

DOI: 10.7596/taksad.v2i4.228

İngilizce Kelimelerin Oyunlarla Öğretilmesi

İrfan Tosuncuoğlu*

Öz

Son zamanlarda, sınıf içinde kelime öğretiminde oyunları kullanmak, alandaki uzmanlar tarafından popüler bir teknik haline gelmektedir. Oyunların temel amacı, öğrencileri yeni kelime ve kalıplarla tanıştırmak ve kelimeleri pekiştirmelerine yardımcı olmak olduğu gibi, öğrencilerin iletişim yetilerini geliştirmelerine de yardımcı olur. Yapılan gözlemler, oyunlar aracılığıyla kelime alıştırmaları yapan öğrenci gruplarının, yaptıkları aktivitelerde daha motive olmuş ve yaptıklarıyla daha ilgili olduklarını göstermiştir. Öğrencilerin oyunlarla öğrenim süresi sonucu derslerden aldıkları geçme notları sonuçları, rahat ortamın öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırdığını göstermektedir. Fakat bu çıkarım, böyle bir sonucun tek olası açıklaması değildir. Dersler sırasında oyunun kullanımı öğrencileri kelime öğeleri üzerinde kendi kendilerine çalışmaya motive etmiş olabilir. Yani, oyunlar vasıtasıyla öğrenciler öğrenme faaliyetlerine daha fazla zaman ayırmışlardır ve bu şekilde daha başarılı olmuşlardır.

Anahtar Kelimeler: İngilizce Öğretimi, Oyunla Eğitim, Eğitim Metotları, Dil Eğitimi.

* Yrd. Doç. Dr., Karabük Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatı Bölümü

English Teaching with Games

Abstract

Nowadays using games while teaching vocabulary is becoming very popular techniques by specialists in the related fields. Main aim of the games is to introduce new pattern and structures for the students and reinforce it, and it helps the students for developing their communication abilities. Observations show that the students who did vocabulary exercises through games became more motivated in the activities and more interested in what they did. The passing results of the students who studied those activities by the help of the games showed that comfortable atmosphere made the learning activities easier. But that resolution is not possible only explanation of that kind of result. Using of the games conducting the courses may motivate the students by themselves on vocabulary. That is, the students assigned more time for studying vocabulary and more successful, thanks to the games.

Key Words: English Teaching, Teaching with game, Education methods, Language teaching.

Giriş

Dil insanların birincil ihtiyaçlarını karşılayan bir araç olması sebebiyle önemli bir konumda yerini almaktadır. İnsanların dili etkin kullanmak ve ihtiyaçlarını en hızlı bir şekilde karşılamak için kelime bilgileri dolayısıyla kelime hazineleri en üst seviyede olmalıdır. Bir kişinin kelime hazinesinin zengin olduğu ölçüde kendini anlatma ve karşısındakini anlama becerisi kolaylaşır. Bunun için öğrencilerin küçük yaşlardan itibaren kelime hazinelerini zenginleştirmek için kelime öğretimi yapılmalı ve kelime öğretimini kolaylaştırıcı ve motive edici yollar da aranmalıdır.

Öncelikle kelimenin ne olduğundan bahsedecek olursak; TDK (2010)'da kelime; "Anlamı olan ses birliği, söz, sözcük" olarak tanımlanır. Ergin (1986: 95) kelimeyi, "Manası veya gramer vazifesi bulunan ve tek başına kullanılan ses veya sesler topluluğudur" diye tanımlamaktadır (Akt: Karadağ, 2005: 299). Akyol da (1997) kelimeyi, "Tecrübelerin hafızada depolanmış şekli" olarak, Aksan (1990) da, "Kelime adını verdiğimiz işaret, bir

kavram, bir de ses yönü olan her dilin kaynaşmış bir düşünce ses bileşimidir, dildeki başka öğelere ilişkili bir anlama ve anlatma birimidir”, şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Kelime Öğretme Teknikleri

Kelime öğretimiyle ilgili birçok teknik bulunmaktadır. Öğitmenler, öğrencilerin öğrendikleri kelimeleri etkin bir biçimde hatırlamalarını istiyorlarsa, kelimeler bir bağlam, bir parça dahilinde öğretilmeli, kelime alıştırmaları yapılmalı ve öğrencilerin kelimeleri unutmasını engellemek için de muhtelif zamanlarda tekrarlar yapılmalıdır. Kelime öğretimi ve tekrarı konusunda aşağıdaki kelime öğretimi teknikleri kullanılabilir:

1. Görsel teknikler: Bu teknikler, kelime hatırlama konusunda özellikle yardımcı olarak addedilen görsel hafızayla alakalıdır. Öğrenciler görsel bir şekilde sunulan materyali daha iyi hatırlar. Görsel teknikler, somut öğelerini öğretmek konusunda ve fiil ve isimlerin anlamlarının aktarılmasında da oldukça yararlı olur. Bu teknikler, öğrencilerin, gösterilen materyali anlamlı bir şekilde ilişkilendirmesine ve sahip oldukları dil değerleri sistemine katmasına yardımcı olur (Gairns ve Redman:1999).
2. Sözel açıklama: Bu teknik, örnekleyici durumlarla, eşanlamlı ve zıt anlamlı kelimelerle (Gairns ve Redman), anlamlarla ve kategorilerle ilgilidir.
3. Sözlük kullanımı: Sözlük kullanımı, bilinmeyen kelime ve ifadelerin anlamlarını öğrenmek için kullanılan bir diğer tekniktir. Öğrenciler birçok sözlükten yararlanabilir: iki dilli, tek dilli, resimli sözlükler, eşanlamlılar sözlükleri ve benzerleri... Diğer yandan French Allen (1983) sözlükleri “özgürlük pasaportu” olarak görür ve sözlük kullanımını öğrenci merkezli öğrenme aktivitelerinin merkezine yerleştirmektedir.

Öğretici Nitelikli Oyunlar

Oyunlar öğrencilerin toplumla etkileşim ve bütünleşme sürecinde oldukça önem arz etmektedir. Seçilen oyunlar öğrencilerin kişiliklerini ön plana çıkardığı gibi bir düzene ve kurala uyma, bir birimin parçası olma gibi melekeleri de geliştirir. Çocuklar oyunlarla düşündüklerini hemen ifade edebilirler, kendi güçlerinin farkına varırlar ve kendi gibi olan çocuklarla kimi zaman beraberce koydukları kurallara uyarak rekabet etmektedirler (Jersild, 1979:173). Eğitsel oyunun iki hedefi vardır: Birincisi, çocuğa zevk verir, onda kazanma, üstün gelme, başarıma duygusunu yaratır. İkincisi, öğretmen tarafından çocuğa bazı

yetenekler, beceriler kazandırılır ve geliştirilir (Dirim, 2000: 3). Oyun, özellikle çocukluk yıllarında insanın bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği bir etkinliktir (Dirim, 2000: 3).

Kelime öğreniminin genellikle yorucu ve zahmetli bir süreç olduğu biz eğitimciler başta olmak üzere herkesçe bilinmektedir. Bu sebepten kelime öğreniminin nasıl yapılacağı konusunda çok değişik fikirler bulunmaktadır. Eğitim, öğretim ve öğrenim hayatı deneyimlerimizde öğrencilerin oyunlar aracılığıyla dil öğrenmek konusunda istekli oldukları duygumuzu birçoğumuz almışızdır. Birçok bilim insanına göre de, oyunlar sadece eğlence anlamına gelmemekte dil öğretiminde de kullanılabilirdiği ifade edilmektedir. Oyunlar, aynı zamanda, öğrencilerin yabancı dil kullanıcıları olarak, iletişim yetisi edinerek, bilinçli bir analiz yapmadan ya da öğrenme sürecini anlamadan bile dili öğrenmesine yardımcı olmaktadır.

Birçok tanınmış ders kitabı ve yöntembilim kitabı yazarı bilim insanları, oyunların sadece zaman geçirme aktivitesi olmadığını, aynı zamanda eğitimsel değerleri de olan aktiviteler olduğunu öne sürmüştür. Lee (2006), çoğu kelime oyununun, öğrencileri doğru biçimleri öğrenmeye çalışmak yerine, dili kullanmaya yönelttiğini düşünmektedir. Lee, ayrıca, oyunların yabancı dil öğretimi programlarında yardımcı değil de, merkezi bir konumda düşünülmesi gerektiğini belirtmektedir. Benzer bir fikir de, oyunların eğlenceli olduğunu düşünen, fakat oyunların özellikle yabancı dil öğretimindeki pedagojik değerinin de göz ardı edilmemesi gerektiği uyarısını yapan Richard-Amato'dan gelmektedir. "Oyunlar kaygıyı azaltır, böylece verilerin alınmasını daha olası hale getirir" (Richard-Amato:2010). Oyunlar oldukça motive edici ve eğlendiricidir, aynı zamanda utangaç ve çekingen öğrencilere de düşünce ve duygularını ifade etme olanağı sağlar. Ayrıca, oyunlar öğrencilerin tipik bir ders sırasında yeni yabancı dil deneyimleri yaşamalarına da olanak verir. Oyunların kullanımıyla yaratılan rahat atmosfer içerisinde, öğrenciler öğrendikleri bilgileri daha hızlı ve daha iyi hatırlarlar. Bunlara ek olarak, oyunlar bir dilin pratiği için de iyi bir yoldur, çünkü öğrencilerin gelecekte gerçek yaşam içerisinde kullanacakları bir dil modelini kullanmalarına olanak sağlar. Diğer yandan, oyunlar öğrencileri dili kullanmaya teşvik eder, onları eğlendirir, veriyi öğretir ve kullanım akıcılığını sağlar. Bu yukarıda saydığımız nedenler göz ardı edilse bile, genelde oyunlar öğrencilere, yabancı dil öğreniminin zor olmadığını anlamalarını sağladığı gibi ve yabancı dildeki güzellikleri ve incelikleri görmelerine de yardımcı olur.

