### **1.6.1.11.1.9. Semantik (Anlamsal) Harita Yöntemi**

Öğrencilere yeni kelimelerin anlamlarının bilinen diğer kelimelerle birleştirilerek öğretimidir. Yeni kelimeler, bilinen kelimeler ile bağlantılı olarak benzerlikler ve farklılıkları tanımlanarak öğrenilir. Bu şekilde öğrenilen kelimeler daha kalıcı olacaktır (Kurudayıoğlu, 2005: 43).

#### **1.6.1.11.1.10. Dil Bilgisi Yöntemi**

Kelime öğretiminde dil bilgisi etkinlikleri ile kök ve eklerden yeni kelime oluşturma çalışmaları ile kelime hazinesi geliştirilebilir. Eklerle birlikte kelimelerde meydana gelen anlam değişimleri üzerinde durulur (Yıldız vd. 2006: 332).

#### **1.6.1.11.1.11. Metin Analizi Yöntemi**

Öğrenciler metinlerden yararlanarak, ipuçlarını kullanarak yeni kelimeleri öğrenirler. Öğrendikleri kelime ve tanımlar gözden geçirilmeli hata varsa anında düzeltilmelidir.

#### **1.6.1.11.1.12. Bilgisayar ve Çoklu Ortam Teknolojisi Yöntemi**

Bilgisayar ve çoklu ortam teknolojisi yöntemi kelime öğretimi için kullanılabilir. Yazılım, internet ve diğer görsel, işitsel araçlar kelime hazinesini geliştirmede kullanılabilir.

#### **1.6.1.11.1.13. Ön Öğretim Yöntemi**

Öğrenciler metni okumadan önce öğretilen kelimelerle karşılaştırılırlar veya bu kelimeler öğrencilere öğretilir. Bu sayede okuduklarını daha iyi



anlamlandırabileceklerdir. Bu yöntem kelime hazinesinin okuma etkinliğine olumlu etkisi için sık başvurulan bir yöntemdir (Kurudayıoğlu, 2005: 45).

#### **1.6.1.11.1.14. Kasete Çekme Yöntemi**

Kelimenin sadece anlamını öğrenmek, kelime öğretimi için yeterli değildir. Kelime öğretimi, anlamın yanında imla ve telaffuzu da içinde barındırır.

Öğrencilerin telaffuzundaki hataları düzeltmek için bu yönteme başvurulur. Öğrenci konuşurken konuşması kasete çekilir ve sonra kaset öğrenciye dinletilir. Böylece öğrenci telaffuzundaki hataları net olarak görür.

#### **1.6.1.11.1.15. Cümle Tamamlama Yöntemi**

Öğrencilere bir metin verilir. Bu metinde öğrencilere daha önce öğretilen kelimelerin yerleri boş bırakılır ve öğrencilerden bu boşlukları uygun kelimelerle doldurmaları istenir (İpekçi, 2005: 28).

#### **1.6.1.11.1.16. Sadeleştirme ve Karşılaştırma Yöntemi**

Öğrencilere içinde yabancı kelimelerin olduğu bir metin verilir ve bu metni sadeleştirmeleri istenir. Verilen metnin ilk hâli ile sadeleştirilmiş hâlini karşılaştırmaları istenir.

#### **1.6.1.11.1.17. Bağlamdan Yararlanma**

Günay (2004: 230)'a göre bağlamın tanımı şöyledir:

“Aktarılan bir söylemle ilgili olarak, bir sözcüğün ya da tümcenin anlaşılmasında, ondan önce ya da sonra gelen birçok durumda söz konusu birimi etkileyen, onun anlamını, değerini etkileyen birim ya da birimlerdir.”

Öğretmenler, öğrencilere kelimenin veya kelime grubunun anlamını anlamak için cümlenin gelişinden yararlanmaları gerektiğini önemle vurgulamaktadırlar. Metinde karşılaşılan yabancı kelimeler kendilerini açıklayan bir cümle gelişi ile birlikte ise ve öğrenci cümlenin gelişinden kelimenin anlamını çıkartabilme kapasitesine sahip ise bağlam yönteminden faydalanmak hem en pratik hem de en kalıcı, etkili yöntemlerden biridir. Kelime öğretiminde bağlamın etkili şekilde kullanılması için metnin, dili düzgün kullanan usta yazarların kaleminden çıkmış olması, üslûp ve kelimelere yüklenen anlam bakımından oldukça önemlidir.

Öğrencinin, herhangi birinin çalاکalem yazdığı bir metnin içindeki bir kelimeyi cümlelerin gelişinden tahmin etmesi oldukça zordur. İşte bu yüzden özellikle ders kitaplarında kendini eserleri ve üslûbuyla ispatlamış yazar ve şairlerin eserlerine yer verilmesi önemlidir (İnce, 2006: 80).

#### **1.6.1.11.1.18. Otuz Kelime Üzerine On Artı Yöntemi**

Karakuş (2000)'a göre bu yöntem şöyledir:

“Öğretmen 30 kelimeyi (seviyeye uygun olan) öğrencilere vererek bu kelimelerle mektup, masal, öykü, hatıra, haber yazdırır. Bu kelimeler birkaç defa kullanılabilir. Her hafta kelime sayısı 10 tane arttırılır. Bu yöntem uygulandığı takdirde okul öncesinde 2000 kelime, ilköğretimde 9000 kelime, lisede 8000 kelime, liseden mezun olurken 19400 kelime, üniversitede 15100 kelime mezun olurken 34500 kelime öğrenilmiş olur.” (Akt. İpekçi, 2005: 20).

Bu kelimelerin sık sık kullanılmasını sağlama noktasında öğretmene büyük görev düşmektedir. Öğretmenin, öğrencilere öğrendikleri kelimeleri kullanabilecekleri bir eğitim ortamı oluşturması gerekir.

#### **1.6.1.11.1.19. Zihinsel İmaj**

Hafızayı kuvvetlendirmeye yarayan unsurlar zihinsel semboller olarak tanımlanır. Kelimeyi görsel, işitsel semboller ya da farklı şeylerle ilişkilendirmek daha kolay akılda tutmaya yardımcı olur. Kimi öğrenciler kelimeyi öğrendiği yerle, kişiyle birlikte ya da resmiyle, marşın şarkının içinde geçtiği hâliyle hatırlayabilirler. Bu yöntem kelimenin zihindeki imajıyla hatırlanmasına dayanır. Öğretmen, zihindeki imajına göre cümleler kurarak kelimeyi hatırlatmaya ve pasif kelime hazinesinden aktif kelime hazinesine geçirmeye çalışmalıdır (İnce, 2006: 81).

#### **1.6.1.11.1.20. Anlam Analizi**

Kelimelerin özelliklerine göre gruplandırılmasıyla anlamlarının daha iyi anlaşılmasına olanak tanıyan bu yöntemde çocuklarda sınıflama ve analiz etme becerileri de gelişir. Sınıflama yapılacak kelimeler hedef yaş grubu dikkate alınarak öncelikle somut olanlardan seçilmeli, işlenen konudan çıkarılan bu kelimelerin metinle ilişkisi de kurulmalıdır. Kelimeler seçildikten sonra sıra bu kelimelerin özelliklerini belirlenmesine gelir. Her kelime üzerinde tartışarak, beraberce karar verilmelidir. Sınıfların seviyesine ve yaş gruplarına göre soyut ve daha karmaşık

kelimelerle çalışmak mümkündür. Anlam analizi çizelgeleri tahtaya çizilebileceği gibi tepegözle de yansıtılabilir (İnce, 2006: 99).

**Tablo 6**

**Anlam Analizi**

İsimler	Özellikler				
	Somut	Soyut	Basit İsim	Türemiş İsim	Birleşik İsim
Sevgi	-	+	-	+	-
İnsan	+	-	+	-	-
Biçerdöver	+	-	-	-	+
Fikir	-	+	+	-	-
Avcı	+	-	-	+	-

Tablo 6’da kelimeler özelliklerine göre gruplandırılmıştır. Örneğin “sevgi” kelimesi soyut ve türemiş bir isimdir.

**1.6.1.11.1.21. Dramatizasyon Yöntemi**

Eski Yunan’da “yaşamak” anlamına gelen drama zaman içinde anlam genişlemesiyle sahne oyunu dramatik sanat hayat oyunlarını sahne oyunlarına dönüştürme gibi çeşitli anlamlar kazanmıştır (Şimşek, 2009: 347).

Kavcar (1988) dramatizasyon (oyunlaştırma) kavramının tanımını şöyle yapar:

“Hareket, konuşma, taklit gibi öğelerden yararlanarak doğa ve toplum olaylarının hayali bir ortam içinde canlandırılmasıdır.” (Akt. Özbay, 2006: 140)

Dramatizasyon yöntemi, bir duygu ve düşüncenin hareket, jest, mimik ve sözle anlatılmasıdır. Bir konu ya da durumun canlandırılması, yaşayarak anlatılmasıdır.

Kavcar (1988) dramatizasyon yönteminin başlıca yararlarını şöyle sıralamaktadır.

1. Fazla duyu organını harekete geçirdiği için öğrenciyi etkin hâle getirir.
2. Öğrencilerin kendilerini ve başkalarını tanımlarına daha iyi fırsat verir.
3. Zaman ve mesafe yönünden ulaşılamayan olay ve durumların yaşanır hâle getirilmesini, incelenmesini sağlar.

4. Karmaşık ve öğrenci tarafından anlaşılması güç olayları, anlaşılır hâle getirir.
5. Öğrencilerin yaratıcı güçleri, kendilerine güveni artar ve kişilik gelişmeleri hızlanır.
6. Utangaç, içe dönük öğrencilerin bile kendilerini ifade etmelerine olanak sağlar.
7. Ekip çalışması nedeniyle öğrencilere sorumluluk alma ve birlikte çalışma alışkanlığı kazandırır. Böylece sevinçte ve üzüntüde ortaklık gerçekleşir.
8. Öğrencide kendisini başkasının yerine koyabilme, dayanışma ve hoşgörü duygularını geliştirir.
9. Öğrencinin bireysel ve sosyal beceriler bakımından daha iyi yetişmesini, başkalarıyla rahat, sağlıklı ilişkiler kurabilmesini, toplumsallaşmasını sağlar.
10. Soyut olay ve durumları somutlaştırır, onların kavranmasını kolaylaştırır.
11. Öğrencilerin dikkat, konuşma, dinleme, anlatım, algılama ve yorumlama gibi iletişim yeteneklerini geliştirir. Böylece ana dilini daha iyi öğrenmede yardımcı olur, sözcük dağarcığını zenginleştirir, etkili konuşmayı hızlandırır.
12. Öğrenciler güdülenirler. Onlara durumu yalnızca kavrama yerine sezme ve hissetme olanağı verilir.
13. Öğrenciler ileride yüz yüze gelecekleri gerçek durumlar için daha iyi hazırlanırlar.
14. Öğrencilerin daha düzenli, disiplinli ve uyumlu yetişmesi, bu arada iç disiplin kurlmaları gerçekleşir (Akt. Karateke, 2006: 38).

Dramatizasyon, öğrencinin özellikle sözel anlatım becerisini geliştirir ve beden dilini etkili kullanmasını sağlar. Bu yönüyle dramatizasyon beden ve sözün uyumla kullanıldığı etkin bir eğitsel yöntemdir. Öğrencinin etkin olduğu bu yöntem eğitim ve öğretimin daha etkili, daha canlı ve daha kalıcı olmasını sağlar. Dramatizasyonla, yaşantı zenginliği ve somutlama sağlanır. Sonuç olarak drama öğrencinin bilişsel, duyuşsal ve devinişsel davranış ve becerileri kazanmasına önemli katkı sağlar.

Kelime öğretimi çalışmalarında da özellikle isimlerin, sıfatların, fiillerin öğretiminde dramatizasyon çalışmalarından yararlanılabilir. Fiillerin öğretiminde

daha etkili olacağı düşünölen bu yöntem öđretmenin ve öđrencilerin yaratıcı becerilerine göre etkililik kazanacaktır.

Ana dili öđretiminde olduđu gibi ikinci dil öđretiminde de drama etkili bir şekilde kullanılabilir. Çünkü drama çalışmaları boyunca karşılıklı konuşmalar, yardımlaşmalar ve belli bir amaç için ortak hareket etme gibi dil öğrenimi destekleyici ortamlar oluşmaktadır.

#### **1.6.1.11.2. Teknikler**

İpekçi ( 2005: 28) kelime hazinesini geliştirmede kullanılabilir teknikleri şöyle açıklamaktadır:

##### **1.6.1.11.2.1. Çağrışım Akıcılığı Tekniđi**

Bir kelime verilir bu kelimenin eş anlamlısı, zıt anlamlısı buldurulur.

##### **1.6.1.11.2.2. Zıtları Bulma Tekniđi**

Zıt anlamlı kelimeleri buldurmaya yönelik ve istenen bir cevabın belirli bir ilişki çerçevesi içinde bulunmasını gerektiren bir çalışmadır. Örneđin, “kuvvetli kelimesi verilir. Bu kelimeyle zıt anlamlı ve biri “z” diđeri “g” harfi ile başlayan iki kelime buldurulur (zayıf – güçsüz).

##### **1.6.1.11.2.3. Bulmaca Tekniđi**

Öđrenci bulmacada sorulan kelimeleri bulmak için araştırma yapar, çevresindekilere danışır, sözlüklerden faydalanır ve bu sayede kelimeyi öğrenir.

##### **1.6.1.11.2.4. İnceleme Tekniđi**

Öđrencilere içinde yanlış anlamda kullanılmış veya yanlış yazılmış kelimelerin olduđu bir metin verilir. Bu yanlışları bulmaları ve düzelterek metni yeniden düzenlemeleri istenir

Bu tekniklerin dışında kelime hazinesinin geliştirecek çok sayıda oyun vardır. Bu oyunların sadece ismini vermekle yetineceđiz.” Nerede ne yapalım?, isim şehir bitki, baş harfleri birleştir, sessiz sinema, sesli sinema, son hece, adam asmaca, çarkıfelek, kulaktan kulađa, heykel, kelime türetme, isim fiil sıfat şeması, hangi harf ne yapmış? gibi” bunların dışında kelime hazinesini geliştirecek daha pek çok oyun

bulunabilir. Kelime hazinesini geliştirebilecek oyunlar tezin ilerleyen bölümlerinde ayrıntılı olarak incelenecektir.

Amaç yeni kelime öğretmekse öğrencilerin durumuna göre öğretmen, yaratıcılığını kullanarak yeni teknikler de geliştirebilir. Teknolojinin olanaklarından faydalanarak öğrencilerin kelime öğrenmesini daha zevkli hâle getirebilir. İlköğretim çağındaki öğrencilerin oyuna ilgisi göz önüne alınarak kelime öğretimini çeşitli oyunlarla geliştirebilir.

### **1.6.2. Oyun Nedir?**

Oyunun çok kesin ve belirli bir tanımı olmamakla beraber birçok kuramcı oyunu; yaşamın doğal bir parçası olarak düşünmüş ve oyunu farklı şekillerde tanımlamışlardır.

Oyunun çok kapsamlı bir konu olması, oyun hakkında çok çeşitli tanımların yapılmasına ve oyunun farklı yönleriyle ele alınmasına sebep olmuştur. Ancak hiçbir tanımın tek başına oyunla ilgili düşünceleri tam olarak yansıtmadığı sonucuna varılmıştır. Oyunun çok kesin bir tanımı olmamakla birlikte, birçok araştırmacı oyunu çocuğun yaşamının en tabii parçası olarak görmüştür. “Oyun nedir?” sorusuna verilebilecek birden çok cevap vardır.

Piaget (1962)’e göre oyun bir uyumdur. Oyunlar kendi seçtikleri ve kendilerine göre sağlam kuralları olan eylemlerdir (Akt. Karadağ ve Çalışkan, 2005: 11).

Piaget oyunu sağlam temellere dayandırmıştır. Çocuklar oyunun kurallarına sıkı sıkıya bağlıdır. Çocuklar kurallara uymada zorlansa bile kuralları değiştirmeye pek yanaşmazlar.

Piaget oyunu ve çeşitlerini, özümleme ve uyum mekanizmalarına dayanarak ve zihin paralel bir biçimde incelemiştir. Oyun ona göre temelde gerçekliğe ilişkin bir deneyimden kopma, bir deneyimi özümleme amacıyla onu tekrarlamadır. Oyun zihin işlevlerinin gelişmesinde önemlidir. Oyunu dünya hakkında bilgi ve deneyim kazanma tekniklerinden biri olarak görür (Yalçınkaya, 2004: 16).

Montaigne (1570)’e göre oyun, çocukların en gerçek uğraşlarıdır (Akt. Çamlıyer, 2009: 109). Çünkü oyun çocukların ciddiye alarak gerçekleştirdiği bir eylemdir.

Ellis (1973) oyunu, karmaşık bir insan davranışı şeklinde tanımlamaktadır (Akt. Özdoğan, 2005: 111).

Schiller (1790) oyun için "İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır." demiştir (Akt. Özenç, 2007: 21).

Kimileri oyunun kökenini yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlamıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit hükmü altındadır. Gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir. Hayatın talep edebileceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktır. Oyun insanın nefesine hâkim olmasını sağlamaktadır (Huizinga, 2010: 17).

Lazarus (1883) oyunu, kendiliğinden ortaya çıkan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olarak belirtmiştir (Akt. Pehlivan, 2005: 8). Oyun çocuklar için vazgeçilmez bir eğlencedir. Çocuklar oyun sayesinde paylaşmayı, dayanışmayı, bir amaç uğruna mücadele etmeyi öğrenmektedirler.

Dühring (1910)'e göre oyun, çocuğun biricik işidir. Yaşına uygun zaruri ihtiyacıdır. Enerjisinin ahenk içinde dışa vurumudur (Akt. Karakaya, 2008: 125).

Bütün çocukların oyuna düşkünlüğü göz önüne alındığında oyunun vazgeçilmez bir ihtiyaç olduğu aşikârdır. Hemen hemen her çocuk ister tek başına olsun ister arkadaş grubunda olsun enerjisini atma ihtiyacını oyunla giderir.

Spencer (1878) oyunu, çocuğun canlı faaliyetinin taşkınlığı, cömertliği olarak tanımlar (Akt.Özenç 2007: 22).

Yaratıcılığın geliştirilmesi konusunda oyunlar büyük bir fırsattır. Çocuk kendini rahat hissettiği ortamda kendini daha kolay ifade edecek, daha iyi iletişim kuracak ve kendi potansiyeli çerçevesinde daha yaratıcı olacaktır.

Lawrance Frank (1910)'e göre oyun, çocuğa kimsenin öğretemeyeceği şeyleri çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesidir (Akt. Özenç, 2007: 22).

Çocuk günün büyük bir bölümünü gerek tek başına gerekse arkadaşlarıyla oyun oynayarak geçirir. Oyun içerisinde öğrendikleri ileriki yaşamında önemli bir yer kaplar, ilk deneyimlerini bu ortamda kazanır. Ne kadar çok şeyi tecrübe ederse hayata o kadar hazırlıklı olur.

Vygotsky (1967) oyunu, anlam çıkarma ve öğrenmeye yönelme olarak kabul etmektedir. (Akt. Yavuzer. 2007: 185).

Oktay (1987)'a göre oyun,

"İnsan hayatını hemen her evresinde var olan bir etkinlik olmakla birlikte özellikle hayatın ilk yıllarında çocuğun yaşadığı dünyayı tanıması, sevgilerini, kıskançlıklarını, mutluluklarını, hayallerini, düşüncelerini ifade edebilmesi için en uygun dildir." (Akt. Yalçınkaya, 2004: 9).

Pehlivan (2005: 9)'a göre oyun, çocuğun dünyayı algılama ve öğrenme sürecinde birçok duyu organının birlikte çalışmasıyla dış dünyanın daha çabuk kavramasına sebep olacaktır.

Çoban ve Nacar (2008: 7) oyunu, çocuğun yaşamının doğal bir parçası olarak kabul etmektedir. İyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandırarak çocuğu toplumsal hayata hazırlar.

Zekâ, yetenek, sosyalleşme, öğrenme vb. değerleri kapsayan kişiliğin temel malzemesi oyundur (Ormanlıođu Uluđ, 2007: 18). İnsan sosyalleşmek için oyuna muhtaçtır. Çocuk oyun sayesinde arkadaş edinir, paylaşmayı öğrenir ve dolayısıyla toplum içinde kendine yer edinir. Aynı hedefe birlikte odaklanmak insanları bir arada tutan en güçlü etmendir.

Oyun konusundaki en işlevsel açıklamalardan biri de Mevlana'ya aittir. Mevlana, "Oyun aslında akıldadır, ancak çocuk oyunla akıllanır." demiştir (Karakaya, 2008: 126). Bu sözden de anlaşılacağı üzere çocuğun bilişsel gelişiminde, ciddi bir uğraş olan oyunun önemi çok büyüktür.

Oyun yoluyla çocuklar gerçekliği objektif olarak taklit etmeyi öğrenir. Böylece çocuk, gerek günlük işleri yaparak (kıyafet yıkama, evi süpürme) sosyal rollere bürünerek gerek hayatta önemli dönemeçleri yaşayarak (ölüm ve cenaze gibi) planlama ve denemeyle gerçekçi deneyimler edinir (Georges, 2007: 132).

Hazar (2006: 7)' a göre oyun insanların 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."

Huizinga (2010: 16-25) oyunla ilgili kesin bir tanımlama olamayacağını düşündüğünden, oyun özelliklerini içeren bir liste oluşturmuştur.

1. Oyun içten gelir. Oyun zorunluluklar dünyasından ve hatta "doğal gidişattan" bir kaçıışı temsil eder. Çocuklar ve hayvanlar oyuna itildiklerini hissetseler de bunu kendi seçtikleri dönem, yer ve içeriklerle yaparlar. Oyun oyuncular tarafından ertelenebilir; tipik bir görev değildir.

2. Oyun sıradan gerçek yaşam değildir, oyun farklı ve özel duygularla yaşatılır. Oyuncular eylemlerinin "yalnızca rol" olduğunu bilir, fakat bu emeklerini



boşa çıkarmaz. Gerçekten de, kendilerini tam anlamıyla kaptırdıkları anlarda, rol yapma özellikleri ortadan kaybolur. Huizinga bu özelliği “umursamazlık” temasıyla da ilişkilendirir. Bununla, özellikle maddi önemin yitişini kasteder. Oyun sırasında, insanların istekleri oyun dünyasıyla sınırlandırılmıştır. Dış dünyadaki toplumsal statü burada geçerli değildir.

3. Oyun yalıtılmış ve sınırlandırılmıştır. Oyunda insanlar anı yaşarlar. Onun, kendi zaman ve yer sınırlarıyla bir ilişkiye girerler. Bu nedenle oyun “oyuncuların sıradan dünyadan apayrı bir dünyaya adım attıkları, mutluluk verici” bir olaydır. Bu ayrılma, diğer dünyaya karşı farklı bir bakış açısı oluşturur.

4. Oyun kendi yarattığı düzen içinde bir düzendir. Yapının kabulü birlik ve tamamlanma duygularını doğurur; yapıyı reddetmek gerilime neden olur. Ayrıca, bazı yapı kolaylıklarının kabulü yaratıcı işlem bilinci getirir. Öyleyse oyun, düzen ve düzensizlik olaylarının değişimi üzerine bir yorumdur. Bu bakış açısına göre Huizinga için kuralların önemi dikkate değer bir noktadır. Sonuç olarak kurallara bağlılık, oyun dünyasının kendisine daha fazla bir bağlılığı beraberinde getirir.

5. Oyunun kendine has bir mahremiyeti vardır. Oyuncuların kendilerini oyuncu olmayanlardan ayrı bir yere koymaları ve elbise, dil ve oyun araçlarının kendine has biçimlerini kabul etmeleri ayırt edici bir niteliktir. Kıyafet değiştirme konusu, diğer dünyadan ayrılmak ve gerekli olan yeni kişiliği yaratmak için özellikle önemlidir. Huizinga’nın belirttiği gibi, “Maske takmış ya da kılık değiştirmiş birisi başka bir rolü, başka bir kişiyi oynar. O artık başka birisidir.”

Tüm bunların yanı sıra oyun, çocuk için aynı zamanda bir haktır. Çocuk hakları evrensel sözleşmesine göre; “Çocuk dinlenme, boş zaman değerlendirme, oyun oynama, kültürel ve sanatsal etkinliklere katılma hakkında sahiptir.

Bütün bu tanımlar birleştirilecek olursa oyun;

1. Çocuğun kendini ifade etmesidir.
2. Bir uyumdur.
3. Çocuğun iç dünyasını gözler önüne serer.
4. Çocuğun enerjisini boşalttığı bir faaliyettir.
5. Çocuğun en ciddi işidir.
6. Çocuğun gelişimini sağlayan, hayatı öğrenmesine fırsat veren en ideal ortamdır.
7. Çocuğun iç dünyasını sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder.
8. Bir şey için mücadeledir.

9. Çocuğun özgürlük alanıdır.
10. Çocuğun öğrenme yöntemidir.
11. İnsandaki gizli enerjinin kullanılmasıdır.
12. Düzen yaratır, düzenin kendisidir.
13. Yaratıcılığın kaynağıdır.
14. Çocuğun en etkili anlatım aracıdır.
15. Yaşamın somut bir parçasıdır.
16. Hoşça vakit geçirme sürecidir.
17. Çatışmadan özgür bir ortam teşkil eder.
18. Çocuğa paylaşmayı ve iş birliğini öğretir.
19. Yeteneklerin ve kavramların oluşmasına zemin yaratır.
20. İçten güdümlü bir olgudur.
21. Aktif katılımı gerçekleştirir.
22. Dikkati toplamayı öğretir.
23. Düzenli gelişim aşamalarını gösterir.
24. Başarı, kazanma, gayret gösterme duygularını öğretir.
25. Zihni ve bedeni çalıştırır.
26. Çocuğu daha karmaşık aktivitelere hazırlar.
27. Çocukların en doğal anlaşma ortamlarıdır.
28. Hayal ile gerçek arasında bir köprüdür.
29. Çocuk için bir hakktır.
30. Çocuğa empatik düşünme becerisi kazandırır.

Eflatun (1943) çocukların eğitimi için öncelikle anne ve babaların eğitilmesi gerektiğini söyler. Çocuğun eğitiminde beden eğitimi ve ruh eğitiminin beraber yapılmasını önerir (Akt. Akandere, 2006: 8). Çocuk oyun ile bir bütün olarak eğitilir. Bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim sağlanır.

Gazali çocuğun eğitiminde oyunun çok önemli bir yeri olduğunu söyler. Oyunun çocuğun belleğini yenilediğini, öğrenme gücünü artırdığını ve çocuğu dinlendirdiğini belirtir. Çocuğun enerjisi açısından oyunun son derece gerekli olduğunu söyler (Akandere, 2006: 8).

Maria Montessori 1906'da Roma'da çocuklar için kendi eğitim ilkelerini uygulayacağı bir okul kurduğunda, öncelikle çocuklara uygun bir ortam yaratmıştır. Çocuğun öğrenmesine elverişli, serbestçe hareket edebileceği, kendi kendini

eğitebileceği bir çevrede yaşaması gerektiğini savunmuş ve bu okulu “çocuk evi” olarak tanımlamıştır. Çocuk evinde eşyalar çocuğun boyuna göre, raflar kolaylıkla uzanabileceği yüksekliktedir (Dağbaşı, 2007: 9).

Montessori yetişkinlerin çocuklarla beraber oyun oynamalarına önem vermiştir. Eğitim materyalleriyle çocukların öğrenmesine yönelik oyunlar oynanabilir. Oyunun, problem çözmeye, yeni kavramlar öğrenmeye, sosyal beceri kazanmada ve fiziksel becerilerin gelişmesinde önemli olduğunu vurgulamıştır.

Frobel (1837)’e göre yetişkinler için iş, çocuklar için oyun önemlidir. Oyunu, çocuğun en içten, gerçek ve kendini anlatma biçimi olarak kabul eder. Çocuk; motor, dil, zihin, duygu yönünden ve sosyal yönden oyun içinde gelişir ve yetişkinlerle oyun yoluyla iletişim kurar (Akt. Akandere, 2006: 9).

Frobel çocuklarda doğal olarak bulunan gücün oyun yoluyla geliştirilmesine gayret etmiştir. Bunun sağlanması için “kindergarten = oyun bahçesi” adını verdiği, oyun ve oyuncakların eğitim vasıtası olarak kullanıldığı ortamlar oluşturarak çocukları oyuna sevk etmiştir (Dağbaşı, 2007: 8).

Pestalozzi (1820) çocuğun içinde bir itici güç olduğunu ileri sürer. Bu güç çocuğu etkinliğe iter, harekete yöneltir. Bu güç yüzünden çocuk yerinde duramaz. Çocuğun bu hareket ve oyunlarının eklem alıştırmaları olduğuna karar verir (Akt. Akandere, 2006: 9).

Bühler (1880)’e göre oyun her türlü olgunlaşmanın temelini oluşturur. Gereğince oyun oynamayı öğrenemeyen çocuğun daha sonraki gelişmelerinde sürekli olarak güçlüklerle karşılaşacağını iddia eder (Yalçınkaya, 2004: 14).

Eğitmciler ve filozoflar arasında oyun değeri ve önemi tartışma konusu değildir. Çünkü hepsi oyunun çocuğun gelişiminde önemli olduğu noktasında birleşmişlerdir. Oyunun çocuğu geliştiren faaliyetlerin başında geldiğini hepsi kabul etmiştir.

Birey, ileride sergileyeceği birçok davranışı küçük yaşlarda kazanır. Küçükken başkalarından nasıl görürse büyüdüğünde de muhtemelen öyle davranacaktır. Oyunlarında çevresinde gördüğü rollere bürünecektir. Annesini, babasını taklit edecek onlar gibi davranacaktır. Davranışların kazandırılmasında oyun çok önemli bir etkiye sahiptir. Çocuğun yaşamındaki en önemli öğrenme yollarından biridir. Kendine güven, sosyal çevreye uyum sağlama, kendi başına karar alabilme, paylaşımcı olabilme, iş birliği gibi birçok davranış oyun yoluyla kazanılır. Oyunun olmadığı bir ortamda eğitim aşırı disiplinli ve sıkıcı olacaktır. Eğlenerek öğrenen bireylerde ise

şüphesiz ki öğrenme daha kalıcı olacaktır. Günümüz eğitim sisteminin temelini oluşturan yapılandırmacı kurama göre de öğrencinin aktif katıldığı bir eğitim ortamının yaratılması öğrenmeyi kolaylaştıracaktır. Çocuğun katılmayı gönüllü olarak isteyebileceği, öğrenirken eğlenebileceği ortam oyun ortamıdır.

#### **1.6.2.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi**

Oyun, kültürden daha eskidir. Kültür kavramını ne kadar daraltırsak daraltalım bu kavram her halükârda bir insan topluluğunun varlığını gerektirir. Oysa hayvanlar kendilerine oyun oynamayı öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir (Huizinga, 2010: 16). Oyun hem hayvanlar âlemini hem de insanlar âlemini kapsamaktadır.

İlk Çağ insanları avlarını daha kolay avlayabilmek için avcılığı taklit ederek basit oyunların doğmasını sağlamışlardır (Çoban ve Nacar, 2008: 8). Doğanın bir parçası olan hayvanlar, yakın ve çekici olarak ilk insanın taklit dürtüsünü kamçıliyordu. Duygu ve düşüncelerini ifade etmek için tabiat ve hayvan sesleriyle, jest ve mimiklerden yararlanarak, taklidi meydana getiriyordu. Hayvanların diş, pençe, tırnak ve gagalarının becerisini taklit ederek onlara benzemeye çalışıyor ve onlardan esinlenerek ilkel silah yapmayı başarabiliyordu (Hazar, 2006: 5).

Oyun ve oyuncağın geçmişinin insanlık tarihi kadar eski olduğu arkeologların yaptığı çalışmalarla gözler önüne serilmiştir. Bugün bilinen pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiğini gösteren belgeler buluntular vardır. Mısır'da İran'da yapılan kazılarda türlü oyuncaklar bulunmuş, eski Girit Uygarlığının kalıntılarında çok güzel bebeklere, oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır. Buluntulara göre 3000 yıl kadar önce Eski Mısır'da Nilüfer adında küçük bir kız ölmüş ve bebeği ile gömülmüştür. Kolları hareket edebilen bu oyuncak bebek bugün British Museum'da bulunmaktadır. Eski Yunanlardaki çingırağın ve Çin kaynaklarına göre uçurtmanın da 3000 yıllık bir geçmişi olduğu bilinmektedir. En eski oyun aracı taş ve en eski oyun taş oyunlarıdır. En eski oyunlardan biri de ülkemizde "beş taş" adıyla bilinen oyundur (Karadağ ve Çalışkan, 2005: 12-13).

Antik Dönemde eyleme dayanan oyunlar faydalı görülmüştür. Bu dönemde dinî ve geleneksel törenlerde sürekli oynanan belirli oyunlar vardır. Her oyuna izin verilmemiştir. Oyunların tanrıların hoşuna gittiği vurgulanmıştır. Bu dönemde dans, şarkı ve jimnastik oyunları okulda eğitimin bir parçası olmuştur (Karakaya, 2008: 139).

Önceleri dini tören ve şenliklerle gelişen oyun bir süre sonra din dışı konulara yönelmiştir. Bayramlara, yıl dönümlerine, asker uğurlamaya, savaş gidiş-dönüşlerinde bir olayı bir başarıyı kutlamaya, nişan, düğün gibi özel günlere kadar yayılmıştır (Hazar, 2006: 5).

Oyun kuramlarının şekillenmesine 19. yüzyılın sonlarında rastlamaktadır. Oyun konusunda Schaller ve Lazarus önemli kitaplar yazmışlardır. Oyunun işlevine açıklık getirmeye çalışan ve konuya farklı açılardan bakan çeşitli teoriler ileri sürülmüştür (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007: 36).

20. yüzyıla gelindiğinde çocuklara evde çocuk veya oyun odası ve oyuncaklar vermeye başlanmıştır. Oyuncak üretimi artmaya başlamıştır. Bu dönemde Frobel eğitimin başlangıcını okulöncesi döneme çekmiş ve anaokullarının kurucusu olmuş, bu eğitim kurumlarını kurmakla kalmamış eğitimde oyun sistemini de denemiştir. Bu nedenle Frobel modern oyun pedagojisinin babası sayılmıştır (Karakaya, 2008: 142).

Türkler de ise Asya ve Anadolu'da ağaç gövdesinden çıkarılan uzun kabukları bükerek ve ağız kısmına gelen küçük deliğe "sipsi" denilen içi oyulmuş bir deliği bulunan dalı "zırnaca"yı takıp ve boruyu üfleyerek çocuklar askerlik ve cengâverlik oyunları oynamışlardır. Bunun gibi dilli ve dilsiz düdük gibi üflemeli çalgılar da Anadolu'da çocukların oynadıkları oyuncaklardır (Akandere, 2006: 4).

Çocuğa verilen değer arttıkça oyuna verilen değer de artmıştır. Oyunun çocuğun en önemli öğrenme yolu olduğu ortaya çıkmış ve bu yoldan eğitimde faydalanılmıştır.

Teknolojinin de gelişmesi ile birlikte farklı oyun çeşitleri ve materyalleri ortaya çıkmıştır. Günümüzde aileler oyuncak seçiminde eğitici oyuncaklara yönelmişlerdir. Özellikle konuşabilen oyuncakların üretilmesi ile birlikte oyuncak sektörü çok gelişmiştir. Konuşan oyuncaklar sayesinde çocuklar yeni kelimeler öğrenebilmektedir. Kendi dillerindeki kelimeleri öğrenmek bir kenara İngilizcedeki kelimeleri de öğrenmeye başlamışlardır. Bu olumlu gelişmeler ile birlikte bazı olumsuz gelişmeler de yaşanmıştır. Sanal ortamdaki savaş oyunları, küçük çocukların elindeki silahlar, tanklar çocukları olumsuz etkilemektedir. Yaşadığımız güncel olaylar çok geçmeden oyunlara yansımaktadır. "11 Eylül, İkiz Kulelerin yıkılması" olayı çocuk oyunlarında çok rahat görülebilmektedir. Bu nedenle yapılacak her şey, atılacak her adımı iki kere düşünmelidir. İletişim araçlarının gelişmesiyle birlikte küçük çocuklar da dâhil herkesin her şeyden anında haberi olmaktadır. Çocukların bu tarz durumlardan olumsuz etkilenmemesi için daha fazla özen gösterilmelidir.

### 1.6.2.1.2. Türk Kültüründe Çocuk Oyunları

Akandere (2006: 5)'ye göre Türk çocuk oyunları 3 grupta ele alınabilir.

**a) Tekerlemeli ve Türküli Oyunlar:** Tekerlemeler genelde bir ya da birkaç motiften oluşan, kısa parçalardır. Örneğin, “Yağ satarım, bal satarım, ustam ölmüş ben satarım.”

Türküli oyunları ise genelde kızlar oynar. Kısa müzik cümlelerinden oluşur. Örneğin, “Aç kapıyı bezirgân başı”

**b) Çalgılı Oyunlar:** Halk oyunları şeklinde oynanan oyunlardır. Düğünlerde oynanan oyunlar da bu tür içerisinde yer alır.

**c) Çalgısız Oyunlar:** Müzik olmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, evcilik, top oyunları gibi.

Anadolu'da oynanan eski oyunlardan biri de atlı ya da atsız olarak oynanan cirit oyunudur. Anadolu'da oynanan eski oyunlardan bir diğeri ise atlama oyunlarıdır. Bu gruba uzun eşek, ip atlama, seksek oyunları girer.

### 1.6.2.3. Oyun Kuramları ve Teorileri

Oyun için günümüze kadar birçok farklı görüş ileri sürülmüş ve çeşitli kuramlar ortaya çıkmıştır. Oyun bütün kültürlerde olan ve tüm zamanlarda oynanan ve hakkında kuramlar geliştirilen önemli bir faaliyettir. Oyun kuramları 3 ana başlıkta toplanır.

1. Klasik Oyun Kuramları
2. Dinamik Oyun Kuramları
3. Çağdaş Oyun Kuramları

### 1.6.2.3.1. Klasik Oyun Kuram ve Teorileri

Tablo 7

#### Klasik Oyun Kuramları

Kuram	Öncüsü	Açıklama	Kazanım
Fazla Enerji	Spencer	Bedenin doğal enerji fazlasını dışarı vurma	Fiziksel
Rahatlama ve Yenilenme	Lazarus	Beden kendini yenilerken sıkıntı veren durumdan kurtulma ve rahatlama	Fiziksel
Tekrarlama	Hall	Türe özgü yaşam deneyimlerini tekrarlama	Fiziksel
Yetişkinliğe Hazırlık	Gross	Yetişkin yaşamına hazırlık olarak görülen becerilerin ve bilginin kazanımı	Fiziksel Zihinsel

(Songur, 2006: 36)

Tablo 7’de klasik oyun kuramları özetlenmiş, kuramların öncüleri, açıklamaları ve kazanımları verilmiştir.

#### 1.6.2.3.1.1. Fazla Enerji (Kuvvet Fazlalığı) Kuramı

Herbert Spencer küçük çocukların ve hayvanların hiç durmadan koşup zıplayıp sıçrayıp yuvarlanmalarını oyun olarak düşünmekte ve enerji fazlası teorisi ile açıklamaktadır (Ormanlıoğlu Uluğ, 2007: 39).

Çocukların hayatta kalmak, tehlikelerden korunmak gibi psikolojik ve fiziksel gereksinimleri yetişkinler tarafından karşılandığından, çocukların bu gereksinimleri gerçekleştirmek için sahip oldukları enerjiyi açığa çıkarmaları gerekir. Bunu da oyunla yaparlar (Altunay, 2004: 11). Fazla enerji zamanla baskıya neden olur. Kişi bu

baskıdan kurtulmak için oyunu bir araç olarak kullanır. Böylece çocuk iç gerginliğini azaltmaktadır (Pehlivan, 2005: 33).

Bu görüş zamanla toplumun oyun alanı ve spor tesisleri gereğini işaret eden bir teori olarak düşünülmüştür (Ormanlıođu Uluđ, 2007: 40).

Bu kuramın açıklayamadığı bazı noktalar vardır. Çocukların hasta oldukları ve yorgun oldukları zamanlarda da oyun oynama istekleri bir enerji fazlalığını göstermez.

#### **1.6.2.3.1.2. Rahatlama ve Yenileme (Dinlenme) Kuramı**

Bu teori, oyunu dinlenme aracı olarak görmektedir. Enerji fazlalığı teorisinde birey enerjisini harcamak için oyun oynarken, bu teoride birey yorulduđu zaman, oyun oynayarak kaybettiđi enerjiyi tekrar kazanır. Bu nedenle Spencer'in Enerji Fazlalığı Teorisi ile Lazarus'un Dinlenme Teorisi birbirine ters düşmektedir (Altunay, 2004: 12).

#### **1.6.2.3.1.3. Tekrarlama Teorisi**

Hall tarafından geliştirilen bu teoriye göre; hayvan ve insan arasında bir bağ vardır. Ceninin oluşumundan sonra geçirdiđi bazı devreler balık ile insan arasındaki yapı ve davranışın gelişim şekillerine benzer. Atalarının deneyimleri çocuđa geçmiştir. Çocuk oyunda ilkel insanın ilgi ve uğraşlarını tekrar yaşar. Su ile oynamalarındaki sevinç balık atalarının denizdeki mutluluğudur. Tahmin üzerine kurulan bu teori becerilerin kalıtım ile kuşaklara geçtiğini düşünmektedir (Ormanlıođu Uluđ, 2007: 41).

Bu teori çok eleştiri almıştır. Becerilerin tamamen kalıtım yoluyla geçmesi söz konusu değildir. Ayrıca oyuncak telefon, oyuncak bilgisayar kullanmak kalıtım ile geçemez.

#### **1.6.2.3.1.4. Yetişkinliğe Hazırlık (Alıştırma) Kuramı**

Karl Gross'un hazırladığı bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Oyun gelecekte edineceğimiz içgüdüsel alışkanlıkların oluşmasında rol oynar. Oyun çocuğun ileriki yaşamında kendisine yardımcı olacak ve onu hayata hazırlayacak doğal yeteneklerin ortaya çıkmasıdır (Karadađ ve Çalışkan, 2005: 14). Çocuk alıştırma yoluyla hayatın gerektirdiđi bilgi ve becerileri kazanır.



### **1.6.2.3.2. Dinamik Oyun Kuram ve Teorileri**

#### **1.6.2.3.2.1. Psikoanalitik Oyun Teorisi**

Freud tarafından geliştirilmiştir. Çocukların oyunları rastgele oluşmamakta, bireyin farkında olduğu veya olmadığı duyguları, arzuları, denetimden uzak olan düş ve fantezileri oyunda ortaya çıkar. Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir. Fakat oyunu, gerçek dünyanın nesnelere ve olaylarından kendine özgü bir dünya yansıtmada bir araç olarak kullanır. Oyunda mutluluk, sevgi, nefret, saldırganlık, kızgınlık gibi duygularını başkalarına ya da nesnelere yansıtabilir. Özellikle hoş olmayan deneyimlerin ve duyguların oyunda sık sık tekrarlanması Freud' un dikkatini çekmiştir. Organizmanın iç dengesinin sağlayan olaylar haz uyandırıcıdır, bu dengeyi bozanlar ise istenmeyen uyarıcılarıdır. Organizmanın dış etkenlere karşı iç düzenin korunması, hoş olmayan gerginlikler, heyecanlar ve çelişkiler gibi dış etkenlerin oyunda tekrarlanması, uyanan heyecanları azaltır. Oyun; çocuğun, rahatsız edici olay veya duruma karşı geliştirdiği hareket ve etkinliklerle ona egemen olmasını sağlar. Bu da bozulan dengenin yeniden kurulması ve hazlara yönelmede önem taşır, yani oyun bir denge unsurudur (Özdemir, 2006: 14). Bozulan dengenin kurulmasında oyun hayati bir öneme sahiptir.

#### **1.6.2.3.2.2 Helenko Sistem Kuramı**

Helenko, oyunu birey ile çevresi arasındaki ilişki olarak görür. Birey sistemin öznel kutbunu, çevre ise nesnel kutbunu oluşturur. Oyunda nesne birey tarafından seçilir. Hiçbir zorlama olmadan kişi kendi oyun faaliyetini ve oyun arkadaşını seçebilmelidir. Herhangi bir davranışın oyun olarak nitelendirilebilmesi için, serbest seçim ve bu seçim üzerinde odaklanma gereklidir (Özdoğan, 2009: 112).

Çocuk oyun ortamında dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldıracaktır. Çocuk bunu başarabilecek yeteneğe sahiptir.

#### **1.6.2.3.2.3. Berlyne Modeli**

Sistem Kuramı, bireyin çevresi ile olan ilişkisini oyun teorisinin temel noktası olarak ortaya koymuştur. Bunun üzerine şöyle bir soru geliştirilebilir. Birey çevre ile hangi açıdan ilişkiye girer ve bu kadar çok imkânın olduğu bir ortamda, niçin belli bir obje bireyin dikkatini çeker? Böyle bir problem çerçevesinde Berlyne (1960) genel bir davranış modeli olan "heyecan arama" kavramını ortaya çıkarmıştır. Berlyne' e göre

hareketsiz durma, organizmanın doğal durumu değildir. Organizma aktif olarak devamlı çevresi ile etkileşim içindedir (Özdoğan, 2009:112).

#### **1.6.2.3.2.4. Heckhausen Kuramı**

Heckhausen'e göre birey bir iç gerginlik, korku ya da engellenmelerden kurtulmak isterse oyunu seçer. Birey oyunda rahatlamak ister. Eğer oyun fazla dikkat toplama gerektiriyorsa ya da yarış varsa yine organizma gergindir. Bu nedenle korku ve heyecan azalacağına artar. Burada oynanacak oyunun şekli önemlidir. Oyun oynayan bireyler, herhangi bir yorgunluk ve bıkkınlık olmadan uzun süre oyunu aktif olarak sürdürebilmelidirler. Oyun gerginliği azaltmaktadır (Özdemir, 2006: 13).

#### **1.6.2.3.2.5. Huizinga Kuramı**

Huizinga (2010: 15)'ya göre oyun çeşitli kültürlerden çıkmış değil, kültürlerin oluşmasında en önemli özelliştir. Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir. Yaşamın tamamına yayılmıştır. Şiir, müzik, dans oyundan doğmuştur. Savaş kuralları, aristokrat sınıfın davranışları oyunlardan geliştirilmiştir. Huizinga'ya göre oyun, tepki ya da içgüdü ile açıklanamaz belli bir işleve sahip, istekle yapılan gönüllü bir eylemdir.

#### **1.6.2.3.3. Çağdaş Oyun Kuramları**

##### **1.6.2.3.3.1. Piaget Kuramı**

Piaget tarafından geliştirilen bu kuram bilişsel gelişime dayanmaktadır. Piaget insan zekâsının gelişimini, özümleme ve uyum prensiplerine bağlamıştır. Ona göre bütün gelişimlerin temelinde bu iki öge vardır.

Özümleme işleminde, insan yaşadığı dünyadan bilgi toplar ve bu bilgiyi daha önce öğrendiklerinin bulunduğu sisteme yerleştirir. Bu bilgileri yerleştirme imkânı bulamadığında, sistemi yeniden düzenler. Bu işleme uyum denir. Başka bir deyişle uyum (accomodation) organizmanın dünyaya göre ayarlanmasıdır. Ona göre bu iki olay birbirini tamamlar. Zekâ, özümleme ve uyum arasında sürekli olarak aktif ve karşılıklı etkileşim sonucu gelişir (Özdemir, 2006: 12). Piaget' e göre oyun, dış dünyadan alınanların bu sisteme yerleştirme yoludur. Oyun, insan davranışında daima bulunan ve çocuğun zihinsel gelişimini destekleyen önemli bir unsurdur.

Oyun ile zihin gelişimi arasındaki ilişkinin önemini vurgulayan eğitimci, yaşam boyu yaklaşımı ile oyunun gelişimini üç belirgin döneme ayırmıştır.

**1- Duyu Motor Döneminde Alıştırma Oyunu (0-2 Yaş):** Motor faaliyetler ve yinelemeler bu oyun türünün en belirgin özellikleridir. Bakma, emme, eleri açıp kapama gibi duyu motor gelişime bağlı oyun davranışları vardır. Doyum sağlaması yinelemelere neden olur.

**2- Sembolik (Simgesel) Oyun Dönemi (2-11 yaş arası):** Bu dönemde çocuklar kendi gerçeklerini hareketlerle yaşatmaktadırlar. Çocuk nesnelerin yokluğunda onları zihinde canlandırabilmesi ile nesnelerin tüm evrenini ve aralarındaki ilişkiyi simgeleyebilmektedir. Çocuğun bir köşede yarattığı evcilik oyunu, sandalyeler ile oynadığı trencilik oyunu bu gruptandır.