Oyunların Seçimi

Eğitmenler ve öğretmenler, oyunların öğrenme süreci içerisinde azami bir ölçüde yararlı olmalarını istiyorlarsa, oyun seçimlerinde çok dikkatli olmaları gerekmektedir. Her oyun her yaştaki öğrenciler için uygun değildir. Farklı yaş grupları, çeşitli konular, materyaller ve oyun tipleri gerektirir. Bunlara ek olarak, dilin belirli bir gramer yönünü pratik eden veya güçlendiren oyunlar öğrencilerin yetenekleri ve önceki öğrendikleri bilgileriyle ilişkili olmak durumundadır. Oyunların işlev ve konuları, öğrencilerin deneyimlerine uygun değilse veya gördükleri konuların dışındaysa bu aktiviteler onlara bir hayli zor gelecektir. Oyun seçimini etkileyen bir diğer faktör de oyunun süresi ve tamamlanması için gerekli olan zamandır. Çoğu oyunun bir zaman limiti vardır, fakat eğitmen, öğrencilerin seviyesine, gruptaki öğrencilerin sayısına veya kurallar hakkındaki bilgilere göre daha fazla ya da daha az zaman ayırmak isteyebilir. Oyunlar genelde kısa ısınma aktiviteleri olarak ya da dersin sonunda kalan kısa süreyi değerlendirebilmek için de kullanılabilir. Yine de, Lee'nin bahsettiği gibi oyun "öğretmenin ve sınıfın yapacak daha iyi bir şeyi olmadığında ders süresinden artan zamanları dolduracak marjinal bir aktivite olarak düşünülmemelidir", demektedir ve bizim, oyunların, yabancı dil öğretiminin merkezi bir yerinde bulunması gerektiği sonucuna varmamız gerektiğini ifade etmektedir.

Oyunlar aynı zamanda öğrencilerin öğrendikleri bilgiyi hoş ve eğlenceli bir şekilde hatırlamasını sağlayarak, aynı zamanda tekrar egzersizlerinde de çok yardımcı olur. Oyunlar yalnızca ses gürültüye ve öğrencilere eğlenmesine sebep oluyor olsa bile, öğrencileri motive ettikleri, iletişim yetisini ilerlettikleri ve akıcılık kazandırdıkları için dikkate ve sınıfta uygulanmaya değer aktivitelerdir.

Ayrıca, kelimelerin öğretilmesinden sonra pratik yapmak ve tekrarlamak için çok faydalı olan birçok kelime oyunu da bulunmaktadır. Birçok bilmece, bulmaca ve benzeri oyun, özellikle iki kişiden ya da daha fazla kişiden oluşan gruplar için kullanışlıdır.

Örnek Oyun

Şu şekilde örnek oyun kelime tekrarı için kullanılabilir, Çapraz bulmaca: Farzedelim ki, Van Gogh hakkındaki bir ünitenin tamamlanmasından sonra, öğrenciler, sanatla ilgili kelime dağarcıklarını genişletmek istesinler. Öğrenciler öğrendikleri kelimelerden oluşan listeler hazırlarlar. Kelimeleri tekrar etmek için, gruplardan birinin görevi çapraz bulmacayı çözmektir. Öğrenciler ikili gruplar biçiminde çalışır. Her gruptaki bir kişi çapraz bulmacanın

A bölümünü alırken diğeri de B bölümünü alır. Öğrencilerin görevi, aktivite eşinin bildiği eksik kelimelerle çapraz bulmacanın kendi bölümünü doldurmaktır. Öğrenciler aktiviteyi tamamlamak ve uygun cevapları bulabilmek için grup arkadaşlarına açıklamalar ve tanımlar yapmak ve çeşitli sorular sormak durumundadırlar. Öğrenciler, ancak doğru yanıtı aldıktan sonra, kendi bulmaca kısımlarındaki uygun yerlere yazabilmektedir.