Piaget'e göre, çocuk sembolik oyunun gelişimiyle birlikte, gerçekliği fiziksel olarak değiştirmenin verdiği basit doyumun giderek ötesine geçmektedir. Çocuk artan bir biçimde, sembolik çarpıtmalar ve yer değiştirmeler sürecinde dışsal gerçekliği sembolik olarak egoda özümleyebilmektedir. Dolayısıyla sembolik oyun, ödünleme, dilek-doyum, çatışmaların ortadan kaldırılması vb. aracılığıyla fantezi doyumun gerçekleşmesi için kullanılmaktadır. Sembolik oyun, çocuğun, egoyu gerçekliğe bağlı kılmakta giderek daha yeterli duruma gelmesiyle birlikte dört yaş dolaylarında azalmaktadır (Nicolopoulou, 2004: 141).

**3- Kurallı Oyun Dönemi (11-12 yaş sonrası):** Bu oyun türü daha ileri bir zihinsel düzeyi gerektirir. Bu dönemde oyun kadar oyunun kuralları da önemlidir. Yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerinde de kurallı oyun özellikleri görülür. Piaget' in gelişimci görüşlerine göre oyun, yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme sürecidir (Pehlivan, 2005: 36).

Piaget, çocukların sanatsal dışa vurumlarının ve kişisel bilimsel uğraşlarının giderek toplumsallaştığını ifade etmektedir. Piaget'e göre çocuklar, çok daha gelenekselleşmiş yollarla oyunun içine girmeye başlarlar ve oyuncak ayılar gibi bireysel koleksiyonlar, yerini para, pul, kitap gibi genç insanların değiş tokuş yaptıkları toplumsal koleksiyonlara bırakır (Elkind, 1999: 108). Yaptıkları koleksiyonlar gelişimlerine paralel olarak devam eder. Piaget, oyunun yaşam boyu devam ettiği noktasında önemle durmuştur.

Oyun ile bilişsel gelişimin iç içe olduğu bu kuramda net olarak ortaya çıkmaktadır. Çocuğun yaşadığı bilişsel gelişim süreçleri kendini oyunlarda

göstermektedir. Örneğin sembolik oyun döneminde yaşanan benmerkezci düşünce sistemi oyunlarda çok net ortaya çıkmaktadır.

#### **1.6.2.3.3.2. Vygotsky'nin Oyun Kuramı**

Çocuğun sosyal çevresinin bilişsel gelişimde önemli bir rolü olduğunu ileri sürmüştür. Vygotsky oyun kuramı, oyunun kökeni ve rolüne ilişkin analizlere dayanmaktadır. Vygotsky'e göre oyun; erken çocukluk döneminde ortaya çıkan ve gerçekleştirilemeyen isteklere karşı tepki olarak oluşmaktadır. Çocuk oyun aracılığı ile gerçekleştirilemeyen isteklerini düşsel olarak gerçekleştirme eğilimindedir. Oyunun önemi istek doyurma ya da karşılama şeklinde değil daha çok düş gücünün ortaya çıkarılması şeklinde açıklanmaktadır (Doğanay, 1998: 11). Çocuk için ilginin, merakın, öğrenme isteğinin doruğa çıktığı yer oyun ortamıdır. Ayrıca oyunun çocukların kişilik gelişiminde de önemli rol oynadığını söyler. Oyunun çocuğun ruh hâlini olumlu yönde etkilediğini savunur.

Bu teorilerin hepsinin ortak noktası bireyin fiziksel, zihinsel, psikolojik ve sosyal gelişiminde oyunun önemli etkisinin olduğudur. Tezin sonraki bölümlerinde oyunun gelişim üzerindeki etkileri tek tek ele alınacaktır.

#### **1.6.2.4. Oyunların Sınıflandırılması**

Oyunların sınıflandırılması farklı şekillerde yapılmıştır. Sınıflandırmalar kapsam ve bakış açısı olarak farklılık gösterir. Sınıflandırmalar içerisinde Avedon Simith ve Roger Caillois (1971)'in sınıflandırması daha doğrudur (Hazar, 2006: 8).

Avedon Simith ve Caillos (1971)'in sınıflandırması Tablo 8'de gösterilmiştir.

**Tablo 8****Oyunun Sınıflandırılması**

<b>OYUN</b>			
<b>A) Şans Oyunları</b>	<b>B) Gösteri- Rol Oyunları</b>	<b>C) Macera Heyecan Oyunları</b>	<b>D) Mücadele Yarışma Oyunları</b>
Kâğıt oyunlar	Meddah	Motorlu sürat yarışları	Fiziksel beceri oyunlar
Zar oyunları	Tiyatro	Dağcılık	Fiziksel beceri ve strateji oyunları
Fal oyunlar	Opera	Treiking	Strateji oyunları
Rulet oyunlar vs.	Sinema vs.	Sallanma vs.	Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları

(Avedon Simith ve Caillos, 1971'den akt. Hazar,2006: 8)

Eğitsel oyunlar, bu sınıflandırma içerisinde mücadele oyunları kapsamında yer alır. Eğitsel oyunların temelinde insanların dikkat, zekâ, motorik özelliklere yönelik hareket etkinliklerinin olması ayrıca eğitsel oyunlarda bir yarışma ve mücadele olması oyunun sınıflamadaki yerini açığa çıkartmaktadır (Tortop, 2005: 17).

Literatürde oyunlar iki şekilde ifade edilmektedir.

**A. Çocuk Oyunları:** Bunlar nesilden nesile aktarılan, kültürel izler taşıyan eğlenceli oyunlardır.

**B. Eğitsel Oyunlar:** Eğitim amacı ile oynanan oyunlardır. Bu bölümde eğitsel oyundan sadece sınıflandırma şeklinde bahsedilecek, tezin ilerleyen bölümlerinde eğitsel oyun derinliğine inilerek incelenecektir. Eğitsel oyun,

a) Oyun karakterine göre

b) Oyunun uygulanış özelliklerine göre ikiye ayrılır.

**a) Oyunun Karakterine Göre**

**1. Taklit Oyunları:** Yaşa göre bir hayvanı, bir mesleği, kişiyi taklit ederek oynanır.

**2. Mücadele Oyunları:** Fiziki yetenekler ön plandadır.

**3. Sportif Oyunlara Hazırlayıcı Basit Oyunlar:** Herhangi bir spor dalından alıntı vardır.

## **b) Oyunun Uygulanış Özelliklerine Göre**

### **1. Yaş Gruplarına Göre**

- I. Okul Öncesi Dönemi (0-6 yaş)**
- II. Temel Eğitim Dönemi (6-14 yaş)**
- III. Lise Dönemi (14-18 yaş)**
- IV. Yetişkinlik Dönemi (18 yaş ve üzeri)**
- V. Yaşlılık Dönemi**

### **2. Oynanan Alana Göre**

- I. Sınıf Oyunları**
- II. Salon Oyunları**
- III. Bahçe ve Açık Alan Oyunları**
- IV. Kış Oyunları**
- V. Su Oyunları**

### **3. Oyuncu Sayısına Göre**

- I. Ferdi Oynana Oyunlar**
- II. İkili Oynana Oyunlar**
- III. Grup Hâlinde Oynana Oyunlar**

### **4. Oyun Düzenine Göre**

- I. Çizgide Oynanan Oyunlar**
- II. Daire Formunda Oynanan Oyunlar**
- III. Dağınık Hâlde Oynanan Oyunlar**

### **5. Kullanılan Araç Gereçlere Göre**

- I. Bir Araç ya da Alet Yardımı ile Oynanan Oyunlar**
- II. Bir Araç ya da Alet Yardımı Olmadan Oynanan Oyunlar**

### **6. Amaca Göre**

- I. Eğlence ve Boş Zaman Faaliyeti Amacıyla Oynana Oyunlar**
- II. Bir Eğitim Amacıyla Oynanan Oyunlar (Hazar, 2006: 29).**

Görüldüğü gibi oyunlar çeşitli özellikleri dikkate alınarak sınıflandırılmıştır. Eğitimi ulaştırmak istediği hedefleri, öğrencilerin gelişim özelliklerini ve konuyu dikkate alarak oyun seçmelidir. Eğitsel oyunda amaç eğlenerek bir şeyler öğrenmektir. Dolayısıyla eğitmen yukarıdaki sınıflandırmadan hangi oyunu seçerse seçsin amaç her zaman bir şeyler öğretmek olacaktır.

### 1.6.2.5. Oyun Gelişimi

Çocuk psikologları tarafından yapılan çalışmalarda gelişim aşamalarına göre oyunlar dört aşamada sınıflandırılmıştır.

**Bebeklik Döneminde Oyun (0–2 yaş) :** Bu dönemde bebek duyma, dokunma, emme gibi duygularını kullanarak çeşitli oyunlar oynar ve bundan büyük zevk alır. Çocuk hareket eden ve ses çıkaran nesnelere takip eder, bazı sesler çıkarır, elleri ve ayaklarıyla oynar ve bu hareketler sürekli olarak tekrarlanır. Bu dönemdeki oyunların en önemli özellikleri, doğal bir şekilde ve özgür olması oyunların kurallarının olmaması ve bireysel oynanmasıdır.

**Çocukluk Döneminde Oyun (3–6 yaş):** Oyun bu dönemde bebeklik dönemine benzemekle birlikte, yaşın ilerlemesi, bilişsel ve dil gelişiminin hızlanması nedeniyle daha karmaşık ve daha gelişmiştir. Bu dönemle birlikte çocuklar akranlarıyla birlikte oyunlar oynamaya ve bu oyunlar sayesinde ilişkiler kurmaya ve bazı duygularını paylaşmaya yani sosyalleşmeye başlarlar.

**Erken Çocukluk Döneminde Oyun (6–12 yaş):** Çocuğun bu dönemde ilgileri artmış sosyal çevresi genişlemiştir. Bu nedenle çocuğun oyunu evden ziyade sokağa taşmıştır. Çocuk evde oyuncaklarıyla oynamak yerine sosyalleşmenin etkisiyle arkadaşlarıyla oynamayı tercih etmektedir.

**Ergenlik Döneminde Oyun (12–21 yaş):** Çocukluktan gelen ilgiler etkisini kaybederek, bu ilgilerin yerini daha olgunlaşmış ilgiler almaktadır. Bu dönemden itibaren olgunlaşan bireylerin oyunlara karşı ilgileri azalır ve oyunlara seyirci olarak katılmayı tercih ederler. Zekâ oyunlarına karşı ilgileri artmıştır (Karadağ ve Çalışkan, 2005: 21-22).

### 1.6.2.6. Oyun Evreleri

**Tek Başına Oyun:** Çocuk oyuncaklarıyla yalnız başına oynamaktadır. Çocuk grup aktiviteleri içinde arkadaşlarına katılmaz, çevresindeki çocukların oyunundan etkilenmez ve bağımsız davranır.

**Başka Bir Oyunu İzleme:** Bu dönemde çocuk diğer çocuklarla herhangi bir ilişki kurmaksızın, sadece onların oyunlarını izler veya oyuna katılmadan onların davranışları hakkında sorular sorabilir.

**Paralel Oyun:** Bu dönemde, çocuklar aynı ortamda oynarlar, aynı oyuncakları kullanırlar fakat birlikte oynamazlar ve birbirlerinden bağımsız olarak oyunlarını sürdürürler. Bu oyun evresi iki yaşında başlar ve üç dört yaşlarına kadar sürebilir.

**Birlikte Oyun:** Çocuklar bir arada grup şeklinde ve birbirleriyle etkileşim hâindedirler. Birbirlerinin fikirlerinden yararlanabilirler, oyun materyalleri alışverişi yapabilirler. Çocukların her biri kendi oyununa devam eder ancak aynı oyunu oynamamaktadırlar.

**İş Birliğine Dayanan Oyun:** İş birliğine dayanan bu oyunda amaç birlikte belirli bir sonuca varmaktır. Oyun bu amaç göz önünde bulundurularak planlanmıştır (Yavuzer, 2007: 179).

#### **1.6.2.7. Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri**

Oyun, çocuğu eğlendiren, zevk veren bir faaliyet olmasının yanında onun bilişsel, duygusal, sosyal, bedensel ve dil gelişimlerine de etki etmektedir. Oyun; çocukların farklı düşünmelerine, yaratıcılıklarının gelişmesine, sevinçlerini, hüznlerini göstermesine ve duygularının farkına varmasına, arkadaş grupları içinde toplumsallaşp, ahlâki ve sosyal kurallara uymasına, kas ve kuvvetin gelişmesine, ifade yeteneğinin ve kelime hazinesinin gelişmesine yardımcı olmaktadır.

Çocuğun gelişimi üzerinde oyunun çok önemli etkileri bulunmaktadır. Bu etkiler, şu başlıklar altında toplanabilir.

1. Fiziksel Gelişime Etkisi.
2. Psikolojik Gelişime Etkisi
3. Sosyal Gelişime Etkisi
4. Dil Gelişimine Etkisi
5. Zihinsel Gelişime Etkisi
6. Psikomotor Gelişime Etkisi

##### **1.6.2.7.1. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkisi**

Fiziki gelişim, vücut ölçülerinin artması ile meydana gelir ve bu durum fiziki becerilerin oluşmasına zemin hazırlar.

Oyun ile özellikle koşma, atlama, tırmanma gibi fiziki güç gerektiren oyunlarla çocuğun sindirim, dolaşım, solunum vs. sistemlerinin düzenli çalışması sağlanır. Vücutta fazla yağın yakılması, kasların güçlenmesi, iç salgı bezlerinin düzenli çalışması, çocuğun hareket ihtiyacını karşılayan ona hareket özgürlüğü veren oyunla sağlanır. Çocuk, oyun sayesinde kaslarını güçlendirir ve açık havada oynanan oyunlar ile de bedensel gelişim için gerekli olan temiz havayı da alır (Akandere, 2006: 15).



Fiziksel mücadele gerektiren oyunlarda oyuna katılanlarda özellikle gelişme çağındaki çocuklarda şu sistemler gelişir.

1. Büyük ve küçük kas grupları
2. Solunum sistemi
3. Dolaşım sistemi
4. Kemikler ve eklem yapıları
5. Bağışıklık sistemi
6. Sinir sistemi (Hazar, 2006: 13).

Organizmadaki bu sistemlerin gelişmesi kendini kuvvet gelişimi, çabukluk gelişimi, dayanıklılık gelişimi, hareketlilik ve esneklik gelişimi, koordinasyon ve beceri gelişimi olarak gösterir.

Açıkada ve Ergen (1990)'e göre çocukların büyümesi genelde kalıtsal özelliklere, biyolojik yaşa, beslenme ve ortam gibi etkenlere bağlı olmakla birlikte biraz da fiziksel aktiviteye bağlıdır. Yapılan araştırmalarda hiç oyuna katılmayan çocukların kas yapılarını az geliştiği, boylarının biraz daha kısa, aşırı ya da yetersiz beslenme nedeniyle şişman ya da zayıf bir vücut yapısına sahip oldukları, algılama ve öğrenme yeteneklerinin zayıf olduğu görülmüştür (Akt. Aytekin, 2001: 54).

Fiziksel gelişim ile sağlık iç içedir. Hareketli oyunlar duyu organları ve bağışıklık sistemi üzerinde de olumlu etkilidir. Oyunların çeşitli saat mekân ve iklim şartlarında değişik araçlarla oynanması bağışıklık sistemini geliştirmektedir (Hazar, 2006:129).

Bağışıklık kazanması noktasında çocukları biraz özgür bırakmak gereklidir. Çocuk sokakta, toprakta, çamurda oynayacak ki mikroplara karşı bağışıklık kazanabilsin. Bağışıklık kazanamayan bir çocuk mikroplara karşı savunmasız olacaktır. Mikroplara karşı savunmasız olan bir bünye hastalığa çabuk yakalacak iyileşme süreci daha uzun olacaktır.

Oyunun fiziksel gelişime etkisi basketbol oyuncularında çok net görülebilir. Fiziksel gelişimin en fazla olduğu dönemlerde basketbol oynayan çocukların boylarının daha uzun olduğu görülmüştür.

#### **1.6.2.7.2 Oyunun Psikolojik (Duygusal) Gelişime Etkisi**

Psikoanalitik kuramcılar oyunu çocuğun endişesini hafifletici bir yol olarak belirtmişler ve oyunu gerçeğin baskısından, geriliminden ve çatışmalarından kurtulma

aynı zamanda da haz verici tekrarlama ve yasaklanan güduları ifade edebilme olarak tanımlamışlardır (Karakaya, 2008: 135).

Çocuk oyun oynarken, kendi iç dünyasını da oyuna yansıtır; oyununda çocuğun üzüntülerini, sevinçlerini, hayal kırıklıklarını, isteklerini, düşlerini, korkularını, öfkelerini, sorunlarını görmek mümkündür (Altunay, 2004: 21).

Çocuk oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri serpilir, becerisi artar. Çünkü oyun en doğal öğrenme ortamıdır; duyduklarını, gördüklerini sınavı denelediği, öğrendiklerini pekiştirdiği, yanlışlarını düzelttiği bir deney odasıdır. Kendine güven, kendini denetleme, çabuk karar verme, iş birliği yapma, doğruluk, haklarını koruma ve disiplin gibi kişisel özellikler oyun içerisinde kazanılır (Hazar, 2006: 15).

Çocuk oyun oynarken çevresindeki olumsuz uyarılardan ve gerilimden uzaklaşır. Oyun çocukların saldırganlık güdülerini boşaltmalarını sağlar. Oyunla çocuk, duygu ve düşüncelerini dile getirir ve rahatlar (Yavuzer, 2007: 176). Sorunlu bir ailede yaşayan bir çocuk, oyunla sorunlarını unuttur ve rahatlar. Oyun en etkili iletişim aracıdır. Çocuk sorunlarını, üzüntülerini oyun diliyle anlatır, kaygıların yükünden kurtulur, boşalım sağlar, acı yaşantılarına mutlu sonuçlar bulur.

Çocuk oyun yoluyla, gerçek yaşamda kendisini rahatsız eden durumları ve başkaları ile paylaşmadığı olumsuz duyguları ifade edebilir. Çocuklar oyun yoluyla sadece etkilendiği olayları sergilemekle kalmaz olayı somutlaştırarak kendi istediği gibi çözmeye çalışır ve kaygılarından kurtulur. Çocuk oyun ile düşmanlık, kin, nefret, sevgi, dostluk, güven, bağlılık, ölüm gibi birçok duygusal tepkiyi öğrenir (Karadağ ve Çalışkan, 2005: 26).

Oyunun, çocuğa iç dünyası ile dış dünyası arasında denge kurmak, içindeki gerilimden kurtulmasını sağlamak, kişilik gelişimine yardımcı olmak gibi pek çok etkisi vardır. Küçük yaşlarda iç ve dış dünya arasında kurulamayan denge, ileride daha büyük psikolojik problemlere neden olabilir. Oyun içinde küçük sorunları çözemeyen çocuk daha sonra büyük sorunlarla karşılaştığında bunları çözmede zorlanacaktır.

#### **1.6.2.7.3. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi**

Oyunun kendine has birtakım kuralları vardır. Bu kuralları kabul etmeyenler oyun oynayamazlar. Bu yüzden oyun oynamak isteyen bir birey kuralları kabul ederek oyuna dahil olur. Böylelikle birey kurallara uymayı öğrenir. İleride toplumun kurallarına uyar, toplumla uyumlu hâle gelir. Bu yönüyle oyun bireylerin

sosyalleşmesi bakımından çok önemlidir. Oyun içerisinde birey karşısındakilere saygı göstermek, yenilgiyi kabul etmek, sorumluluk almak, birtakım sonuçlara katlanmak zorundadır. Böylece birey, isyan etmemeyi, karşısındakini kabullenmeyi ve hoşgörüyü öğrenir. Ayrıca birey oyun yoluyla gelecekteki rollerini kazanır. Oyun çocuğun ilgisini kamçılar, yeni buluşlar yapmasına, kendini keşfetmesine yardımcı olur. Doğru yanlış, güzel çirkin, iyi kötü, haklı haksız gibi kavramları ve ahlaki alışkanlıkları, çocuk oyun esnasında görür, öğrenir, dener ve benimser, kendine uygun gelenleri yineleyerek alışkanlık hâline getirir (Dağbaşı, 2007: 17).

Çocuk yaşadığı çevrede daima başkaları ile ilişki hâindedir. Çocuk oyunlarının çoğunda bir sosyal yapı vardır. Oyunla çocuk cinsel kimlik kazanır, oyunla çocuk aile bireylerinin rollerini üstlenerek sorumluluklarını ve o bireylerin kişiliklerini öğrenir. Çocuk, oyunla meslek gruplarını ve onların rollerini kavrar, birlikte problem çözme öğrenir (Akandere, 2006: 17).

Çocuklar oyun yoluyla, teşekkür etme, günaydın, iyi geceler gibi sözel olan ve sırasını bekleme, konuşan birisini dinleme, trafik kurallarına uyma, sofrada adabına uyma, büyüklere saygılı olma gibi sosyal kuralları öğrenirler (Karadağ ve Çalışkan, 2005: 28).

Oyun içerisinde çocuk farklı kültürlerden ve farklı ortamlardan gelen oyunculara karşı hoşgörülü olmak ve onlarla iyi ilişkiler kurmak zorundadır. Çünkü oyunun sürekliliği buna bağlıdır. Çocuk oyunda uyumlu olmayı öğrenir. Grup oyunlarında ise mensubiyet, fedakârlık, paylaşma ve iş birliğini öğrenir (Hazar, 2006: 15). Çocuk oyun sayesinde maddi manevi paylaşımı öğrenir.

Oyun, çocuğun sosyalleşme sürecinde önemli bir etkiye sahiptir. Oyun oynamayan bir çocuk, toplum kurallarına uymada, arkadaşlarıyla iletişim kurmada ve toplumsal kuralları kabullenmede zorlanır. Oyun oynayan çocuk akranlarıyla iş birliği kurma, sorunlarla başa çıkma, doğruyu yanlış ayırt etme, empati kurma becerilerini kazanır.

#### **1.6.2.7.4. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi**

Doğanay (2002)'a göre oyun, çocuğun sözcük dağarcığını geliştirmekte, çocuğa rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazandırmakta, soru sormayı, farklı ve yeni bilgiler edinmeyi, nesnelere, araç gereçleri tanımayı, onları kullanmayı öğretmektedir. Çocuk oyun esnasında dili; sözlü olarak ifade edilenleri anlama, yeni sözcükler kazanma, duygu ve düşüncelerini anlatma, bir problem

durumu çözümlenebilme, tahminde bulunma, bilgi aktarma amacıyla kullanır (Akt. Pehlivan, 2005: 27).

Çoban (2008)'a göre, canlı bir oyun ortamında çocuk, yeni sözcükler kazanır, daha düzgün ve kurallı cümleler kurmayı öğrenir. Öğrendiği sözcüklerle arkadaşlarına bir şeyler anlatmayı, onları dinleyip anlamayı, bu yolla da dili kullanmayı öğrenir. Konuşma becerisi artar, söz dağarcığı gelişir, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanır, soru sormayı, yeni bilgiler edinmeyi, bilgilerini doğru aktarabilme alışkanlığı kazanır. Çocuğa herhangi bir şeyi, sözcüklerle anlatmaya, öğretmeye, kavratmaya çalışmak doğru değildir. Tersine, çocuğun kavraması istenen her şey, ona oyun içinde göstererek, yaptırarak öğretilmeli, kavratılmalıdır (Akt. Dağbaşı, 2007: 21).

Çocuk oyunlarının birçoğu dilin kullanımını gerektirir. Oyun esnasında çocuklar hem kendisini ifade etmek hem de karşısındakini anlamak zorundadırlar. Özellikle sembolik oyunların dil gelişiminde rolü büyüktür. Çocuk oyunlarının dil gelişimine olan etkilerini Karadağ ve Çalışkan (2005: 30) şöyle sıralamaktadır:

1. Sözlü olarak ifade edilen kavramları anlama
2. Yeni sözcükler kazanma
3. Olaylarda çeşitli zaman kiplerini uygun olarak kullanma
4. Kişi eklerini uygun olarak kullanma
5. Soru sorma ve cevap verme
6. Zihinsel değerlendirme yapma
7. Komut verme
8. Hayali durumları ifade etme
9. Duygu ve düşünceleri anlatma
10. Problem çözme
11. Tahminde bulunma
12. Bilgileri birbirine ekleme
13. Kelimeleri doğru telaffuz edebilme becerileri oyunla birlikte kazanılabilir.

Yukarıda sıralanan maddeler göz önüne alındığında dil gelişiminde oyunun çok önemli olduğunun farkına varılmış ve son yıllarda gerek ana dilin öğretilmesinde gerekse ikinci bir dil öğretilmesinde oyunla dil öğretimi, yapılandırmacı eğitim modeli içinde gittikçe yaygınlaşmıştır. Çünkü oyun öğrencileri eğlendiren, dinlendiren ve neşelendiren bir eğitim metodudur (Kara, 2010: 409).

Oyunun dil gelişimine çok büyük katkıları söz konusudur. Oyun içerisinde çocuk öncelikle konuşma ve dinleme becerisini geliştirmekte daha sonra yaşa ve

oyuna göre okuma ve yazma becerilerini geliştirmektedir. Bütün bu dil becerileri için gerekli olan kelime hazinesini de oyun sayesinde geliştirebilmektedir.

#### **1.6.2.7.5. Oyunun Zihinsel Gelişime Etkisi**

Çocuk oyunda her çeşit kavramı ve nesneyi tanıyarak, onların özelliklerini, görevlerini öğrenir. Oyun çocuğun zihinsel antrenmanıdır. Yeni kavramlar ve nesnelere öğrenen çocuk farkında olmadan bu kavramları nesnelere karşılaştıracak, onları tanımaya çalışacaktır. Oyun esnasında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavrama gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet içerisinde (Hazar, 2006: 17).

Dönmez (1999), oyunun zihinsel gelişime olan etkilerini şu şekilde belirtmiştir.

1. Büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, tartma, zaman, mekân, uzaklık, uzay ile ilgili kavramların kazanımı,

2. Erime, buharlaşma, kuruma, soğuma gibi doğa olaylarını öğrenme,

3. Eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırma (Akt. Altunay, 2004: 25).

Oyun oynarken çocuk dünyayı ve çevresini keşfeder, yeni bilgiler edinir, merak duygusunu tatmin eder. Bellekte tutma, hatırlama, isimlendirme, eşleştirme, sınıflandırma gibi yetenekleri gelişir. Mantık yürütmeyi, sebep sonuç ilişkileri kurmayı öğrenir. Dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, oyunda ortaya çıkan problemleri görmeyi ve bunlara çözümler bulmayı öğrenir.

Zihinsel gelişimin en üst düzeyde olabilmesi için bireyin çevresinin gerekli uyarıcılarla çevrili olması, bireyin farklı ortamlara girmesinin sağlanması gereklidir. Kişinin zihinsel gelişimini olumlu yönde etkileyen oyuna da bireyin hayatında bolca yer verilmelidir. Zihinsel gelişime katkısı bulunan sayılar ve sembollerle uğraşma, gördüğünü tanıyabilme, hafızasında tutabilme gibi etkinlikler oyun içinde bireye sunulduğunda birey öğrenmeye daha istekli olacaktır. Böylece algılama, yorumlama, değerlendirme, analiz etme gibi zihinsel faaliyetleri gelişecektir.

#### **1.6.2.7.6. Oyunun Psikomotor Gelişime Etkisi**

Çocuğun yaşamına yön veren yaşamını etkileyen hareketlerin tümü büyük kasların motor gelişimi ile ilgili becerilerin kazanılması sonucunda oluşur. Çocukların yürüme, koşma, atlama, zıplama gibi eylemleri büyük kas motor gelişimini

desteklemektedir. Yutma, koparma, kesme, bağlama, boyama gibi eylemleri ise küçük kas gelişimini desteklemekte ayrıca el- göz koordinasyonunu sağlamaktadır (Karadağ ve Çalışkan, 2005: 25).

Oyunun çocuğun psikomotor gelişimine olan etkileri şöyledir:

1. Çocuğun gücünü artırır.
2. Tepki yeteneğini geliştirir.
3. Büyük ve küçük kasları denetim altına almayı ve gerekli hızda kullanmayı öğrenir.
4. Durgun dikkate ve dinamik dikkate sahip olur ve bunları geliştirir.
5. Organlar arasında denge sağlar.
6. Hareketlerde çeviklik kazanılır.
7. Bedensel esneklik kazanılır (Çoban ve Nacar, 2008: 40).

Tüm bu gelişim alanları arasında sıkı bağlar vardır. Bir alandaki olumlu ya da olumsuz bir gelişme mutlaka diğer alanlardaki gelişimi de etkileyecektir. Şüphesiz ki oyunun burada belirtilmeyen ancak bireyin hayatını önemli ölçüde etkileyen başka yönleri de mevcuttur. Oyunun birey üzerindeki etkisini bilen bir eğitimci, oyun sayesinde eğitimi daha kolay ve eğlenceli gerçekleştirebilir. Oyunla gerçekleşen eğitim, öğrenci etkinliğine dayanır ve yaşayarak öğrenme söz konusudur. Yaşayarak, yaparak öğrenilenler zihinde daha fazla kalacaktır.

#### **1.6.2.8. Eğitsel Oyun**

Eğitsel oyunlar öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan ve daha rahat yerlerde tekrar edilmesine olanak veren etkinliklerdir. En önemli özelliklerinden biri de eğitsel oyunların öğrenmeye yönelik olmasıdır ve bir amaç doğrultusunda sınıf içinde uygulanmasıdır.(Demirel, 1999: 123).

Çocukların temel becerileri kazanmasında, gençlerin kendilerini geliştirip toplumsal iletişim becerileri kazanmalarında, yetişkinlerin dinlenmeleri ve hoşça vakit geçirip moral kazanmalarında organize edilmiş oyunların yani eğitsel oyunların rolü büyüktür (Çamlıyer, 2009: 131).

Eğitsel oyunlar okullarımızda bilinçli ve amacına uygun kullanılırsa öğrencilerin, motorsal gelişimine katkı sağladığı gibi bilişsel, duyuşsal, zihinsel, sosyal gelişimini de katkı sağlar. Problem çözme, kendine güven, paylaşma,

yardımlaşma, karar verme gibi özellikleri de geliştirerek topluma uyumlu bireyler yetişmesini sağlar (Onay, 2006: 28).

Eğitsel oyunun temel özellikleri şöyledir:

1. Kurallar içinde bireyin özgürlüğüne olanak verir.
2. Öğrenmeye hizmet eder. Öğrenmeyi zevkli hâle getirir.
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 fırsat verir.
6. Belirlenen hedef davranışların geliştirilmesinde etkili olur.
7. Hatalı öğrenmelerin fark edilmesine ve düzeltilmesinde yardımcı olur.
8. İlgi çekici olması dolayısıyla öğrencilerin dikkatini çeker, motivasyon sağlar ve bilginin uzun süreli korunmasına yardımcı olur.
9. Öğrencilerin çeşitli şekillerde düşünmelerine olanak sağlar.
10. Öğrenciler arasında birleşme sağlar. Aynı hedef için birlikte hareket etmeyi sağlar (Çangır, 2008: 11).

Bu özelliklerden dolayı eğitim ortamında oyunun kullanılmasına önem verilmelidir. Eğitsel oyun sayesinde öğrenci, hem eğlenecek hem öğrenecek hem de öğrendiklerini zihninde daha kolay tutacaktır.

Eğitsel oyunun amacı, klasik eğitimin yetersizliğini gidermek ve eğitimi keyifli hâle getirmektir. Eğitsel oyunlar genelde ilköğretim çağındaki öğrenciler için hazırlanmaktadır. Bunun sebebi ise bu dönemde öğrencilerin öğrendikleri soyut kavramları somutlaştırmakta zorlanmasıdır (Çangır, 2008: 32).

#### **1.6.2.8.1 Eğitsel Oyunda Olması Gereken Özellikler**

Eğitsel oyunların, çocuklara konuyu eğlenerek öğretmesi gerekir. Eğitsel oyunun yapılma amacı çocukların oyunlar aracılığıyla zihinsel faaliyetlerinin artırmak ve bu sayede eğitimi daha etkin hâle getirmektir. Eğitsel oyunun gerçek bir oyun gibi öğrencileri eğlendirmesi gerekir ama ulaşılmaması gereken hedeflerden de uzaklaşılmalıdır.

Eğitsel bir oyunda olması gereken bir diğer özellik ise öğrencilere problem çözdürme yeterliliğine sahip olmasıdır. Bir konunun daha iyi anlaşılması için öğrencilerin konu hakkında uygulama yapmaları gerekmektedir. Bu uygulamalar eğitsel oyunlar kullanılarak yapılabilir.

Öğrencilere kritik düşünme becerisi kazandırılmalıdır. Kritik-analitik düşünme, bir konuyu, sorunu ya da problemi alt başlıklarına ayrıştırıp tümdengelimle ve her bir başlığı ayrı ayrı irdeleyip eleştirerek ve her biri arasındaki bağlantıları gerçekçi kanıtlarıyla ortaya koyarak, yani tümevarımla düşünmek ve değerlendirmektir.

Eğitimde önemli olan konuyla ilgili ne var ne yok öğrenciye yüklemek ve hepsini öğrenmesini beklemek değildir. Eğitim konuyla ilgili olan ana kavramları öğretmek, konunun önemli noktalarını vurgulamak ve konunun hayatımızda ne gibi faydaları olduğunu anlatmaktan geçer. Bu noktada eğitsel oyunu kullanmak oldukça yararlı olacaktır.

Eğitsel oyun gerek içerik, gerekse bütün özellikleriyle beraber eğitim hedefine yönelik olmalıdır. Gereksiz şeyleri içermemeli, alıştırma, uygulamaları hedefe yönelik olmalıdır. Eğitsel oyun öğretmenin öğretmek istediği hedefe tam manasıyla hizmet etmelidir. Amaca hizmet etmeyen oyun, öğrencilerin konudan sapmasına neden olabilir.

Eğitsel oyun uygulamaları, bireysel ve grup çalışmalarına yönelik olmalıdır. Grup oyunları ile öğrenciler birçok sosyal beceriyi öğrenmektedir.

Eğitsel oyun eğitimin içeriğine uygun olmalıdır. Aksi takdirde öğrencilerin zihinleri karışabilir. Bu yüzden de eğitsel oyun faydalı olmaktan çok zararlı hâle gelebilmektedir.

Eğitsel oyun hazırlanırken öğrencinin seviyesi, hangi yaş grubuna hitap edeceği iyi düşünülmelidir. Öğrenci oyunu oynarken zorlanmamalı, nerelerde ne yapacağını karıştırmamalıdır. Gerekirse oyunun belirli yerlerinde ipuçları verilebilir (Çangır, 2008: 13-15).

#### **1.6.2.8.2. Eğitsel Oyunlarla Öğretimin Faydaları**

Eğitim-öğretim sürecinde etkili öğrenmeyi sağlamak amacıyla kullanılacak eğitsel oyunların öğrenme-öğretme sürecine sunduğu olanaklar şöyledir:

1. Oynarlarda 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 (Tural, 2005: 94).

12. Oyun yeni bilişsel, sosyal-duygusal ve fiziksel becerilerini geliştirmek için çocuklara fırsatlar sağlar. Bu becerileri iyi öğrenmelerinin yanında onları çeşitli durumlarda da kullanabilirler. Örneğin, çocuklar kitabın sayfalarını kapatmak, hikâyeyi sezmek gibi becerileri oyunla öğrenmeye başladığı zaman, çocuk için kitaplar bir ömür boyunca eğlencenin kaynağı olabilir.

13. Çocuk oynadığında, bir şeyler yapmak ve problemi çözmek için farklı fikirler, yeni yollar düşünebilen bir oyuncu tutumu geliştirebilir ve problem çözmede oldukça yaratıcı düşünebilir.

14. Sanatın deęeri oyun sayesinde geliřir. Çocuk kilden çömlek yaptıęı zaman, çömlekçi olmaya bařlar, kelimelerle oynadıęında, düz yazı ve řiirin ritim ve ses duygusunu geliřtirir (Altunay, 2004: 31).

15. Oyunla eęitimde çocuklar, kaybetmenin ve kazanmanın kendi çabaları sonucunda gerçekteřtięini öğrenirler (Yurt, 2007: 88).

16. Oyun teknięi yardımıyla konular; daha anlamlı, daha ilgi çekici nitelik kazanır, hatalı çalıřma alışkanlıęının düzeltilmesi, akılda tutma oranının ve süresinin uzatılması saęlanır. Bu teknięin uygulanıřı daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneęi ve sentez gücü gerektirir

### **1.6.2.8.3. Eęitsel Oyunların İlkeleri**

Oyun oynanırken öęretmen, oyunun ilkelerini göz önünde bulundurmalıdır. İkelere göre hazırlanmıř olan oyunlar bireyi amaca daha kısa sürede ulařtıracaktır. Sawyers ve Rogers (1994), oyunun ilkelerini ařaęıdaki bařlıklar altında toplamıřlardır:

1. Oyunda katılım gönüllü olmalıdır, zorlamayla olduęu zaman alınacak sonuç iř birlięi yerine direnme ve bařkaldırı olur. Oyunda iř birlięinin artırılması amaçlanmalıdır.

2. Oyun, kazanma deęil eęlence odaęı hâline getirilmelidir. Çocukların dikkati nadiren de olsa kazanmaya çekilmemelidir. Yönlendirmelerin; “Bu kez gerçekten çok akıllıca davrandın.” ya da “Bu oyunu oynarken eęleniyorsun deęil mi?” řeklinde olması yeterli olacaktır.

3. Öęretmen oyunu dikkatle yönetmelidir. Önemli olan kazanmak deęil becerileri geliřtirmek olmalıdır. Bazı çocuklar kaybetmenin de olabileceęini kabul etmede yardım edilmesine ihtiyaç duyarlar.

4. Öęretmen çocukların aktiflięini saęlamalıdır. Oyunun sonuna kadar dięerlerinin oyununu izleyen bir grubun oluřumuna izin verilmemelidir. Ayrıca, bu grup içinde dięerleri eęlenirken oturmak ve seyretmek kesinlikle sıkıcı olur.

5. Takımlar ne basmakalıp cinsiyet örneęi ile ne de kendi sayısına zarar veren yollarla seçilmelidir. Eęer öęrenci seçilen takımda sonuncu olduysa reddedilme duygusunu tadar. Defalarca bu deneyime sahip olan çocuklarda düşük özsayıę geliřir ve grup etkinliklerinden hořlanmazlar. Takımlar iki renkli çubuk çekerek ya da isimlerinin harf sayısına göre düzenlenebilir.

6. Esnek kurallar konulmalıdır. Öğrenciler kurallarla yavaş yavaş tanıştırılmalıdır. Öğrenci kurallarla tanıştırıldığında oyun kolaylaşır. Kurallar konulurken yaş grubu dikkate alınmalıdır.

7. İlk oyun deneyimlerle başarılıdır. Çocuklar oyunu ilk öğrendiklerinde ilk birkaç denemede oyunu kazanmak ihtiyacını hissederler.

8. Oyuncuların yetenekleri göz önünde bulundurulmalıdır. Oyun oldukça farklı yetenek seviyelerinde çocuklarla oynandığında, şans unsuru olan oyunlar önerilmelidir. Böylece kazanmak için olasılıklar eşitlenir. Yetişkinler kararsızlığı artıran, çocukları uğraştıran şans oyunları bulabilirler. Bu durum, çocukların oyunda kendilerini yetişkinlerle eşit hissetmelerini sağlar.

9. Çocukların gelişim seviyelerine uygun, yeteneklerini gerektiren oyunlar seçilmelidir. Oldukça basit oyunlar sıkıcıdır, oldukça zor oyunlar ise özsaygının gelişimine zarar verir. Uğraştırıcı olan fakat sıkıcı olmayan oyunlara en iyi çocuklar kendileri karar verirler. Çocuklara seçenek çeşitliliği sağlanmalıdır ki onları uğraştıran ve ilgi çekici olanı seçebilsinler (Akt. Altunay, 2004: 44).

10. Ödül ve ceza uygulamasına başvurmamak gerekir.

11. Taraf tutulmamalı, adaletli davranmaya özen gösterilmelidir.

### 1.6.2.9. Oyunun Öğretimi

Oyunun planlanmasında ve oyunun seçiminde şu hususlar göz önünde bulundurulmalıdır:

**Oyunun Eğitsel Değeri ve Amaç:** Oyuna katılanların çalışma sonunda fizyolojik, psikolojik, sosyolojik ve zihinsel yönden ne kazanacaklarının, ne kadar faydalanacaklarının değerlendirilmesidir. Oynatılan oyunla ne amaçlandığının bilinmesi ve planlamanın yapılması gerekir. Seçilen oyun amaca uygun olmalıdır.

**Oyuncu Seviyesi:** Oyuncuların cinsiyeti, yaşı, fiziksel kapasitesi ve yetenekleri göz önünde bulundurulmalı, oyuncu seviyesine uygun oyunlar seçilmelidir.

**Oyunun Araç ve Gereçleri:** Oyun araç ve gereçlerine, oyun planında yer verilmelidir.

**Oyunun Süresi:** Seçilen oyunun ve oyuncuların özelliklerine göre, oyun süresi belirlenmelidir. Oyun süresi belirlenirken, oyuncuların oyundan bıkmamasına dikkat edilmelidir, aksi takdirde oyunun çekiciliği kaybolur.

**Oyunun Yeri:** Oyunun yeri ve zamanı, seçilen oyuna uygun olmalıdır. Çocukların oyun oynayacak yere ihtiyaçları vardır. Oyun için müsait yer ve bu yerin ayarlanma şeklinin, oyunun türü ve niteliği üzerinde önemli bir etkisi vardır. Öğretmenler, öğrencilerin oyun davranışlarını oyun yerlerinin bulunma ve ayarlanma şekliyle de etkileyebilirler (Akandere, 2006: 21).

Başarılı bir oyun yönetimi ve oyunun amacına ulaşabilmesi için oyunun öğretiminin sağlıklı olması gerekir. Oyunun öğretimi kurallarına uygun olduğunda, oyun içerisindeki karışıklıklar, bilinmezlikler ve oyunun kavranmasında doğabilecek problemler, önceden önlenmiş olur.

Oyun öğretiminde, öğretmenin dikkat etmesi gereken hususlar şunlardır:

1. Oyunla ilgili bir plan hazırlanmalıdır.
2. Öğretilmeye başlamadan önce oyun iyice öğrenilmelidir.
3. Oyun tanıtılmadan önce oyun materyalleri hazırlanmalı ve oyun öğretilirken kullanılacak araç gereç tanıtılmalıdır.
4. Öğrenciler öğretilen oyun için bir düzene sokulmalıdır.
5. Oyunun adı ve kuralları anlaşılır bir biçimde, oyun ilerledikçe uygulanacak kurallar yeri geldiğinde açıklanmalıdır.
6. Oyun tanıtıldıktan sonra da “anlaşılmayan bir husus var mı?” sorusu sorulmalı ve var ise sorular cevaplanmalıdır.
7. Gerekiyorsa oyun şekille de izah edilmelidir.
8. Oyunda varsa avantaj sağlayabilecek noktalar söylenmelidir.
9. Gereksiz açıklamalarla ve oyalanmalarla zaman kaybedilmemelidir.
10. Başlangıçta kolay oyunlar tercih edilmelidir.
11. Oyunun başarılı yönetiminin istenen amaca ulaşmanın ve oyundan en yüksek verimin alınmasının ilk şartının, iyi bir oyun öğretimi ile olduğu unutulmamalıdır (Özenç, 2007: 61).

Aksu (1991)'ya göre öğretimde oyunları kullanırken, öğretmenin oyunların niteliğini değerlendirmek için şu soruları yanıtlaması gerekir:

Oyunun kuralları kolay ve anlaşılır bir biçimde açıklanmış mı?

Puanlama işlemleri açık mı?

Bir oyuncunun oyunu şansa kazanma olasılığı var mı?

Oyun bireysel mi, yoksa küçük ya da büyük gruplar için mi?

Oyun öğretilen dersin hangi amacını gerçekleştirmek ya da pekiştirmek için yararlı?

Oyunun oynanması ne kadar zaman alacak?

Oyun zevkli mi?

Öğrenciler buldukları sonucun doğru olup olmadığını nasıl kontrol edecekler?

(Akt. Altunay, 2004: 39).

Öğretmen oyun seçiminde sadece eğlendirici ya da sadece eğitici oyunları dikkate almamalı bütün faktörleri dikkate almalıdır. Seçtiği oyun hem eğlendirici hem eğitici hem de öğrencilere uygun olmalıdır. Ancak bu şartlar sağlandığında eğitsel oyunlardan verim alınabilir.

#### **1.6.2.10. Oyunun Planlanması**

Oyunlar, öğrenme sürecinde eğitim-öğretimin hedeflerine uygun olarak seçilmeli, öğrencinin dikkatini çekebilecek ve ders boyunca zevk alabileceği, onların düzeylerine uygun olmalıdır. Oyun geliştirirken, seçerken, hazırlarken, planlarken dikkate alacağımız, hareket noktası yapabileceğimiz, bize yön veren bazı ölçütlerimizin olması gerekir. Develi ve Orbay (2003)'dan alınarak geliştirilen "Oyun Ön Çalışma ve Değerlendirme Yönergesi" aşağıdaki gibidir (Akt. Tural, 2005: 110, 111).

#### **I. Oyunun Amacı Nedir?**

1. Bu oyunla, hangi becerileri, davranışları kazandırmayı amaçlıyoruz?

2. Bu oyun için gereken ön yeterlikler, ön öğrenme düzeyi nelerdir?

(Gerekirse oyundan önce bu ölçülebilir.)

3. Bu oyunun amacını (amaçlarını) çağrıştıracak biçimde oyuna nasıl bir ad verebiliriz?

#### **II. Oyun Hangi Hazırlıkları Gerektiriyor?**

1. Oyun grup mu yoksa bireysel mi olacak? Grupla ise gruplar kaç kişilik olacak?

2. Süre en az ne kadar olmalıdır? (Gerekirse oyunun provasını önceden öğretmen tarafından yapılmalı ve sadece süre alt limiti belirlenmelidir.)

3. Oyun için gerekli araç gereçler nelerdir? Nasıl elde edilebilir? Nasıl kullanılacak? Daha önceden sınıfa veya oynanacak yere yerleştirilmesi gerekiyor mu?

#### **III. Oyun Nasıl Oynanacak? (Uygulama Nasıl Olacak?)**

1. Bir önceki oyunla bağlantılı ise veya devamı ise nasıl giriş yapılacaktır?

2. Oyuna giriş nasıl yapılacaktır? (Dikkati çekme, güdüleme vb.)

3. Oyun sürecinde görevler ne olacak? Hangi öğrenciler, neleri hangi sırada yapacaklar?

4. Oyun sürecinde öğretmen neler yapacak? (Denetim, yol gösterme, izlettirme, ilginç sonuçları not etme vb.)

#### **IV. Oyun Nasıl Değerlendirilecek?**

1. Kişi veya grupların oyun hakkındaki duygu ve düşünceleri hangi yollarla, ne zaman alınacak? (Sözlü, yazılı, gösterimli, aynı derste, daha sonra, evde vb.)

#### **V. Geliştirme ve Zenginleştirme Yapmalı mıyız?**

1. Bu oyunun eksik yanları var mıydı? Geliştirilmeli mi? Niçin? Nasıl? (Ek çıkarımlar vb.)

2. Oyun problem çalışmaları ile desteklenebilir mi? (Uygulama, transfer vb.)

3. Örnek çalışmalar sergilenecek mi?

4. Oyunla ilgili ödev etkinliği verilebilir mi?

#### **1.6.2.11. Oyun Düzenlemede Göz Önüne Alınacak İlkeler**

Orlich (1985)'e göre sınıf içi oyun düzenlerken göz önüne alınacak ilkeler şunlardır:

##### **1. Uygulanacak Oyunun Seçimi**

- Ders hedeflerinin göz önünde tutulması
- Öğrenci ihtiyaçlarını belirleme
- Mantığını gözden geçirme
- Oyunun tipini seçme

##### **2. Oyunun Hedeflerini Hazırlama**

- Oyunun konusunu seçme
- Oyunun alanını belirleme
- Oyunun hedeflerini ayrıntılı belirleme
- Özel hedefleri yazma

##### **3. Oyunla İlgili Veriler Toplama**

- İhtiyaç duyulacak verileri belirleme
- Veri kaynaklarını belirleme
- Verileri örgütleme
- Uygulanabilecek modelleri araştırma

##### **4. Bir Oyun Modeli Desenleme**

- Oyuncuları belirleme

- Oyuncuların amaçlarını belirleme
- Oyuncuların kaynaklarını belirleme
- Oyuncu etkileşimlerini belirleme

#### **5. Oyun Materyallerini Geliştirme**

- Senaryo yazma
- Rollerini iyileştirme
- Oyun yönelimlerini hazırlama
- Yardımcı materyalleri belirleme

#### **6. Oyunu Oynama**

- Mantığı kontrol etme
- Materyalleri gözden geçirme
- Oyuncuları yönlendirme
- Oyunu oynama

#### **7. Oyunu Değerlendirme**

- Oyun sonrası analizleri hazırlama
- Bantları gözden geçirme
- Oyunun hedeflerini test etme
- Oyunu yeniden desenleme (Akt. Pehlivan, 2005: 65).