Öğrenciler bizce bu aktiviteden oldukça zevk alırlar ve aktivite boyunca hiçbir çeviriye de gerek duymayabilirler. Söz konusu kelimelerin anlamlarını bulabilmek için tanımlar, ilişkilendirme teknikleri ve örnekler gibi birçok strateji kullanabilirler.

Sonuç

Kelime öğretiminde oyunların kullanılması, öğrencilerin aktif ve üretken bir kelime dağarcığı kazanmasına yardımcı olur. Öğrenciler, öğrendiklerini düzenli olarak tekrar etmek durumundadırlar, aksi takdirde öğrenilen bilgiler unutulabilir. Eğitimci ve öğretmenler, kelime pekiştirme ve tekrarlama için birçok tekniğe başvurabilirler. Birinci olarak, seçilmiş bazı grafikler kullanılabilir, diğer öğrenciler tarafından bulunacak bir ögenin tanımını verebilirler. Çoktan seçmeli ve boşluk doldurmalı egzersizler, öğrencilerin uygun cevabı seçerken kelime dağarcıklarının etkinleştirilmesine de yardımcı olur. Eğitimci, birbiriyle eşleştirilmek üzere eş veya zıt anlamlı kelimelerden oluşan listeler; değiştirilerek yazılacak cümleler ya da eş anlamlı ifadelerle değiştirilecek bazı kelime veya ifadeler kullanabilirler. Cümle tamamlamalı testler (boşluklu), öğrencilerin bir paragrafı ve paragrafın örgüsünü anladıklarını gösterip kelime seçimlerini belirleyecektir. Görsel eğitim araçları da tekrarlamalar konusunda çok yardımcı olabilir. Resimler, fotoğraflar ya da çizimler kelimelerin olduğu kadar, deyimlerin, ifadelerin ve yapıların da pekiştirilmesini kolaylaştırabilir.

Oyunların her zaman her öğrenci için iyi ve kolay olduğu söylenemese de, öğrencilerin büyük bir kısmı oyunları rahatlatıcı ve motive edici olarak görmektedir. Sonuç olarak oyunlar, dersin bütünleyici bir parçası olmalı, hem öğrenciler hem de öğretmenler için eğlenceli bir aktivite olurken yoğun bir pratik olanağı da sunmalıdır.

Kaynakça

- Aksan, Dođan (1990). Her Yönuyle Dil. Ankara: TTK Yayınları.
- Akyol, H. (1997). Kelime Öğretimi. Millî Eğitim. Sayı: 134.
- Dirim, A. (2000). İlköğretim Okulları İçin Çocuk Oyunları. İstanbul:Esin Yayınevi.
- Ergin, M. (2000). Türk Dil Bilgisi. İstanbul: Bayrak Yayınları.
- French A. V. (1983). Techniques in teaching vocabulary. Oxford: Oxford University Press.
- Gairns R., and Redman, S.(1999). Working With Words. Cambridge University Press
- Gear, J. and R. Gear. (1988). Incongruous visuals for the EFL classroom. English Teaching Forum, 26, pp.43.
- Gulland, D. M. and D.Hinds-Howell. (1986). The penguin dictionary of English idioms. London: Penguin Books Ltd.
- Haycraft, J. (1978). An Introduction to English Language Teaching. Harlow: Longman.
- Jersild, A. T. (1979) Çocuk Psikolojisi. (çev. G. Günce). Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları. No: 79.
- Karadağ, Ö. (2005). Kelime Hazinesi Çalışmaları Açısından Kelime Kavramı Üzerine Bir Değerlendirme. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 25, Sayı 2 293–307.
- Köksal, D., Cesur, K. (2012). Students and Instructors' Perceptions of Objective Tests Used to Assess Language Performance at University Level 1. Eğitimde Kuram ve Uygulama Journal of Theory and Practice in Education 2012, 8 (1):41-53
- Lee, W. R. (2006). Getting Through Trinity College English. Elsevier Science & Technology
- Richard-Amato, Patricia A. (2010). Making It Happen: From Interactive to Participatory Language Teaching -- Evolving Theory and Practice.
- Türk Dil Kurumu. (2010). Türkçe Sözlük. Ankara: TDK Yayınları. Web: www.tdk.gov.tr