Oyunlar düzenlenirken bu aşamalara dikkat edilmesi gerekir. Aksi hâlde hazırlanan oyun amacına ulaşmayabilir bu da hem öğretmen için hem öğrenci için zaman kaybı olur. Oyunun seçiminde, planlanmasında, uygulanmasında değerlendirilmesinde öğretmene büyük sorumluluk düşmektedir. Öğretmenin görevi öğrenciden fazladır. Oyun esnasında öğretmen, rehber, hakem bazen de oyuncu konumundadır.

### **1.6.2.12. Oyunlarda Disiplin, Ceza, Ödül ve Liderlik**

#### **a) Disiplin**

Oyunların oynatılması esnasında çeşitli nedenlerden dolayı kurallara uyulmaması gibi durumlar disiplinin bozulmasına neden olabilir. Oyun disiplini öncelikle oyun kurallarına uyum, oyuna katılanların eşit tutulması ve herkesin oyundan aynı oranda yararlanması prensiplerine dayanır (Hazar, 2006: 45). Disiplini bozanlar cezalandırılmalıdır.

### **b) Ceza**

Oyun uygulamaları sırasında öğrenciler arasında kırıcı, hoş olmayan durumlar ortaya çıkabilir. Bu durumlarda oyun liderinin problemleri iyi tanıyıp gerekli önlemleri alması gerekir. Buna rağmen kuralı bozanlara ceza uygulamaları getirilebilir (Çamlıyer, 2009: 141). Ceza adil olmalı kişinin gelişimine olumsuz etki etmemelidir.

### **c) Ödül**

Takım ve ya kişi başarı kazanmışsa bizzat öğretmen tarafından zamanında değerlendirilmeli, sınıfa duyurulmalı ve sınıf önünde ödüllendirilmelidir.

### **d) Liderlik**

Oyunun amacına hizmet edebilmek ve oyuna iyi bir liderlik yapabilmek uzman bilgi ve beceriyi gerektirir. Oyun lideri oyunun hangi gruba uygun olduğunu, hangi ortamda oynanabileceğini, oyunu nasıl yöneteceğini iyi bilmelidir (Çamlıyer, 2009: 142).

Lider sadece oyunu düzenlemekle kalmamalı, oyun yönetiminde değişik teknikler geliştirmeli, diğer oyun liderleri ile bilgi alışverişinde bulunmalıdır. Oyun esnasında öğrencilerin gelişimlerine katkı sağlamalı, onlara yol göstermelidir.

## **1.6.3. Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Kullanılabilecek Eğitsel Oyun Çeşitleri**

Kelime hazinesinin geliştirilmesinde kullanılabilecek çok sayıda oyun vardır. Amaç, kelime hazinesini geliştirmekse eğitimci yaratıcılığını kullanarak ortaya çok farklı oyunlar çıkarabilir. Kendini iyi yetiştirmiş, alanında uzman öğretme şevki ile dolu bir eğitimci eğitsel oyunlar sayesinde öğrencileri sıkmadan onlara çok fazla kelime öğretebilir. Öğrencilere sadece kelime öğretmekle kalmaz aynı zamanda iletişim kurmayı, yardımlaşmayı, hoşgörüyü ve daha birçok güzel şeyi de eğlenceli bir ortamda öğretmiş olur.

Bu başlık altında eğitimcilerin kelime hazinesini geliştirmede kullanabilecekleri eğitsel oyunlar bir araya toplanmıştır.



### **1.6.3.1.Son Harf**

**Oyunun Adı:** Son Harf

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Öğrenci bir önceki öğrencinin söylediği kelimenin son harfi ile başlayan bir kelime söylemeye çalışır. Örneğin öğrenci “meyve” kelimesini kullandı bir sonraki öğrenci ”meyve” kelimesinin son harfi olan “e” ile başlayan bir kelime bulmak zorundadır. Belli bir alanda yer alan kelimelerin kullanılması oyunu daha zevkli kılabilir. Sadece bayan ismi ya da sadece erkek ismi gibi. Kullanılan bir kelime tekrar kullanılmaz, yanlış kelime kullanan, süreyi geçiren oyun dışı kalır. Oldukça basit bir oyundur. Okuma yazmayı sökmüş her kademedeki öğrencilerle rahatça oynanabilir (Kutay İzgören, 1999: 9). Oyun son hece şeklinde de oynanabilir.

### **1.6.3.2. Karışık Anlamlar**

**Oyunun Adı:** Karışık Anlamlar

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Metin içerisinde anlamları bilinmeyen kelimelerin sözlük anlamları, her bir kelimenin anlamı ayrı bir parçada yer alacak şekilde büyük kartonlara yazılır. Kartonlar karışık olarak masaya yayılır. Sırası ile anahtar kelimeler söylenir ve öğrencileri bu kelimenin anlamını masadaki kartonlardan bulmaya çalışır. Eğer doğru ise tüm sınıfa okur (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 8).

### **1.6.3.3. Annem Pazara Gitti**

**Oyunun Adı:** Annem Pazara Gitti

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon

**Oyunun Açıklaması:** Öğretmen öğrencilerden birisine “Annem pazara gitti, armut aldı.”der. Öğrenci “a” harfi ile başlayan bir meyve ya da sebze adı söylemek zorundadır. Bir sonraki öğrenci de yine “a” harfi ile başlayan bir sebze ya da meyve adı söyler, oyun böyle devam eder. Oyun tıkanıldığında öğretmen harfi değiştirir (Akandere, 2006: 103).

### **1.6.3.4. Ne Çağırıyor?**

**Oyunun Adı:** Ne Çağırıyor?

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Oyuna bir sözcük söylenerek başlanır. Sıradaki oyuncu bu sözcüğün kendisinde çağrıştırdığı başka bir sözcük söyler. Sırası ile her oyuncu bu kuralı devam ettirir. Anı sözcüğü tekrar söyleyen ve ilgisiz sözcük kullanan oyundan çıkarılır ya da ceza alır (Onay, 2006: 57).

#### **1.6.3.5. At Sepete**

**Oyunun Adı:** At Sepete

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Metin içeriğine uygun sınıflama başlıkları seçilir. Örneğin meslekler, ülkeler, şehirler, yemekler... Bu başlıklarla ilgili kelime listeleri oluşturulur. Listedeki kelimeler küçük kâğıtlara yazılır ve bir torbada toplanır. Sınıf öğrenci sayısına göre gruplara ayrılır. Her grup torbadan kâğıt seçer. Konu balıkları ilgili kâğıtları daha önceden verilen sepetlere atmaları istenir. Süre bittiğinde doğru sepetlere doğru kâğıtları atan ve elinde hiç kâğıt kalmayan grup oyunun galibi sayılır (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 94).

#### **1.6.3.6. Nerede Ne Yapalım?**

**Oyunun Adı:** Nerede Ne Yapalım?

**Oyunun Yeri:** Salon, sınıf, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** İlk öğrenci “a” ile başlayan bir yere gittiğini söyler ve sıradaki öğrenciye orada ne yapacağını sorar. Soru sorulan oyuncu “a” ile başlayan bir fiille cevap verir. Bu şekilde alfabedeki harflerin hepsi kullanılmaya çalışılır (Kutay İzgören, 1999: 11). Örneğin, “Dün Yozgat’a gittim. Orada ne yaptın? Arkadaşlarla yemek yedim.”

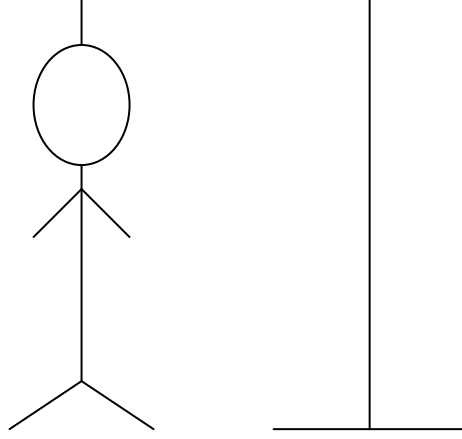
#### **1.6.3.7. Adam Asmaca**

**Oyunun Adı:** Adam Asmaca

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Tema boyunca kullanılan öğrencilerin öğrenmesi gereken kelimeler küçük kâğıtlara yazılarak torbaya atılır. Oyun, sınıf mevcuduna göre grup olarak ya da bireysel olarak oynanabilir. Beşer kişilik iki grup oluşturulur. İlk grup torbadan bir kâğıt seçer, tahtaya seçilen kâğıdın içindeki kelimenin harf sayısı kadar kutucuk ya da çizgi çizer. Örneğin seçilen kelime “doktor” ise”\_ \_ \_ \_ \_” şeklinde beş çizgi çizilir. Diğer grup harfler söyleyerek kelimeyi bulmaya çalışır.

Doğru harf söylendiğinde harf boşluktaki yerine yazılır. Yanlış söylenen her harfte tahtaya darağacına asılan adam resmini tamamlayacak çizgiler çizilir. On yanlış yapma hakları vardır. Şekil tamamlanmadan kelimeyi bulanlar puan alır (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 200: 9).



#### 1.6.3.8. Sat Bakalım

**Oyunun Adı:** Sat Bakalım

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** “İnsanlara işe yaramayan şeyleri satın aldırtan onları alışveriş çılgınlığına sürükleyen şey nedir?” konusu ile ilgili bir tartışma ortamı başlatılır. Daha sonra oyunculara gerçekten işe yaramayan nesnelere düşünmeleri söylenir. Tekerleksiz araba, internete bağlanamayan modem gibi. “Herhangi bir kimseyi bunları almaya nasıl ikna edebilirler?” Ürünleri yaratıcılıklarını kullanıp sınıf arkadaşlarına pazarlamaya çalışacaklar. Tekerleksiz araba çevre dostudur, internetsiz modem ise aile ilişkilerini geliştirir, sosyal hayattan soyutlanmayı engeller gibi (Karadağ ve Çalışkan, 2005: 158). Bu oyun öğrencilerin hem yaratıcılıklarını hem de konuşma becerilerini geliştirir. Aynı zamanda öğrencilerin pasif kelime hazinelerinde olan kelimeleri aktif kelime hazinesine geçirmelerine yardımcı olur.

#### 1.6.3.9. Eksik Harfleri Bul

**Oyunun Adı:** Eksik Harfleri Bul

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Anahtar kelimelere tahtaya sesli harflerin yerleri boş bırakılarak sadece sessiz harflerle yazılır. Kelimenin anlamı okunarak öğrencilerden

kelimeyi tamamlamaları istenir. Bu oyun kelimenin sadece baş harfi verilerek daha zor hâle getirilebilir (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 11).

#### **1.6.3.10. Çiçek ve Rüzgâr**

**Oyunun Adı:** Çiçek ve Rüzgâr

**Oyunun Yeri:** Salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Öğrenciler çiçekler ve rüzgârlar olmak üzere iki gruba ayrılır. Salona birbirinde 10 metre uzaklıkta iki çizgi çizilir. Çiçekler kendi aralarında bir çiçek ismi belirlerler ve öğretmenin işareti ile birlikte rüzgârların önüne doğru yürürler bir metre mesafe kalınca dururlar. Rüzgârlar sıra ile çiçek isimlerini saymaya başlarlar çiçeklerin kendi aralarında belirledikleri çiçek ismi söylendiğinde çiçekler, kendi çizgilerine doğru koşarlar. Rüzgârlar ise onları çizgiyi geçmeden yakalamaya çalışır. Yakalanan oyundan çıkar, son bir kişi kalana kadar oyun devam eder (Çoban ve Nacar, 2008: 126).

#### **1.6.3.11.Nerede Ne Yaşar?**

**Oyunun Adı:** Nerede Ne Yaşar?

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Oyuncular arasından seçilen ebe, seçtiği bir oyuncuya sorar:

—Havada ne yaşar?

Cevap: Kuş, böcek vs.

—Suda ne yaşar?

Cevap: Balık, yosun, balina vs.

Yanlış söyleyen ya da bilemeyen çocuk oyun dışı kalır (Akandere, 2006: 108).

#### **1.6.3.12.Grubumuzun Kelimesi**

**Oyunun Adı:** Grubumuzun Kelimesi

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Anahtar kelimeler kâğıtlara yazılır ve bir torbaya atılır. Her grup bir kâğıt seçer ve o kâğıtta yer alan kelimeleri kullanarak beş dakika içinde cümleler kurmaya başlarlar. Cümlelerin anlamlı olması, kelimelerin anlamına uygun kullanılması gerektiği belirtilir. Bu kurala uymayan cümleler kabul edilmez. Beş dakikalık süre zarfında

kurallara uygun en çok cümleyi kuran grup oyunu kazanır (Gökçegöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 12).

#### **1.6.3.13. Kelime Türetme**

**Oyunun Adı:** Kelime Türetme

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Öğretmen harf sayısı fazla olan bir anahtar kelime seçer. Bu kelimeyi harflerin yerini değiştirerek tahtaya yazar. Öğrenciler bu harfleri kullanarak belirlenen süre içinde kelime türetmeye çalışırlar. Türetilen kelime başına bir puan verilir. Anahtar kelimeye ise beş puan verilir (Kutay İzgören, 1999: 35). Örneğin, seçtiğimiz kelime “denetim” olsun. Tahtaya “m, e, t, n, d, i, e” harfleri yazılır. Öğrenciler “tim, men, Mete, metin “ gibi kelimeler türetmeye başlarlar. En çok puan alan oyunu kazanır.

#### **1.6.3.14. Kelimenin Gücü**

**Oyunun Adı:** Kelimenin Gücü

**Oyunun Yeri:** Salon, bahçe, sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Sınıftan dört kişilik gruplar oluşturulur. Bu gruptan bir ebe seçilir. Seçilen üç öğrenciye ebeye anlatmaları gereken kelime gösterilir. Ebenin ve seçilen üç öğrencinin de bir kelime söyleme hakları vardır. Oyunun ilerleyişi şöyledir: Birinci öğrenci anahtar kelimeyi çağrıştıracak bir kelime söyler ebe tahminde bulunur. Doğru ise sıradaki anahtar kelimeye geçilir yanlış ise ikinci öğrenci belirlenen anahtar kelimeyi çağrıştıran bir kelime daha söyler, ebe tahminde bulunur doğru ise sıradaki anahtar kelimeye geçilir yanlışsa üçüncü öğrenci anahtar kelimeyi çağrıştıracak bir kelime daha söyler. Eğer kelime bulunamazsa puan alınmaz. Bu şekilde belirlenen süre içinde en çok kelime bulan oyunu kazanır.

#### **1.6.3.15. Hep Beraber**

**Oyunun Adı:** Hep Beraber

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Anahtar kelimeler tahtaya sırayla yazılır ve sözlükten anlamları öğrencilere buldurulur. Öğrenciler sırasıyla sözlükten anlamlarını buldukları kelimeyi kullanarak bir cümle kurup sözü sıradaki arkadaşlarına devrederler. Sözü devralan öğrenci bir sonraki kelimeyi kullanarak önceki cümle ile bağlantılı yeni bir

cümle kurar. Tüm sınıf anahtar kelimeleri kullanarak ortak bir metin meydana getirirler (Gökçegöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 13).

#### **1.6.3.16. Tabu**

**Oyunun Adı:** Tabu

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Bu oyun için hazırlanmış özel kartlar bulunmakla birlikte öğretmen öğrencilerin seviyelerini göz önüne alarak kendisi de kartlar hazırlayabilir. Tabu kartları şu şekildedir: En yukarıda verilen süre içinde anlatmanız gereken kelime yer alır. Onun altında o kelimeyi anlatırken kullanmamanız gereken kelimeler yer alır. Eğer yasaklı kelimelerden biri kullanırsanız o kart iptal olur ve puan alamazsınız. Verilen sürede en çok kelimeyi anlatan grup oyunu kazanır.

#### **1.6.3.17. Evet Hayır**

**Oyunun Adı:** Evet Hayır

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Sınıf mevcuduna göre öğrenciler gruplara ayrılır. Her grup kendisine bir başkan seçer. Öğretmen, grup başkanını yanına çağırır ve grup üyeleri duymadan ona anahtar kelimeyi söyler. Grup başkanı grubunun yanına döner. Grup üyeleri başkanlarına sorular sorarak belirlenen süre içinde anahtar kelimeyi bulmaya çalışırlar. “Bir nesne mi?”, “Beş harfli mi?”, “Sessiz bir harf ile mi başlıyor?” gibi. Grup başkanları bu sorulara sadece evet ve hayır şeklinde cevap verir. Anahtar kelimeyi en kısa sürede bulan grup oyunu kazanır (Gökçegöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 17).

#### **1.6.3.18. Sözcük Merdiveni**

**Oyunun Adı:** Sözcük Merdiveni

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Merdivenin ilk basamağındaki ve son basamağındaki sözcükler verilir. İlk basamaktan son basamağa ulaşmak için her basamakta sadece bir harf değiştirilir.

Yemiř
Yelek

Oyuncular aradaki basamakları doldurarak son basamađa ulařmaya alıřırlar.  
(Cevap: Yemiř, yemin, Yemen, yemek, yelek)

### 1.6.3.19. Yakıřtırmaca

**Oyunun Adı:** Yakıřtırmaca

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahe

**Oyunun Aıklaması:** Kk kâđıtlara herhangi bir alana ait 10–15 terim yazılır, kâđıtlar katlanarak masanın zerine konulur. Her gruptan bir oyuncu 5 kâđıt seer ve 1,5 dakika setiđi kâđıttaki kelimeleri kullanarak hi durmadan konuřur. Yapılan konuřmalardan en anlamlı en akıcı olanı oylama yapılarak seilir (amlıyer, 2009: 254).

### 1.6.3.20. Piramit

**Oyunun Adı:** Piramit

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Aıklaması:** Bu oyuna tahtaya bir harf yazılarak bařlanır. đrencilerde kendi kâđıtlarına bir harf yazar. Bu harfe her seferinde yeni bir harf ekleyerek kelime tretilmeye alıřılır. Bu kelimeler alt alta yazıldıđında bir piramit řekli olmaya bařlayacaktır. Piramidin katı en ok olan đrenici oyunu kazanır(Kutay İzgren, 1999: 53).

E  
E S  
K E S  
K E S E  
K E S E R

#### **1.6.3.21. Sırtımda Ne Var?**

**Oyunun Adı:** Sırtımda Ne Var?

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Oyun başlamadan önce büyük kartonlar hazırlanır. Anahtar kelimeler bu kartonlara büyükçe yazılır. Kartonlar öğrencilerin sırtına bant ya da çengelli iğneyle tutturulur. Öğrencilere sırtlarında hangi kelime olduğu söylenmez. Bu öğrenciler arkadaşlarına “Sırtımda Ne Var?” sorusunu sorarak anahtar kelimeyi bulmaya çalışırlar. Diğer öğrenciler kartonda yazılı olan kelimeyi kullanmadan jest ve mimikler eşliğinde o kelimeyi buldurmaya çalışırlar (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 17).

#### **1.6.3.22. Kafiye Oyunu**

**Oyunun Adı:** Kafiye Oyunu

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Belli bir süre içerisinde öğrencilere bazı heceler verilir ve bu hecelerle biten heceler bulmaları istenir. Verilen süre içerisinde en fazla hece bulan öğrenci oyunu kazanır. Örneğin “-lar” hecesi verilir ve öğrencilerden bu heceyle kelimeler türetmeleri istenir. Kitaplar, okullar, sayfalar gibi (Akandere, 2006: 116).

#### **1.6.3.23. Zamana Karşı**

**Oyunun Adı:** Zamana Karşı

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon

**Oyunun Açıklaması:** Metinde geçen anahtar kelimeler küçük kâğıtlara yazılır ve bir torbaya atılır. Sözlükten kelime bulma yarışması yapılacağı söylenir. Öğrencilerden bu kelimelerle ilgili tahminde bulunmaları istenir. Sıra ile her öğrenci torbadan bir kelime çeker ve önce anlamını tahmin eder daha sonra da çektiği kelimenin anlamını sözlükten bulur. Kelimeyi doğru tahmin eden ve en kısa sürede bulan öğrenci oyunun galibi olur (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 21).

#### **1.6.3.24. Şarkı Tamamlama**

**Oyunun Adı:** Şarkı Tamamlama

**Oyunun Yeri:** Sınıf



**Oyunun Açıklaması:** Öğrencilerin düzeyleri göz önünde bulundurularak bir şarkı seçilir. Bildikleri ya da öğrenmelerinin yararlı olacağını düşündüğünüz kelimeler yerine boşluklar bırakılır. Bu şekilde hazırlanan çalışma kâğıtları öğrencilere dağıtılır. Daha sonra kasetçalardan şarkı öğrencilere dinlettirilir. Öğrenciler boşluklara gelen kelimeleri doldurmaya çalışırlar. Şarkının çok hızlı olmamasına ve kelimelerin anlaşılır olmasına dikkat edilir. Doğru şekilde en fazla kelimeyi yakalayan öğrenci oyunu kazanır (Kutay İzgören, 1999: 63).

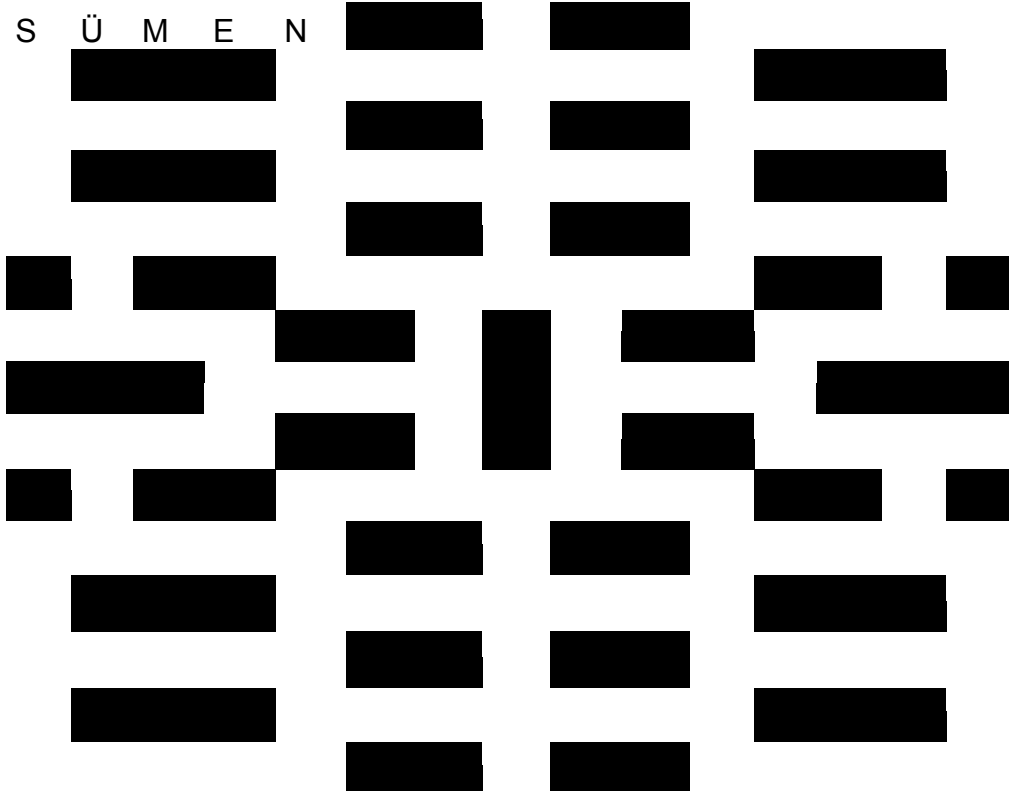
#### 1.6.3.25. Eşleşelim

**Oyunun Adı:** Eşleşelim

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Kelimeler büyük kartonlara herkesin görebileceği şekilde yazılır. Kelimelerin anlamları ise farklı renkte kartonlara yine herkesin görebileceği şekilde yazılır. Kartlar öğrencilere dağıtılır ve havaya kaldırılarak sınıfın içinde dolaşmaları istenir. Kelimeler ile anlamlarının yazılı olduğu kartı taşıyan öğrenciler doğru bir şekilde eşleşmeye çalışırlar. Bütün öğrenciler eşleşince oyun sonlandırılır (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 22).

#### 1.6.3.26. Sözcük Bulmaca



Aşağıdaki sözcükleri karelere yerleştireceksiniz. SÜMEN' i ipucu olarak biz koyduk.

**3 Harfli**

AGU, ANA

AKÜ, EMU

POT, ÜYE

**4 Harfli**

ACUN, ARPA

KURU, OYUN

PUPA, SÜRÜ

**5 Harfli**

AFONİ, CEMAM, DİYEZ, ILICA, KEMAL, LİKİT

MARTI, NAMLI, NESİH, OKUMA, SEBEP, SEZİZ

SUKUT, SÜMEN, SÜSEN, TOPAK, TORBA, ZATEN

**6 Harfli**

APOLAK, BİHTER

DELİCİ, EMANET

GLOBAL, NEZİHE

**7 Harfli**

ABUHAVA, AKSETME

ASABİYE, EKOLALİ

EŞELEME, İTİBARI

**1.6.3.27. Kim Bilir?**

**Oyunun Adı:** Kim Bilir?

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Öğrencilerden biri metinde geçen anlamını bilmediği bir kelimeyi söyler ve bu kelimenin anlamını sınıftakilerden kimin bileceğini tahmin eder. İsmi söylenen öğrenci biliyorsa cevap verir. Bilmiyorsa o da kimin bilebileceğini tahmin eder. Bu arada diğer öğrenciler kelimenin anlamını bulabilirler. Bu şekilde metin içerisinde yer alan bilinmeyen kelimelerin anlamları bulunmuş olur (Gökçegöz Karatekin vd. 2005: 23).

**1.6.3.28. İsim Şehir Bitki**

**Oyunun Adı:** İsim Şehir Bitki

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Sınıf mevcudu göz önüne alınarak sınıf gruplara ayrılır. Her gruba bir kâğıt verilir. Kâğıt altı eşit sütuna bölünür. İlk sütunun başlığı isim ikincinin şehir üçüncünün bitki dördüncünün hayvan beşincinin sanatçı altıncının

başlığı ise ülkedir. Daha sonra öğretmen bir harf söyler. Öğrenciler belli bir süre içinde bu harfle başlayan isim, şehir, bitki, hayvan, sanatçı ve ülke ismi bulmak zorundalar. Her doğru kelimeye on puan verilir. Diğer grupla aynı olan kelimelere ise beş puan verilir. Oyun sonunda en çok puan toplayan grup oyunu kazanır.

#### **1.6.3.29. Evde Neler Var?**

**Oyunun Adı:** Evde Neler Var?

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Öğretmen sınıftan bir ebe seçer ve ona “Evinizin mutfağında neler var?” diye sorar. Öğrenci mutfakta olan şeylerin isimlerini sayar. Bitirdiğini belirttiğinde hala söylenmemiş şeyler varsa öğretmen bu kez başka bir öğrenciyi ebe seçer ve ona sorar. Bu şekilde mutfak eşyaları tamamlanır. Oyun, evin başka bölümlerinin anlatılması şeklinde devam eder (Akandere, 2006: 119).

#### **1.6.3.30. Kelimelerle Seksek**

**Oyunun Adı:** Kelimelerle Seksek

**Oyunun Yeri:** Salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Okuna metinden yararlanılarak ve öğrencilerin kelime hazineleri göz önünde bulundurularak bir eş anlamlı kelimeler listesi hazırlanır. Salona ya da hava müsaitse bahçeye seksek kareleri çizilir. Bir öğrenci seçilir ve öğrenciden sekseğin birinci basamağında durması söylenir. Eş anlamlı kelimeler listesinden bir kelime söylenir. Öğrenci verilen kelimenin eş anlamlısını bilirse sekseğin ikinci karesine zıplar (Gökçegöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 32). Eş anlamlı kelimeler listesi yerine zıt anlamlı kelimeler listesi de hazırlanabilir. Sekseği en çabuk tamamlayan öğrenci oyunun kazanır.

### 1.6.3.31. Sözcük Avı

E Y S E V D B İ Ğ İ A M S A N  
N A D İ F A A Ş İ V D U V A R  
K A Y E H T İ M L V E R V E Ç  
N A R Ç N E S A T E V D İ Ğ M  
İ A E N B E K L E H A N A Y İ  
I L M Z İ Z E L L İ E N E S S  
R A E R Ş A L E Ö V S T M E E  
M M A D O İ Ğ İ G İ E T R N R  
A İ B P A M P A K B Y İ E A N  
K L M D E B İ L R İ İ H N S F  
A K U N İ M İ B İ R R U D E C  
A N C İ M M T U H O N M V A R

Aşağıdaki sözcükleri bulamaca karelerinde arayın ve bulduklarınızın üzerini karalayın geride kalan harfler Heeckel' in bir sözünü oluşturacaktır.

AVLAK	BAHÇE	CUMBA	ÇEVRE
DUVAR	ETRAF	FİDAN	GÖLET
HANAY	IRMAK	İKLİM	KLİMA
LEZİZ	MUHİT	NOHUT	ORMAN
PAMPA	RESİM	SEYİR	ŞALE

### 1.6.3.32. Ek Kök

**Oyunun Adı:** Ek Kök

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Türemiş kelimelerin yoğunlukta olduğu bir metin öğrencilere okutulur. Öğrencilerden metinde geçen türemiş kelimeleri küçük kartonlara yazmalara istenir. Kartonlar kökler ve ekler ayrı kalacak şekilde kesilir. Kökler bir torbaya ekler de bir torbaya doldurulur. Öğrencilerden köklerin bulunduğu

torbadan bir kart çekip uygun ek getirerek kelimeler türetmeleri istenir. Aynı öğrenciler bu seferde eklerin bulunduğu torbadan bir kart çekerler ve eke uygun kök getirerek kelime türetmeye çalışırlar. En çok kelimeyi türeten öğrenci oyunu kazanır (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 33).

### 1.6.3.33. Aşağı Yukarı

**Oyunun Adı:** Aşağı Yukarı

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Anahtar kelime öğrencilerin defterine yukarıdan aşağıya doğru ve tam karşısına gelecek şekilde aşağıdan yukarıya doğru yazdırılır. Daha sonra öğrencilerden karşı karşıya gelen harflerin arasını doldurarak yeni kelimeler bulmaları istenir. Kelimeleri ilk tamamlayan öğrenci oyunu kazanır (Kutay İzgören, 1999: 41).

↓	E . . . r . . i . . . K	↑	Erik
	K . e . k . e . m . . E		Kekeme
	M . . a . k . . a . . . . M		Makam
	E . . m . . e . . . . . K		Emek
	K . . ü . . . . r . . . . E		Küre

### 1.6.3.34. Dikkat Boşluk Kalması

**Oyunun Adı:** Dikkat Boşluk Kalması

**Oyunun Yeri:** Sınıf

**Oyunun Açıklaması:** Öğrencilerin seviyelerine uygun bir metnin yer aldığı çalışma kâğıdı hazırlanır. Anahtar kelimeler metnin üzerine ayrı bir yere yazılır. Metinde bu kelimelerin geleceği yerler boşluk bırakılır. Öğrencilerden bu boşluklara uygun olan kelimeleri seçip yazmaları istenir (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 54).

### 1.6.3.35. Nesi Var?

**Oyunun Adı:** Nesi Var?

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Sınıftan bir kişi ayrılır diğerleri oyun sonunda bulunması istenen bireyi, olayı ya da eşyayı belirler. Daha sonra dışarıdaki öğrenci sınıfa gelir ve belirlediği üç kişiye “Nesi var?” sorusunu yöneltir. Öğrenci bu üç cevabı birleştirir ve belirlenen bireyi olayı ya da eşyayı bulmaya çalışır (Pehlivan, 2005: 80). Örneğin,”

Ebe: Nesi var?

1. Öğrenci: Celali Takvim’i var.

Ebe: Nesi var?

2. Öğrenci: Rubailer’i var.

Ebe: Nesi var?

3. Öğrenci: Rasathanesi var.

Ebe: Buldum Ömer Hayyam.

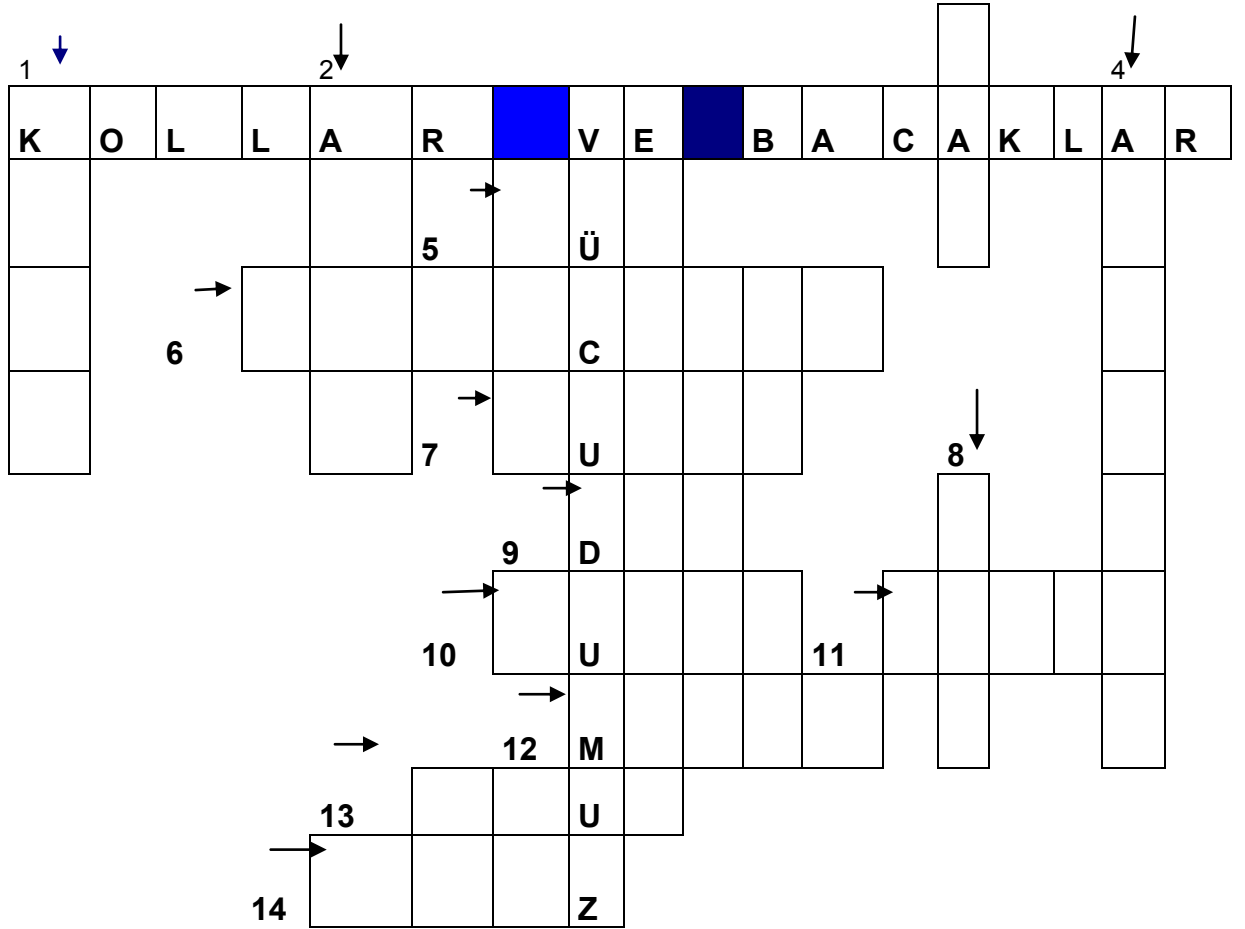
#### **1.6.3.36.Nerede Benim Parçam?**

**Oyunun Adı:** Nerede Benim Parçam?

**Oyunun Yeri:** Sınıf, salon, bahçe

**Oyunun Açıklaması:** Birleşik kelimelerin kavratılmasında oldukça etkili bir oyundur. Birleşik kelimeyi oluşturan her bir kelime ayrı parçada kalacak şekilde büyük kartonlara yazılır. Örneğin “biçerdöver” kelimesi kesilirken “biçer” ve “döver” kelimeleri ayrılır. Öğrencilerin göğsüne veya sırtına asılır ve müzik başlatılır. Müzik bitene kadar herkes diğer parçasını bulmaya çalışır (Gökçeğöz Karatekin, Durmuş ve Işılak, 2005: 60).

### 1.6.3.37. Kare Bulmaca



Aşağıdaki soruların cevaplarını yukarıdaki kutucukların içine uygun şekilde yazınız.

1. Göğüs boşluğunda bulunan ve vücudumuza kan pompalayan organ.

2. Bacakların bilekten aşağıda bulunan ve yere basan bölümü.

3. Beyin, göz, kulak, burun, ağız gibi organların bulunduğu bölüm.

4. Göğüs kafesinde bulunan ve solunum yapmamızı sağlayan organ.

5. Alın, göz, burun, ağız, yana ve çenenin bulunduğu başın ön bölümü.

6. Karın boşluğunun sağında bulunan organ.

7. Koku almamızı sağlayan organ.

8. Görme organı.

9. Kaval, baldır ve uyluk kemiğinin birleştiği bacağın bir bölümü.

**10.Başın iki yanında bulunan işitme organı.**

**11.İnsan bedeni**

**12.Sindirim yapmaya yarayan organ**

**13.Boynun iki yanında bulunan kolların gövdeye bağlandığı bölüm.**

**14.Dilimizin ve dişlerimizin içinde olduğu; ses çıkarmaya, besinleri almaya yarayan organ.**



## 2. BÖLÜM

### ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisini belirlemeye çalışan bu araştırma deneysel yöneme göre yürütülmüştür.

#### 2.1. Deney Deseni

Araştırmada "Öntest ve Sontest Kontrol Gruplu Seçkisiz Desen" kullanılmıştır. Bu desende ilk olarak denek havuzundan seçkisiz (rastgele) atama ile iki grup oluşturulur. Bu gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak rastgele belirlenir. Daha sonra iki grupta yer alan deneylerin uygulama öncesinde bağımlı değişken ile ilgili ölçümleri alınır. Uygulama sürecinde ise etkisi test edilen deneysel işlem deney grubuna verilirken kontrol grubuna verilmez. Son olarak deneklerin bağımlı değişkene ait ölçümleri aynı araç kullanılarak tekrar elde edilir. Modelin simgesel görünümü aşağıdaki gibidir (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz, Demirel, 2011: 202):

	<u>Grup</u>	<u>Öntest</u>	<u>İşlem</u>	<u>Sontest</u>
R	D (Deney)	O <sub>1</sub>	X	O <sub>3</sub>
R	K (Kontrol)	O <sub>2</sub>		O <sub>4</sub>

Bu arařtırmada kullanılan deney deseni Tablo 1’de gösterilmiřtir.

**Tablo 1**

**Arařtırmada Kullanılan Deney Deseni**

<b>Gruplar</b>	<b>Öntest</b>	<b>Deneysel İřlem</b>	<b>Sontest</b>
<b>Deney</b>	<b>Test 1. 1</b>	<b>Eđitsel Oyunlarla Öđretim</b>	<b>Test 1. 2</b>
<b>Kontrol</b>	<b>Test 2. 1</b>	<b>Geleneksel Öđretim</b>	<b>Test 2. 2</b>

**2. 2. Evren ve Örnekleme**

Bu arařtırmada kullanılan deneysel desende Niđe ilindeki ilköđretim okulları alıřma evreni olarak alınmıřtır.

Arařtırma Niđe ilinde 19 Mayıs İlköđretim Okulu 6. sınıfta öđrenim gören 60 öđrenci üzerinde uygulanmıřtır. Deney ve kontrol grubu olarak ayrılan iki grup sekisiz olarak belirlenmiřtir.

**2.3. Deneklerin Seimi**

Bu arařtırma, 2011–2012 eđitim öđretim yılının birinci yarısında dört hafta boyunca Niđe ili 19 Mayıs İlköđretim Okulu 6. sınıf öđrencileri ile Türke derslerinde yürütölmüřtür. Birbirine denk olan 6/A ve 6/B sınıfları deney ve kontrol grubu olarak kullanılmıřtır Arařtırmada sekisiz atama yoluyla iki gruptan biri deney diđeri kontrol grubu olarak seilmiřtir.

Örnekleme oluřturan okul ve öđrenci sayıları Tablo 2’ de gösterilmiřtir.

**Tablo 2**

**Örneklemin Seildiđi Okul ve Öđrenci Sayıları**

<b>GRUPLAR</b>	<b>19 MAYIS İLKÖĐRETİM OKULU</b>
<b>Deney</b>	<b>30</b>
<b>Kontrol</b>	<b>30</b>
<b>Toplam Denek Sayısı</b>	<b>60</b>

#### **2.4. Veri Toplama Araçları**

Araştırmada denencelerin sınanması için gerekli olan veriler; araştırmacı tarafından geliştirilen iki seçenekli otuz üç sorudan oluşan uygulama anketi ile elde edilmiştir. Ankette yer alan kelimeler 2011-2012 Eğitim Öğretim Yılı 6. Sınıf Türkçe Dersi Ünitelendirilmiş Yıllık Planı (Evren Yayınları)'nda uygulamanın yapıldığı 12 Aralık 2011 ve 17 Ocak 2012 tarihlerinin içinde yer alan 4 metnin( Kurtla Tilki, Ağaç ve Sen, Sahneler, Sanat ve Halk Sanatı) sözcük çalışmalarından belirlenmiştir. Anket bir ders saatinde uygulanacak şekilde hazırlanmıştır.

#### **2.5. Anket Geliştirilme Süreci**

Uygulama anketi, öntest ve sontest şeklinde, deneysel işlemin başında ve sonunda olmak üzere, öğrencilere iki kez uygulanmıştır. Anketin hazırlanması, geliştirilmesi ve uygulanması sürecinde göz önünde bulundurulacak ilkeler ve yapılan işlemler şunlardır:

Anket, 6. Sınıf Evren Yayınları Türkçe Ders Kitabı'nda uygulamanın yapıldığı tarihler içerisinde yer alan metinlerin sözcük çalışmaları ile ilgili etkinliklerdeki kelimelerden oluşmaktadır.

Sözcük çalışmaları ile ilgili etkinlikler incelendiğinde öğrenilmesi hedeflenen otuz üç kelime olduğu görülmüştür. Bu otuz üç kelimenin anlamları iki seçenekli olarak öğrencilere sorulmuştur. Öğrencilere kelime verilmiş, anlamını biliyorlarsa “Biliyorum” kutucuğunu işaretlemeleri, kelimenin anlamını yazmaları ve kelimeyi bir cümlede kullanmaları, bilmiyorlarsa “Bilmiyorum” kutucuğunu işaretlemeleri istenmiştir. Öğrencilerin bildiklerini varsaydıkları kelimelerin doğruluğu Türkçe Sözlük'e göre değerlendirilmiştir (TDK, 2005).

Öntest öğrencilerin uygulama öncesinde başarı yönünden eşit seviyede olup olmadıklarını ölçmek amacıyla kullanılmıştır. Yapılan ölçümler sonucunda deney ve kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur [t(58)= 0.31; p>0.05] sonucuna varılmıştır.

#### **2.6. Uygulama İşlem Basamakları**

1. İlgili makamdan gerekli izin alınmıştır.

2. Veri toplama aracı, arařtırmada kullanılmak üzere yeterli sayıda çoğaltılarak hazır hâle getirilmiştir.
3. Deney ve kontrol grubuna atanan öğrencilerden, iki ayrı sınıf düzeni oluşturulmuştur.
4. Kelime hazinesinin geliştirilmesinde kullanılabilir otuz yedi oyun belirlenmiştir. Bu arařtırmada asıl hedeflediğimiz öğrencilerin kelimeleri anlamlarıyla birlikte kavramalarını sağlamaktır. Otuz yedi oyun içerisinde öğrencilerin kelimeleri anlamları ile bilmelerini gerektiren on yedi oyun, beş uzmanın görüşüne sunulmuş olarak belirlenmiştir.
5. Deneysel çalışma bizzat arařtırmacı tarafından yürütülmüştür
6. Deney ve kontrol gruplarına deneysel çalışmalardan önce otuz üç kelimenin yer aldığı uygulama anketi (öntest) verilmiştir.
7. Kelime hazinesinin geliştirilmesinde yararlanılacak oyunlar belirlenmiş, bu oyun ve etkinliklerin uygulanmasında kullanılacak her türlü materyal, araç-gereç tespit edilmiş, arařtırmacı tarafından tasarlanmış, üretilmiş ve kullanıma hazır hâle getirilmiştir.
8. Deney grubu için oyun ve etkinliklerle öğretim yönteminin, kontrol grubu için ise geleneksel yöntemin ilkelerine uygun ders planlaması yapılmıştır. (Ek:1)
9. Deney süreci ile ilgili gereken tüm hazırlıklar tamamlandıktan sonra uygulamaya geçilmiştir.
10. Arařtırmacı, deney grubunda konuları; oyun ve etkinliklerle öğretim ilke ve yaklaşımlarına göre kontrol grubunda ise geleneksel yöntemin ilke ve yaklaşımlarına göre hazırlanmış ders planlarına uygun olarak işlemiştir.
11. Dört haftanın sonunda deney ve kontrol gruplarına uygulama anketi (sontest) tekrar uygulanmıştır.

### **2.7. Verilerin Analizi**

Uygulama sonrasında elde edilen veriler, SPSS (statistical package for social sciences) istatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin analizinde deney ve kontrol gruplarındaki öğrenciler arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını belirlemek amacıyla “T-test”i kullanılmıştır.

## 3. BÖLÜM

### 3.1. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde eğitsel oyunla ilgili yerli ve yabancı araştırmalara yer verilmiştir.

Özcan (2001), “İlköğretim Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi ve Uygulamalar” adlı yüksek lisans tezinde oyunla öğretim yönteminin önemine ve kullanılabilirlik oyun örneklerine yer vermiştir. Oyunla öğretim yöntemi, geleneksel öğretim yöntemleri ile mukayese edilerek anlatılmıştır. Okuma, yazma, konuşma, dinleme ve dil bilgisi öğretiminde oyunla öğretim yöntemi kullanılmasının gerekliliğinden bahsedilmiştir.

Tural (2005), yapmış olduğu yüksek lisans tezinde “İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi” konusunu araştırmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre oyun ve etkinliklerin uygulandığı deney grubu geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubuna göre erişim ve matematik tutumları yönünden daha başarılı çıkmıştır.

Taşlı (2003), “İlköğretimde İngilizce Öğretiminde Oyun Tekniğinin Erişime Etkisi” yüksek lisans tez çalışmasını yapmıştır. Araştırmanın örneklemini 50 öğrenciden oluşmaktadır. İlköğretim 4. sınıf İngilizce dersinin “renkler, sayılar, telefon numaraları ve saatler” konularının öğretiminde oyun tekniği uygulanan grup ile geleneksel yöntem uygulanan grubun toplam erişimleri karşılaştırıldığında, oyun tekniği ağırlıklı yöntemin kullanıldığı grup lehine fark bulunmuştur.

Altunay (2004), “Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi” çalışmasında oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrencilerin matematik dersindeki başarılarına ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisini belirlemek istemiştir. Deney grubunda uygulanan oyunla desteklenmiş matematik dersinin öğretimi, kontrol grubunda uygulanan geleneksel öğretime göre öğrenilenlerin kalıcılığında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık oluşturduğu sonucuna ulaşmıştır.

Yurt (2007), “Eğitsel Oyun Tekniği ile Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi” yüksek lisans tezini eğitsel oyun tekniğinin öğrenci başarısı üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla yapmıştır. Çalışma Muğla ili merkez

ilçedeki ilköğretim okullarında öğrenim gören 7. sınıf öğrencilerine, 2006-2007 eğitim öğretim yılında “Tüm Canlılarla Ortak Yuvamız Mavi Gezegenimiz Tanıyalım ve Koruyalım” ünitesinde yapılmıştır. Yapılan çalışma sonuçları, geçen sene 6. sınıflarda bu sene 7. sınıflarda uygulanmaya konulan yeni Fen ve Teknoloji müfredatındaki oyun etkinliklerine uyarlanmış, etkinlik seçimi esnasında oyun etkinliklerinin de tercih edilmesi gerektiğine bağlanmıştır.

Çangır (2005), “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu” yüksek lisans tezinde ilköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu incelenmiştir. Araştırma, İstanbul ili Tuzla ilçesi Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ilköğretim okullarına 2007–2008 öğretim yılında kayıtlı olan ve tesadüfî olarak seçilen 500 öğrenci üzerinde yapılmıştır. Araştırmanın temel amacı, ilköğretimde din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel oyun yönteminin ne kadar sıklıkla ve etkinlikle uygulandığını, varsa yöntemin uygulanması ile ilgili olumsuzlukları ortaya koymak ve bu dersin öğretmenlerinin bahsedilen yöntem konusundaki yeterlilik düzeylerini tespit etmektir.

Yıldıran (2004), “Fen Bilgisi Dersinde Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Oyun ve Modellerle Öğretilmesinin Başarıya Etkisi” adlı yüksek lisans çalışmasını yapmıştır. Araştırma sonunda elde edilen bulgularda "Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge" konusunun öğretiminde kullanılan "Modelle Öğretim" ve "Oyunla Öğretim" metotlarının "Geleneksel Yöntem" ile yapılan çalışmanın sonuçlarına oranla belirgin farklılık göstermiştir.

Songur (2006), “Harfli İfadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğrenilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi” yüksek lisans tezinde oyun ve bulmacalarla işlenen matematik dersinin ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin başarı ve kalıcılık düzeylerine etkisi araştırmıştır. Ayrıca, öğrencilerin matematik başarılarından ön bilgilerinin, kullanılan öğretim yönteminin, öğrencilerin matematik dersine olan tutumlarının etkisi araştırılmıştır. İlköğretim 8. sınıf matematik öğretiminde oyun ve bulmacalarla öğretim yöntemiyle işlenen matematik dersleri öğrencilerin matematik dersine olan ilgilerini olumlu yönde değiştirmiştir.

Özdoğan (2009), Pehlivan (2003), Yavuzer (2007), Onay (2006), Akandere (2006), Kutay İzgören (1999), Çoban (2008), Gökçeğöz Karatekin (2005), Karakaya (2008)'nin oyunun tanımı, işlevleri ve kuramları üzerine çalışmaları bulunmaktadır.

Gander (2004), Georgies (2007), Elkind (1999), Nicolopoulou (2004), Huizinga (2010)'nın da oyun tanımı ve kuramları, oyun ve yaratıcılık, oyunun eğitim ve öğretim değeri konularında açıklamalar getiren makale ve kitapları yabancı kaynaklara örnek teşkil etmektedir.

## 4. BÖLÜM

### BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırmanın problem cümlesine ve alt problemlerine ilişkin bulgular yer almaktadır.

\_ Deney ve kontrol gruplarının uygulama öncesi öntest puanlarına ilişkin t-testine ait bulgular,

\_ Deney grubunun öntest ve sontest puanlarının farklılığına ilişkin t-testine ait bulgular,

\_ Kontrol grubunun öntest ve sontest puanlarının farklılığına ilişkin t-testine ait bulgular bu bölümde verilmiştir.

Araştırmanın temelini oluşturan “Kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi var mıdır?” sorusunun cevabını içeren deney ve kontrol grubunun sontest puanlarına ilişkin t-testine ait bulgular da bu bölümdedir.

#### 4.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın birinci alt problemine (Kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun öntest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?) ilişkin bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

**Tablo 9**

**Deney ve Kontrol Gruplarında Öntest Puanlarına İlişkin t-testi Sonuçları**

Grup	N	X	S	Sd	t	P
Deney	30	12.50	6.33	58	0.31	0.758
Kontrol	30	12.10	3.14			

Tablo 9’deki verilere göre, deney ve kontrol gruplarının öntest puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık yoktur [ $t(58) = 0.31, p > 0.05$ ]. Deney grubunun öntest puan ortalaması 12.50 iken bu değer kontrol grubunda 12.10 olarak bulunmuştur. Aradaki sayısal fark, istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Bu



bulgu, araştırma başlangıcında, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin benzer bilişsel giriş özelliklerine sahip oldukları şeklinde yorumlanabilir. Başka bir ifade ile deney ve kontrol grubu bilişsel giriş özellikleri açısından birbirine denktir.

#### 4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın ikinci alt problemine (Kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?) ilişkin bulgular Tablo 10’da verilmiştir.

**Tablo 10**

#### **Deney Grubunun Öntest ve Sontest Puanlarının Farklılığına İlişkin t-testi Sonuçları**

<b>Grup</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>S</b>	<b>Sd</b>	<b>t</b>	<b>P</b>
<b>Öntest</b>	30	12.50	6.33	29	14.16	0.00
<b>Sontest</b>	30	31.46	2.44			

Tablo 10’da görüldüğü gibi deney grubunun öntest puan ortalaması 12.50, deney grubunun sontest puan ortalaması ise 31.46 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre deney grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını test etmek için t-testi kullanılmıştır. Test sonuçlarına bakıldığında deney grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir [ $t(29)=14.16, p<0.05$ ]. Başka bir ifade ile deney grubunun öntest puan ortalamaları ile deney grubunun sontest puan ortalamaları arasındaki sayısal fark, deney grubuna uygulanan eğitsel oyunların öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmede etkili sonuçlar verdiği anlamına gelmektedir.

Altunay (2004) “Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi” konulu araştırmasında matematik dersinin oyunlarla işlenmesinin başarıyı arttırıp arttırmadığını göstermeyi amaçlamıştır. Bu çalışmada, ilköğretimde matematik öğretiminin oyunla desteklenmesiyle öğrencilerin erişim düzeylerinin geleneksel öğretime göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Araştırma sonunda oyunla desteklenen grubun daha başarılı olduğu gözlenmiştir. Ayrıca oyunun öğrenilenlerin kalıcılığında da oldukça etkili olduğu ortaya çıkmıştır.

Songur (2006), “Harfli İfadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğrenilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi”

yüksek lisans tezinde oyun ve bulmacalarla işlenen matematik dersinin ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin başarı ve kalıcılık düzeylerine etkisi araştırmıştır. İlköğretim 8. sınıf matematik öğretiminde oyun ve bulmacalarla öğretim yöntemiyle işlenen matematik dersleri öğrencilerin matematik dersine olan ilgilerini olumlu yönde değiştirmiştir. Araştırma sonucunda oyunların uygulandığı deney grubunun daha başarılı olduğu saptanmıştır.

Yukarıdaki bulgulara dayanarak eğitsel oyunların öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirmede etkili olduğu söylenebilir.

#### **4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum**

Araştırmanın üçüncü alt problemine (Kelime hazinesinin geliştirilmesinde geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?) ilişkin bulgular Tablo 11’de verilmiştir.

**Tablo 11**

#### **Kontrol Grubunun Öntest ve Sontest Puanlarının Farklılığına İlişkin t-testi Sonuçları**

<b>Grup</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>S</b>	<b>Sd</b>	<b>t</b>	<b>P</b>
<b>Öntest</b>	30	12.10	3.14	29	1.88	0.70
<b>Sontest</b>	30	14.43	6.01			

Tablo 11’de görüldüğü gibi kontrol grubunun öntest puan ortalaması 12.10, sontest puan ortalaması ise 14.43 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara göre kontrol grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığına t-testi ile bakılmıştır. t-testi sonuçlarında kontrol grubunun öntest-sontest puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir [ $t(29)= 1.88, p>0.05$ ]. Geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun öntest- sontest puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark yoktur.

#### **4.4. Araştırmanın Problemine İlişkin Bulgular ve Yorum**

Araştırmanın problemine (Kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu ile geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubunun sontest puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?) ilişkin bulgular Tablo 12’de verilmiştir.

**Tablo 12**

**Deney ve Kontrol Gruplarında Sontest Puanlarına İlişkin t-testi Sonuçları**

<b>Grup</b>	<b>N</b>	<b>X</b>	<b>S</b>	<b>Sd</b>	<b>t</b>	<b>P</b>
<b>Deney</b>	30	31.46	2.44	58	14.36	0.00
<b>Kontrol</b>	30	14.43	6.01			

Tablo 12’de görüldüğü gibi “ eğitsel oyunla desteklenmiş öğretimin” uygulandığı deney grubunun sontest puan ortalaması 31.46, standart sapması 2.44 olarak hesaplanmıştır. “Geleneksel öğretimin” uygulandığı kontrol grubunun sontest puan ortalaması 14.43, standart sapması 6.01 olarak bulunmuştur. Deney ve kontrol grubunun sontest puanları ortalamaları arasındaki farkın test edildiği t-testi sonucuna bakıldığında, deney ve kontrol gruplarının sontest puanları ortalamaları arasındaki farkın anlamlı olduğu görülmektedir [ $t(58) = 14.36, p < 0.05$ ]. Bu bulgu, deney grubundaki öğrencilerin sontest puanlarının ortalamaları ile kontrol grubunun sontest puanlarının ortalamaları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Başka bir ifade ile “eğitsel oyunla desteklenmiş öğretimin” uygulandığı deney grubunun öğrencileri, “geleneksel öğretimin” uygulandığı kontrol grubunun öğrencilerinden daha başarılıdır.

Bu bulgular Tural (2005)’in yaptığı araştırma bulgularıyla da paralellik göstermektedir. Araştırmada, deney ve kontrol gruplarının sontest puanları ortalamaları t-testi ile bulunmuş, matematik dersi ritmik sayılar konusu işlenirken eğitici oyunların uygulandığı deney grubu öğrencilerinin test puanlarında artış görülmüştür. Araştırma sonucunda oyunların uygulandığı deney grubunun daha başarılı olduğu saptanmıştır.

Özcan (2001), “İlköğretim Türkçe Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi ve Uygulamalar” adlı yüksek lisans tezinde oyunla öğretim yönteminin önemine ve kullanılabilir oyun örneklerine yer vermiştir. Oyunla öğretim yöntemi, geleneksel öğretim yöntemleriyle mukayese edilerek anlatılmıştır. Okuma, yazma, konuşma, dinleme ve dil bilgisi öğretiminde oyunla öğretim yöntemi kullanılmasının gerekliliğinden bahsedilmiştir. Deney ve kontrol gruplarının son testleri karşılaştırıldığında oyunla öğretim yöntemini kullanan öğrencilerin test puanlarında anlamlı bir artış görülmüştür.

Taşlı (2003), “İlköğretimde İngilizce Öğretiminde Oyun Tekniğinin Erişiyeye Etkisi” yüksek lisans tez çalışmasında ilköğretim 4. sınıf İngilizce dersinin “renkler, sayılar, telefon numaraları ve saatler” konularının öğretiminde oyun tekniğini kullanmıştır. Oyun tekniği uygulanan grup ile geleneksel yöntem uygulanan grubun toplam erişileri karşılaştırıldığında, oyun tekniği ağırlıklı yöntemin kullanıldığı grup lehine anlamlı fark bulunmuştur.

Yıldıran (2004), “Fen Bilgisi Dersinde Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Oyun ve Modellerle Öğretmesinin Başarıya Etkisi” adlı yüksek lisans çalışmasını yapmıştır. Araştırma sonunda elde edilen bulgularda "Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge" konusunun öğretiminde kullanılan "Modelle Öğretim" ve "Oyunla Öğretim" metotlarının "Geleneksel Yöntem" ile yapılan çalışmanın sonuçlarına oranla belirgin farklılık göstermiştir.

Yukarıdaki bulgulara dayanarak ilköğretim 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubundaki öğrencilerin daha başarılı olduğu söylenebilir.

## 5. BÖLÜM

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın bulgularına dayalı sonuçlarına yer verilmiş, araştırmada ulaşılan sonuçlar göz önüne alınarak öğretmenlere, okul yöneticilerine, öğretmen yetiştiren kurumlarda çalışan akademisyenlere, öğretmen adaylarına ve bu alanda çalışmalar yapan araştırmacılara önerilerde bulunulmuştur.

#### 5.1. Sonuç

Yapılan bu araştırmanın amacı, eğitsel oyunların öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirmede etkisi olup olmadığını belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda 2011– 2012 eğitim öğretim yılında Niğde ili 19 Mayıs İlköğretim Okulu'nda 4 hafta süreyle uygulama yapılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler SPSS istatistik programı kullanılarak analiz edilmiştir.

Araştırmada elde edilen bulgulara dayanarak ortaya çıkan sonuçlar şunlardır:

1) Eğitsel oyunların uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntestleri arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuç araştırma başlangıcında öğrencilerin birbirlerine denk olduğunu gösterir.

2) Eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna varılmıştır. Bu durum eğitsel oyunların öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmede etkili sonuçlar verdiği anlamına gelmektedir.

3) Geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun öntest ve sontest puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna varılmıştır. Bu durum geleneksel yöntemin öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmede eğitsel oyunlar kadar etkili olmadığını gösterir.

4) Elde edilen verilere göre, geleneksel yöntemin kullanıldığı grup ve eğitsel oyunların kullanıldığı grup için öntest ve sontest sonuçları karşılaştırıldığında kontrol grubunun başarı düzeyi ile deney grubunun başarı düzeyleri arasında, deney grubu lehine anlamlı bir fark belirlenmiştir. Eğitsel oyun yönteminin istatistiksel anlamda geleneksel yöntemle göre daha etkili olduğu ortaya çıkmıştır. İlköğretim 6. sınıf

öğrencilerinin kelime hazinesini geliştirmede eğitsel oyunlar ile işlenen Türkçe dersi ile geleneksel yöntemle işlenen arasında, eğitsel oyunlarla işlenen Türkçe dersi lehine anlamlı bir farklılık vardır. Diğer bir ifade ile eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı deney grubu, geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubundan daha başarılıdır.

## **5.2. Öneriler**

Bu araştırmada ulaşılan sonuçlar çerçevesinde ilköğretim öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesine yönelik olarak öğretmenlere ve bu alanda çalışan araştırmacılara şu önerilerde bulunulabilir:

### **Araştırmacılar İçin Öneriler**

Yapılan araştırma Niğde ili 19 Mayıs İlköğretim Okulu ile sınırlı olup, daha geniş katılımın olduğu farklı bölgelerde yapılacak çalışmalarla zenginleştirilebilir.

Araştırma 2011 – 2012 eğitim – öğretim yılının 4 haftalık dönemi ile sınırlı tutulmuştur. Daha uzun süreli çalışmalar yapılarak araştırma sonuçları karşılaştırılmalıdır.

Kelimeler 2011-2012 Eğitim Öğretim Yılı 6. Sınıf Türkçe Dersi Ünitelendirilmiş Yıllık Planı (Evren Yayınları)'nda uygulamanın yapıldığı 12 Aralık 2011 ve 17 Ocak 2012 tarihlerinin içinde yer alan 4 metnin (Kurtla Tilki, Ağaç ve Sen, Sahneler, Sanat ve Halk Sanatı) sözcük çalışmalarından belirlenmiştir. Diğer konularda da benzeri çalışmalar yapılmalı ve sonuçları karşılaştırılmalıdır.

### **Öğretmenler İçin Öneriler**

Araştırmanın sonucuna göre kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların kullanıldığı deney grubu, geleneksel yöntemin kullanıldığı kontrol grubundan daha başarılıdır. Öğrenci, somut materyallerle desteklenmiş bir öğretim sürecinde yaparak yaşayarak kendi öğrenmesini gerçekleştirdiğinde daha başarılı sonuçlar elde edilmektedir. Öğrenci için böyle bir eğitim ortamının oluşmasında eğitsel oyunlardan faydalanılabilir

Dersi sıkıcılıktan kurtarmak ve eğlenceli bir hâle getirmek için oyunlardan yararlanılabilir. Özellikle ilgisiz öğrencilerin derse katılımlarını sağlayacak etkinliklere yer verilmelidir. Türkçe dersi sınıftaki bütün öğrencilerin derse katılımını sağlamaya en elverişli derslerden biridir. Bu avantaj öğretmenler tarafından göz ardı edilmemeli içine kapanık derse ilgisiz bütün öğrenciler oyunlara dahil edilmelidir.

Hatırlamaya etkisi yüksek olan oyun ve etkinliklerle öğretim yönetimine, öğrenmeyle ilgili psikologlar ve eğitimciler önem vermeli bu konuda her sınıf düzeyinde çalışmalar yapılmalıdır.

Türkçe derslerinde eğitim teknolojisindeki gelişmeler sınıfa yansıtılmalıdır. Kelime öğretiminde, öğretim ortamını neşeli, canlı kılacak, öğrencinin derste aktif bir konuma geçmesini sağlayacak olan oyun ve etkinlikler kullanılmalıdır. Kullanılan oyunlar geliştirilmeli ve daha değişik oyunlar ortaya çıkarılmalıdır.

## KAYNAKÇA

1. Akandere, M. (2006). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
2. Aksan, D. (2003). *Her yönüyle dil ana çizgileriyle dilbilim*. Ankara: TDK Yayınları.
3. Akyol, H. ve Temur, T. (2009). *İlköğretimde Türkçe öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
4. Alperen, N. (1989). *Türkçe öğretim rehberi*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
5. Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
6. Aytekin, H. (2001). *Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuğun gelişimine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
7. Başpınar, Ozan. (2008). *İlköğretim 5. sınıf öğrencilerinin aktif kelime serveti üzerine bir araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
8. Baysal, A. D. (2007). *İlköğretim 7. sınıf türkçe ders kitaplarının kelime serveti bakımından değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
9. Budak, Y. (2000). Sözcük öğretimi ve sözlüğün işlevi. *Dil Dergisi*, 92, 19-26.
10. Büyüköztürk, Ş. Çakmak, E. Akgün, Ö.E. Karadeniz, Ş. Demirel Yılmaz, F. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
11. Cesur, O. (2005). *Pansiyonlu ilköğretim okulu öğrencileri üzerinde kelime serveti araştırması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
12. Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H. (2009). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi Matbaası.
13. Çangır, M. (2005). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu / Tuzla Örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
14. Çelenk, S. (2008). Türkçe öğretiminde yararlanılabilecek öğretim yöntem ve teknikleri, S. Çelenk ve A. Tazebay (Editörler). *Türkçe öğretimi ilke yöntem ve teknikler*. Ankara: Maya Akademi Yayınları, ss.18-48



15. ıplak, M. (2005). *Uşak merkez ilköğretim 5, 8, 11., sınıfların yazılı kelime hazinesinin belirlenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
16. oban, B. ve Nacar, B. (2008). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları.
17. Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniğı ve Arapça öğretiminde kullanımı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
18. Demir, C. (2006). Türkçe/ edebiyat eğitimi ve kişisel kelime serveti, (Çevrimiçi) <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/169/celal.pdf> adresinden 10 Nisan 2010 tarihinde alınmıştır.
19. Demir, N. ve Yılmaz, E. (2006). *Türk dili el kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
20. Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan değerlendirmeye öğretim sanatı*. Ankara: PegemA Yayınları
21. Dilaçar, A. (1996). *Dil ve gerçek*. Ankara: İnkılâp Kitabevi.
22. Doğan, Y. (2003). Türkçe 1. sınıf öğrencilerinin okuma yazma becerileri. *Türklük Bilim Araştırmaları*, 13, 181-201.
23. Doğanay, J. (1998). *Ana sınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncaklarının incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
24. Elkind, D. (1999). *Çocuk ve toplum gelişim ve eğitim üzerine denemeler* (çev. D. Öngen). Ankara: Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları. (Eserin orijinali 1993'te yayımlandı).
25. Gander, J. M. ve Gardiner, W. H. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi* (çev. B. Onur). Ankara: İmge Kitabevi. (Eserin orijinali 1993'te yayımlandı).
26. Georges, R. A. (2007). Eğlence ve oyunlar (çev. D. F. Korkmaz). *Millî Folklor Dergisi*, 74, 129–136.
27. Göğüş, B. (1978). *Türkçe ve yazın eğitimi*. Ankara: Gül Yayınevi.
28. Gökçeğöz Karatekin, N. Durmuş, A. ve Işlak, H. (2005). *Oyun ve etkinliklerle Türkçe*. Ankara: Bilgitek A. Ş. Yayınları.
29. Günay, D. (2004). *Dil ve iletişim*. İstanbul: Multilingual Yayınları.
30. Güneş, F. (2007). *Türkçe öğretim ve zihinsel yapılandırma*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

31. Hazar, M. (2006). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Limitet Şirketi Yayınları.
32. Hepçilingirler, F. (2005). *Türkçe off*. İstanbul: Everest Yayınevi.
33. Huizanga, J. (2010). *Homo Ludens* (çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.  
(Eserin orijinali 1938'de yayımlandı).
34. İnce, H. G. (2006). *Türkçede kelime öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
35. İpekçi, A. (2005). *İlköğretim 7. sınıf öğrencilerinin kelime serveti üzerine bir araştırma*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
36. Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 27, 407-421.
37. Karacan, E. (2006). Çocukta dil gelişimini etkileyen faktörler, (Çevrimiçi) <http://www.ttb.org.tr/STED/sted0700/6.html> adresinde 14 Nisan 2010 tarihinde alınmıştır.
38. Karadağ, Ö. (2005). *İlköğretim I. kademe öğrencilerinin kelime hazinesi üzerine bir araştırma*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
39. Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan uygulamaya ilköğretimde drama oyun ve işleniş örnekleriyle*. Ankara: Anı Yayıncılık.
40. Karahan, A. (2007). *Uşak Ulubey ilçesi köy ilköğretim okulları 5. sınıfların yazılı anlatımlarındaki kelime servetinin belirlenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
41. Karakaya, Z. (2008). *Dil edinimi okulöncesi dil ve oyun eğitimi*. Samsun: Yazı Yayıncılık.
42. Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 141-153.
43. Karateke, E. (2006). *Yaratıcı dramının ilköğretim II. kademe 6. sınıf öğrencilerinin yazılı anlatım becerilerine olan etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Üniversitesi, Hatay.
44. Korkmaz, Z. (1992). *Grammer terimleri sözlüğü*. Ankara: TDK Yayınları.

45. Kurudayıoğlu, M. (2005). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinin kelime hazinesi üzerine bir araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
46. Kutay İzgören, M. (1999). *Oyunlarla dil öğretimi*. Ankara: Academyplus Yayıncılık.
47. Milli Eğitim Bakanlığı. (2005). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (1-5. Sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi
48. Milli Eğitim Bakanlığı. (2006). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (6, 7, 8. Sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basımevi.
49. Nicolopoulou, A. (2004), Oyun, bilişsel gelişim ve toplumsal dünya Piaget, Vygotsky ve sonrası (çev. M. T. Bağlı). *Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 137-169.
50. Onay, C. (2006). *Çoklu zekâ kuramına göre oyunla eğitim*. Ankara: Nobel Yayınları.
51. Ormanlıoğlu Uluğ, M. (2007). *Niçin Oyun ?*. İstanbul: Anfora Yayıncılık.
52. Özbay, M. (2006). *Türkçe özel öğretim yöntemleri I*. Ankara: Öncü Kitap.
53. Özbay, M. ve Melanlıoğlu, D. (2008). Türkçe öğretiminde kelime hazinesinin önemi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1, 30-45.
54. Özcan, T. (2001). *İlköğretim Türkçe öğretiminde oyunla öğretim yöntemi ve uygulamalar*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
55. Özçelik, D. A. (1988). *3.-11. Sınıf öğrencilerinde görülen biçimiyle kavram gelişimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları No: 265.
56. Özdemir, A. (2006). *Sosyal bilgiler öğretiminde oyun*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
57. Özdoğan, B. (2009). *Çocuk ve oyun çocuğa oyunla yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
58. Özenç, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
59. Pehlivan, A. (2003). Türkçe kitaplarında sözcük dağarcığını geliştirme sorunu ve çözüm yolları. *Dil Dergisi*, 122, 81-92.
60. Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

61. Pilancı, H. (2009). 7-9 Yaş arasındaki Türk öğrencilerin kelime dağarcığı gelişimi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2, 348-357.
62. Pilav, S. (2008). *Üniversite birinci sınıf öğrencilerinin söz varlığı üzerine bir araştırma*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
63. Senih, S. (2005). *Kelimeler armonisi*. İzmir: Işık Yayınları.
64. Seyrek, H. ve Sun, M. (1994). *Çocuk oyunları el kitabı*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
65. Songur, A. (2006). *Harfli ifadeler ve denklemler konusunun oyun ve bulmacalarla öğretilmesinin öğrencilerin matematik başarı düzeylerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
66. Şimşek, R. (1983). Çağdaş eğitimde ana dilinin yeri, *Türk Dili Dergisi*, 379, 31-35.
67. Şimşek, T. (2009). *Türkçe eğitiminde drama ilköğretimde Türkçe öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
68. Tortop, Y. (2005). *Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersi ve eğitsel oyun uygulamaları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Afyon.
69. Tosunoğlu, M. (1999). Kelime servetinin eğitim öğretimdeki yeri ve önemi, (Çevrimiçi) <http://yayim.meb.gov.tr/dergiler/144/tosunoglu.htm> adresinden 15 Mart 2010 tarihinde alınmıştır.
70. Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişi ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
71. Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.
72. Uygur, N. (2005). *Dilin gücü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
73. Uzun, N. E. (2004). *Dil bilgisinin temel kavramları*. İstanbul: Türk Dilleri Araştırma Dizisi Yayınları.
74. Ünsal, H. (2005). *İlköğretim 5. ve 8. sınıflar ile ortaöğretim 11. sınıfların sözlü anlatımdaki aktif kelime hazineleri/ Afyon merkez örneği*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

75. Yalçın, S. K. ve Özek, F. (2006). Söz varlığının temel dil becerilerinin ve akademik disiplinlerin kazanımına olan etkileri. *Millî Eğitim Dergisi*, 171, 130-199.
76. Yalçınkaya, T. (2004). *Okul öncesi eğitimde eğitici oyun ve oyuncak yapımı*. İstanbul: Esin Yayınları.
77. Yavuzer, H. (2007). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
78. Yıldız, C. Okur, A. Arı, G. Yılmaz, Y. (2006), *Kuramdan uygulamaya Türkçe öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
79. Yurt, E. (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.

## EKLER

### EK-1

#### Deney Grubu Örnek Ders Planı

##### A. Biçimsel Bölüm

**Ders:** Türkçe

**Sınıf:** 6

**Süre:** 40 dakika

**Öğrenme - Öğretme Strateji Yöntem ve Teknikler:** Oyun ve Etkinliklerle Öğretim Yöntemi

**Araç ve Gereçler:** Oyunlar için geliştirilmiş yazılı renkli kartonlar, torba, boya kalemleri.

**Oyun ve Etkinlikler:** Sırtımda Ne Var, Zamana Karşı, Dikkat Boşluk Kalmasın

##### Davranışlar:

1. Söz varlığını zenginleştirebilme.
2. Yeni öğrendiği kelimeleri aktif olarak kullanabilme.

##### B. Giriş Bölümü

**Dikkat Çekme:** Öğretmen daha önceden hazırlamış olduğu malzemelerle sınıfa girer.(Kelimelerin yazılı olduğu renkli kartonlar ve torba)“Çocuklar, bunların ne olduğunu biliyor musunuz? Sizce bunları niçin getirdim?” diye sorar. Farklı öğrencilerden yeterli sayıda cevap almaya çalışır.

Öğretmen bir yandan cevapları dinlerken aynı zamanda bu araç-gereçleri kullanılacağı alanlara yerleştirir. Böylelikle öğrencilerin dikkat düzeyini yükseltmiş olur.

**Güdüleme ve Gözden Geçirme:** “Çocuklar, geçen gün bir bilgisayar oyunu oynadım.(Gladyatör). Diğer gladyatörlerle hayatınız pahasına mücadele ediyorsunuz. Elde ettiğiniz kazanç ile yeni silah ve zırhlar satın alabiliyorsunuz. ‘zırh’ var mı bu kelimeyi daha önce duyan? Eğer ders boyunca etkinliklerimize istekli katılıp konuları dikkatle takip ederseniz, bu kelime ve daha birçok kelimenin anlamını rahatlıkla öğreneceksiniz.”

**Derse Geçiş:** Öğretmen “Kelimelerle ilgili güzel bir oyun oynayalım. Ne dersiniz?” diye sorar ve evet cevaplarını aldıktan sonra “O zaman hemen oyunumuza başlayalım.” der.

**Sırtımda Ne Var Oyunu:** Oyun başlamadan önce büyük kartonlar hazırlanır. Anahtar kelimeler bu kartonlara büyükçe yazılır. Kartonlar öğrencilerin sırtına bant ya da çengelli iğneyle tutturulur. Öğrencilere sırtlarında hangi kelime olduğu söylenmez. Bu öğrenciler arkadaşlarına “Sırtımda Ne Var?” sorusunu sorarak anahtar kelimeyi bulmaya çalışırlar. Diğer öğrenciler kartonda yazılı olan kelimeyi kullanmadan jest ve mimikler eşliğinde o kelimeyi buldurmaya çalışırlar. Öğretmen oyun esnasında oyuna direkt müdahalede bulunmaz; ancak oyunun işlemedeki genel yanlışları düzeltir ve iyi oynayanlara sözlü pekiştirme verir. En kısa sürede en güzel anlatan öğrenci veya öğrenciler ödüllendirilir

### **C. Geliştirme Bölümü**

Bu bölümde öğrencilerin kelimeleri kendi cümlelerinde kullanmaları istenir. En fazla cümle kuran öğrenci ödüllendirilerek küçük bir yarışma düzenlenir.

**Zamana Karşı Oyunu:** Metinde geçen anahtar kelimeler küçük kâğıtlara yazılır ve bir torbaya atılır. Sözlükten kelime bulma yarışması yapılacağı söylenir. Öğrencilerden bu kelimelerle ilgili tahminde bulunmaları istenir. Sıra ile her öğrenciye torbadan bir kelime çeker ve önce anlamını tahmin eder daha sonra da çektiği kelimenin anlamını sözlükten bulur. Kelimeyi doğru tahmin eden ve en kısa sürede bulan öğrenci oyunun galibi olur.

### **D. Sonuç Bölümü**

**Özet:** Kelimelerin anlamları tekrar edilir. (Öğretmen yapacağı tüm açıklamalarında oyun ve etkinliklerdeki malzemeleri kullanarak anlatılanlara somutluk katmalıdır.). Daha sonra hedef kelimelerin yer aldığı bir fabl okur.

**Kapanış:** Öğretmen: “Beni can kulağı ile dinlediğiniz ve derse aktif olarak katıldığınız için hepinize teşekkür ediyorum.

### **Değerlendirme**

**Dikkat Boşluk Kalmasın Oyunu:** Öğrencilerin seviyelerine uygun bir metnin yer aldığı çalışma kâğıdı hazırlanır. Anahtar kelimeler metnin üzerine ayrı bir yere yazılır. Metinde bu kelimelerin geleceği yerler boşluk bırakılır. Öğrencilerden bu boşluklara uygun olan kelimeleri seçip yazmaları istenir.

## EK-2

### Deney ve Kontrol Grubu Uygulama Anket Formu (Öntest-Sontest)

Sevgili Öğrenciler,

Aşağıda yer alan kelimelerin anlamını biliyorsanız “Biliyorum” kutucuğunu işaretleyiniz, boşluklara o kelimenin anlamını yazınız ve kelimeyi bir cümle içinde kullanınız. Kelimenin anlamını bilmiyorsanız “Bilmiyorum” kutucuğunu işaretleyiniz.

Teşekkür ederiz.

Tuba ŞAHİN  
Niğde Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı  
Yüksek Lisans Öğrencisi

	Biliyorum	Bilmiyorum
1. Yaman	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....		
.....		
.....		
.....		
2. Çelebi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....		
.....		
.....		
.....		
3. Tapınak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....		
.....		
.....		
.....		
4. Vurgun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....		
.....		
.....		
.....		
5. Zırh	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....		
.....		



.....  
.....  
6. Yaradılış

.....  
.....  
7. Post

.....  
.....  
8. İmtihan

.....  
.....  
9. Kızılca Kıyamet

.....  
.....  
10. Yemiş

.....  
.....  
11. Engel

12. Gönül

.....

.....

.....

.....

13. Şahin

.....

.....

.....

.....

14. Bahtiyar

.....

.....

.....

.....

15. Didinmek

.....

.....

.....

.....

16. Ülkü

.....

.....

.....

.....

17. Emek

.....

.....

.....

.....

18. Olgun

.....

.....

.....  
.....  
19. Dram

.....  
.....  
20. Komedi

.....  
.....  
21. Sahne

.....  
.....  
22. Oyun

.....  
.....  
23. Yaşam

.....  
.....  
24. Klasik

.....  
.....  
25. Gelenek

.....  
.....  
.....  
.....  
26. Bed

.....  
.....  
.....  
.....  
27. Müsaade

.....  
.....  
.....  
.....  
28. Heybe

.....  
.....  
.....  
.....  
29. Tasarlamak

.....  
.....  
.....  
.....  
30. Varlık

.....  
.....  
.....  
.....  
31. Kaynak

.....  
.....  
32. Şüphe

.....  
.....  
33. Nasip

### EK-3

#### Uzman Görüşü İçin Sunulan Form

Sayın Hocam,

“6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi” isimli bir yüksek lisans tezi hazırlamaktayım. Bu çalışmanın amacı, öğrencilerin anlamlarını bilmedikleri kelimeleri -anlamlarıyla birlikte- kavramalarında eğitsel oyunların etkisini belirlemektir. Buna göre aşağıdaki oyunların 6. sınıf öğrencilerinin düzeylerine uygun olup olmadığı konusunda değerli görüşlerinize ihtiyaç duyulmaktadır.

İlgi ve katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

Tuba Şahin  
Niğde Üniversitesi  
Sosyal Bilimler Enstitüsü  
Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı  
Yüksek Lisans Öğrencisi

Not: Oyunlar arka sayfalarda kısaca açıklanmıştır.

	Uygun	Uygun değil	Uygun olabilir
1. Karışık Anlamlar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. At sepete	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Adam asmaca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Eksik Harfleri Bul	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Grubumuzun kelimesi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. Kelimenin Gücü	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Hep Beraber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Tabu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Evet Hayır	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Yakıştırmaca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Sırtımda Ne Var	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Zamana Karşı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Eşleşelim	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Kim Bilir?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Kelimelerle Seksek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Dikkat Boşluk Kalmasın	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Kare Bulmaca	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 1. Karışık Anlamlar

Metin içerisinde anlamları bilinmeyen kelimelerin sözlük anlamları, her bir kelimenin anlamı ayrı bir parçada yer alacak şekilde büyük kartonlara yazılır. Kartonlar karışık olarak masaya yayılır. Sırası ile anahtar kelimeler söylenir ve öğrencileri bu kelimenin anlamını masadaki kartonlardan bulmaya çalışır. Eğer doğru ise tüm sınıfa okur.

### 2. At Sepete

Metin içeriğine uygun sınıflama başlıkları seçilir. Örneğin meslekler, ülkeler, şehirler, yemekler... Bu başlıklarla ilgili kelime listeleri oluşturulur. Listedeki kelimeler küçük kâğıtlara yazılır ve bir torbada toplanır. Sınıf öğrenci sayısına göre gruplara ayrılır. Her grup torbadan kâğıt seçer. Konu başlıkları ilgili kâğıtları daha önceden verilen sepetlere atmaları istenir. Süre bittiğinde doğru sepetlere doğru kâğıtları atan ve elinde hiç kâğıt kalmayan grup oyunun galibi sayılır.

### 3. Adam Asmaca

Tema boyunca kullanılan öğrencilerin öğrenmesi gereken kelimeler küçük kâğıtlara yazılarak torbaya atılır. Oyun, sınıf mevcuduna göre grup olarak ya da bireysel olarak oynanabilir. Beşer kişilik iki grup oluşturulur. İlk grup torbadan bir kâğıt seçer, tahtaya seçilen kâğıdın içindeki kelimenin harf sayısı kadar kutucuk ya da çizgi çizer. Diğer grup harfler söyleyerek kelimeyi bulmaya çalışır. Doğru harf söylendiğinde harf boşluktaki yerine yazılır. Yanlış söylenen her harfte tahtaya darağacına asılan adam resmini tamamlayacak çizgiler çizilir. On yanlış yapma hakları vardır. Şekil tamamlanmadan kelimeyi bulanlar puan alır.

### 4. Eksik Harfleri Bul

Anahtar kelimelere tahtaya sesli harflerin yerleri boş bırakılarak sadece sessiz harflerle yazılır. Kelimenin anlamı okunarak öğrencilerden kelimeyi tamamlamaları istenir. Bu oyun kelimenin sadece baş harfi verilerek daha zor hâle getirilebilir.

### 5. Grubumuzun Kelimesi

Öğrenciler sınıf mevcuduna göre gruplara ayrılır. Anahtar kelimeler kâğıtlara yazılır ve bir torbaya atılır. Her grup bir kâğıt seçer ve o kâğıtta yer alan kelimeleri kullanarak beş dakika içinde cümleler kurmaya başlarlar. Cümlelerin anlamlı olması, kelimelerin anlamına uygun kullanılması gerektiği belirtilir. Bu kurala uymayan cümleler kabul edilmez. Beş dakikalık süre zarfında kurallara uygun en çok cümleyi kuran grup oyunu kazanır.

### 6. Kelimenin Gücü

Sınıftan dört kişilik gruplar oluşturulur. Bu gruptan bir ebe seçilir. Seçilen üç öğrenciye ebeye anlatmaları gereken kelime gösterilir. Ebe'nin ve seçilen üç öğrencinin de bir kelime söyleme hakları vardır. Oyunun ilerleyişi şöyledir: Birinci öğrenci anahtar kelimeyi çağrıştıracak bir kelime söyler ebe tahminde bulunur. Doğru ise sıradaki anahtar kelimeye geçilir yanlış ise ikinci öğrenci belirlenen anahtar kelimeyi çağrıştıran bir kelime daha söyler, ebe tahminde bulunur doğru ise sıradaki anahtar kelimeye geçilir yanlışsa üçüncü öğrenci anahtar kelimeyi çağrıştıracak bir kelime daha söyler. Eğer kelime bulunamazsa puan alınmaz. Bu şekilde belirlenen süre içinde en çok kelime bulan oyunu kazanır.

## **7. Hep Beraber**

Anahtar kelimeler tahtaya sırayla yazılır ve sözlükten anlamları öğrencilere buldurulur. Öğrenciler sırasıyla sözlükten anlamlarını buldukları kelimeyi kullanarak bir cümle kurup sözü sıradaki arkadaşlarına devrederler. Sözü devralan öğrenci bir sonraki kelimeyi kullanarak önceki cümle ile bağlantılı yeni bir cümle kurar. Tüm sınıf anahtar kelimeleri kullanarak ortak bir metin meydana getirirler.

## **8. Tabu**

Bu oyun için hazırlanmış özel kartlar bulunmakla birlikte öğretmen öğrencilerin seviyelerini göz önüne alarak kendisi de kartlar hazırlayabilir. Tabu kartları şu şekildedir: En yukarıda verilen süre içinde anlatmanız gereken kelime yer alır. Onun altında o kelimeyi anlatırken kullanmamanız gereken kelimeler yer alır. Eğer yasaklı kelimelerden biri kullanırsanız o kart iptal olur ve puan alamazsınız. Verilen sürede en çok kelimeyi anlatan grup oyunu kazanır.

## **9. Evet Hayır**

Sınıf mevcuduna göre öğrenciler gruplara ayrılır. Her grup kendisine bir başkan seçer. Öğretmen, grup başkanını yanına çağırır ve grup üyeleri duymadan ona anahtar kelimeyi söyler. Grup başkanı grubunun yanına döner. Grup üyeleri başkanlarına sorular sorarak belirlenen süre içinde anahtar kelimeyi bulmaya çalışırlar. Grup başkanları bu sorulara sadece evet ve hayır şeklinde cevap verir. Anahtar kelimeyi en kısa sürede bulan grup oyunu kazanır.

## **10. Yakıştırmaca**

Küçük kâğıtlara herhangi bir alana ait 10–15 terim yazılır, kâğıtlar katlanarak masanın üzerine konulur. Her gruptan bir oyuncu 5 kâğıt seçer ve 1,5 dakika seçtiği kâğıttaki kelimeleri kullanarak hiç durmadan konuşur. Yapılan konuşmalardan en anlamlı en akıcı olanı oylama yapılarak seçilir .

## **11. Sırtımda Ne Var**

Oyun başlamadan önce büyük kartonlar hazırlanır. Anahtar kelimeler bu kartonlara büyükçe yazılır. Kartonlar öğrencilerin sırtına bant ya da çengelli iğneyle tutturulur. Öğrencilere sırtlarında hangi kelime olduğu söylenmez. Bu öğrenciler arkadaşlarına “Sırtımda Ne Var” sorusunu sorarak anahtar kelimeyi bulmaya çalışırlar. Diğer öğrenciler kartonda yazılı olan kelimeyi kullanmadan jest ve mimikler eşliğinde o kelimeyi buldurmaya çalışırlar.

## **12. Zamana Karşı**

Metinde geçen anahtar kelimeler küçük kâğıtlara yazılır ve bir torbaya atılır. Sözlükten kelime bulma yarışması yapılacağı söylenir. Öğrencilerden bu kelimelerle ilgili tahminde bulunmaları istenir. Sıra ile her öğrenci torbadan bir kelime çeker ve önce anlamını tahmin eder daha sonra da çektiği kelimenin anlamını sözlükten bulur. Kelimeyi doğru tahmin eden ve en kısa sürede bulan öğrenci oyunun galibi olur.

## **13. Eşleşelim**

Kelimeler büyük kartonlara herkesin görebileceği şekilde yazılır. Kelimelerin anlamları ise farklı renkte kartonlara yine herkesin görebileceği şekilde yazılır. Kartlar öğrencilere dağıtılır ve havaya kaldırılarak sınıfın içinde dolaşmaları istenir. Kelimeler ile anlamlarının yazılı olduğu kartı taşıyan öğrenciler doğru bir şekilde eşleşmeye çalışırlar. Bütün öğrenciler eşleşince oyun sonlandırılır.

## **14. Kim Bilir?**

Öğrencilerden biri metinde geçen anlamını bilmediği bir kelimeyi söyler ve bu kelimenin anlamını sınıftakilerden kimin bileceğini tahmin eder. İsmi söylenen öğrenci biliyorsa cevap verir. Bilmiyorsa o da kimin bilebileceğini tahmin eder. Bu arada diğer öğrenciler kelimenin anlamını bulabilirler. Bu şekilde metin içerisinde yer alan bilinmeyen kelimelerin anlamları bulunmuş olur.



### **15. Kelimelerle Seksek**

Okuna metinden yararlanılarak ve öğrencilerin kelime hazineleri göz önünde bulundurularak bir eş anlamlı kelimeler listesi hazırlanır. Salona ya da hava müsaitse bahçeye seksek kareleri çizilir. Bir öğrenci seçilir ve öğrenciden sekseğin birinci basamağında durması söylenir. Eş anlamlı kelimeler listesinden bir kelime söylenir. Öğrenci verilen kelimenin eş anlamlısını bilirse sekseğin ikinci karesine zıplar. Eş anlamlı kelimeler listesi yerine zıt anlamlı kelimeler listesi de hazırlanabilir. Sekseği en çabuk tamamlayan öğrenci oyunun kazanır.

### **16. Dikkat Boşluk Kalması**

Öğrencilerin seviyelerine uygun bir metnin yer aldığı çalışma kâğıdı hazırlanır. Anahtar kelimeler metnin üzerine ayrı bir yere yazılır. Metinde bu kelimelerin geleceği yerler boşluk bırakılır. Öğrencilerden bu boşluklara uygun olan kelimeleri seçip yazmaları istenir.

### **17. Kare Bulmaca**

Öğrencilerden anlamı verilen kelimeleri bulmaları ve bunları bulmaca karesindeki uygun boşluklara yazmaları istenir.

**EK-4**  
**İzin Yazıları**



**Y.C.**  
**NIĞDE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ**  
**Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı**

Sayı : B.30.2.NÖÜ.0.72.00.00/2040  
Dosya No : 332-01  
Konu : Ter. Acıyama İleri Tuha ŞAHİN

15/12/2011

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

İlgi : a)23.11.2011 tarih ve B.30.2.NÖÜ.0.E.41.00.00/1108 sayılı yazınız.  
b)Niğde Valiliği İİ Müh. Eğitim Müdürlüğünde 08.12.2011 tarih ve B.08.4.MEM.0.51.20.  
02-60519984 sayılı yazısı.

Enstitünüzde Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Tuha ŞAHİN' in Ter. çalışmasının uygun görüldüğüne dair Niğde Valiliği İİ Müh. Eğitim Müdürlüğünün İlg. b'de kayıtlı yazısı ekte gönderilmektedir.

Gereğini rica ederim.

  
Prof. Dr. Mustafa BAYRAK  
Rektör a.  
Rektör Yardımcısı

**EKLER:**  
1-İlgi Yazı (1 sayfa)  
2-Valilik Oluru (1 sayfa)  
3-Anket (4 sayfa)  
4-Eğitsel Oyuncu Formu (3 sayfa)



T.C.  
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

SAYI : B.30.2.NİĞÜ.0.E.41.00.00/1108  
DOSYA NO:302-01  
KONU : Anket Uygulama izni hk.

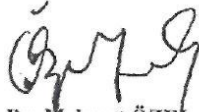
NİĞDE 23/11/2011

REKTÖRLÜK MAKAMINA  
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi:Tuba ŞAHİN'in 22.11.2011 tarih ve 794 sayılı dilekçesi.

Enstitümüz Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Tuba ŞAHİN, Yrd. Doç. Dr. Duygu UÇGUN danışmanlığında "6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi" konulu tezinin içerisinde dilekçe ekinde belirttiği anketi uygulamak istemektedir. Uygulamayı yapabilmesi için gerekli iznin Niğde Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünden alınması hususunda;

Gereğine arz ederim.

  
Doç. Dr. Mehmet ÖZEL  
Müdür

EK:1-İlgi Dilekçe ve Ekleri ( 11 Sayfa)

**T.C.**  
**NİĞDE VALİLİĞİ**  
**İl Millî Eğitim Müdürlüğü**

Sayı : B.08.4.MEM.0.51.20.02.605-**20082**  
Konu : Araştırma İzni

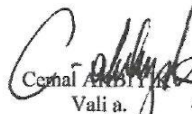
09/12/2011

**NİĞDE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE**  
**( Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı )**

İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.  
b) 28.11.2011 tarih ve 1938 sayılı yazınız.

İlgi (b) yazınız gereği Üniversiteniz Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Tuba ŞAHİN'in "6.Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi" konulu tez araştırması için İlimiz Merkez 19 Mayıs İlköğretim Okulu 6.Sınıf Öğrencilerine yönelik anket ve eğitsel oyunlar uygulamasına ilişkin Valilik Makamının 08.12.2011 tarih ve 19984 sayılı onayı ekte gönderilmiştir.

Bulgilerinizi ve araştırma uygulaması yapacak olan yüksek lisans öğrencisinin kurumlarımızda yapacağı araştırmasında mühürlü olarak gönderilen araştırma materyallerini kullanması ve araştırma sonuçlarını ilgi (a) yönergenin 5.maddesinin "O" bendi gereği CD ortamında ve kitap olarak İl Millî Eğitim Müdürlüğü'ne teslim edilmesini rica ederim.

  
Cevat Aksoy  
Vali a.  
Millî Eğitim Müdürü

**EKLER:**  
1-Valilik Onayı ( 1 Sayfa )  
2-Anket( 4 Sayfa )  
3-Eğitsel Oyunlar Formu( 3 Sayfa )

5692

T.C.  
NİĞDE VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.0.51.20.02.605-19984  
Konu: Araştırma İzni

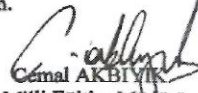
08/12/2011

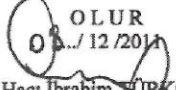
VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.

İlgi yönerge doğrultusunda, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı Türkçe Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Tuba ŞAHİN'in "6.Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi" konulu tez araştırması için İlimiz Merkez 19 Mayıs İlköğretim Okulu'nda öğrenim görmekte olan 6.Sınıf öğrencilerine yönelik Anket ve Eğitsel Oyunlar uygulamasıyla ilgili araştırma izni Niğde Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın 28.11.2011 tarih ve 1938 sayılı yazıları ile istenmektedir. Konu, Müdürlüğümüz Araştırma Değerlendirme komisyonu tarafından incelenmiş olup, Müdürlüğümüzce de uygun görülmektedir.

Makamlarımızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

  
Cemal AKBIYIK  
Millî Eğitim Müdürü

OLUR  
08/12/2011  
  
Hacı İbrahim TÜRKÖĞLU  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

EK:  
1-Dosya( 1 adet )

## **EK-5**

### **Öz Geçmiş**

#### **Kişisel Bilgiler**

Uyruğu: T.C.

Doğum Yeri: Niğde

Doğum Tarihi: 20.07.1987

Medeni durumu: Evli

#### **Eğitim Durumu**

2009- Niğde Üniversitesi Türkçe Eğitimi Yüksek Lisans

2005- 2009: Niğde Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği

2001- 2005: Cumhuriyet Lisesi (Yabancı Dil Ağırlıklı)

1993-2001: Selçuk İlköğretim Okulu (Niğde)

#### **Çalışma Hayatı**

2012: Hakkari Sermaye Piyasası Kurulu Ortaokulu Türkçe öğretmeni

2013: Niğde Karaatlı Fatma Cuma Ali Yılmaz Ortaokulu Türkçe öğretmenliği görevini sürdürmektedir.

#### **Yabancı Dil**

İngilizce KPDS:57

**Tuba GÜLSOY**