



Anadili Kazakça Olan Lise Öğrencilerine Oyunla Yabancı Dil Olarak Türkçe Kelime Öğretimi

Yeje AVJU

Master's Student, International Burch University
Sarajevo / Bosnia and Herzegovina
yeje.avju@stu.ibu.edu.ba

Mustafa ARSLAN

Prof. Dr., International Black Sea University,
Tbilisi / Georgia, marslan@ibsu.edu.ge

Özet

Bu çalışmanın amacı, oyunla öğrenmenin Kazak öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe kelime öğrenmeleri üzerindeki etkisinin saptanmasıdır. Kelime olmadan ikinci bir dili öğrenmek zordur. Bu bağlamda, soydaş halklara Türkiye Türkçesi öğretirken kelimelerin özellikle kelime telaffuzları üzerinde durulmalıdır çünkü aynı kökene sahip oldukları için söylenişlerinde farklılıklar vardır. Anadili Kazakça olanlara Türkiye Türkçesi öğretirken kelimelerin söylenişinden kaynaklanan fonetik özelliklere dikkat edilmelidir. Oyunlar aracılığı ile anadili Kazakça olanlara Türkçe kelime öğretirken söyleyiş farklılıklarını ortadan kaldırmak mümkündür. Oyunlar, her öğrencinin duygusal olarak bağlandığı ve bir şeyler eklediği alanlardır. Anlatılmak veya öğretilmek istenilen konu, oyun yardımıyla çok kolay bir şekilde yorulmadan başarıya ulaşabilir. Bu çalışmada ana dili Kazakça olan A1-A2 seviyesindeki öğrencilere kelime öğretimi yaparken, öğretmenin konu ile ilgili oyunlardan yararlanması öğrenilen kelimelerin akılda kalıcılığı ölçmeye çalışılmıştır. Çalışmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmış ve veriler gözlem yoluyla elde edilmiştir. Öğrencilere 4 hafta boyunca uygulanan *Kahoot!*, *Ne Buu?*, *Sessiz Sinema*, *Seç-Eşleştir* ve *Gizli Kelimeler* adı altındaki beş farklı oyun aracılığı ile veriler toplanmıştır. Elde edilen bulgulara göre, Kazak öğrencilerin oyunlarla Türkçe kelimeleri isteyerek daha hızlı öğrendikleri gözlemlenmiştir. Kazak öğrencilere yabancı dil olarak Türkçe kelime öğretiminde oyunların kullanılmasının etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar kelimeler: Yabancı dil olarak Türkçe, Kazakça, oyun, kelime, öğretim

Teaching Turkish Vocabulary as a Foreign Language to Students whose Native Language is Kazakh via Games

Abstract

The aim of this study is to determine the effect of learning through games on Kazakh students' learning Turkish words as a foreign language. It is difficult to learn a second language without vocabulary. In this context, when teaching Turkey Turkish to cognate peoples, the pronunciation of the words should be especially emphasized because there are differences in their pronunciation since they have the same origin. When teaching Turkey Turkish to native Kazakh speakers, attention should be paid to the phonetic features resulting from the pronunciation of words. It is possible to eliminate pronunciation differences while teaching Turkish words to native Kazakh speakers through games. Games are areas where every student adds something emotionally and connects. The subject you want to explain or teach can be achieved very easily, without getting tired, with the help of games. While teaching vocabulary to A1-A2 level students whose native language is Kazakh, the teacher used games related to the subject and tried to measure the memorability of the learned words in this research. In the study, a case study, one of the qualitative research designs, was used and the data was obtained through observation. Data was collected through five different games called Kahoot!, What's That?, Silent Cinema, Select-Match and Hidden Words, which were applied to the students for 4 weeks. According to the findings, it was observed that Kazakh students willingly learned Turkish words faster through games. It was concluded that the use of games is effective in teaching foreign language Turkish vocabulary to Kazakh students.

Key words: Turkish as a foreign language, Kazakh, game, word, teaching

1. GİRİŞ

Dil, insanın varoluşundan bu zamana kadar süregelen en önemli kültür ve miras taşıyıcısıdır. “Dil, kendisine özgü kuralları olan ve ancak bu kurallar içerisinde gelişen canlı bir varlık, temeli tarihin bilinmeyen dönemlerinde atılmış bir gizli anlaşmalar düzeni, seslerden örülmüş toplumsal bir kurumdur” (Ergin, 2008, s. 3). Zamanla göçlere, savaşlara, ticari alışveriş gibi kültürel etkileşimlere bağlı olarak farklı dilleri öğrenme gereksinimi ortaya çıkmaya başlamıştır.

Hızla gelişen dünyaya ayak uydurabilmek ve başka kültürlerle de kapı açabilmek için yeni bir dil öğrenmek ihtiyaç değil zorunluluk haline gelmiştir. “Yabancı dil öğrenmenin temel nedenleri, bireylere göre değişen özel amaçlar, farklı kültürlerle duyulan ilgi, hedef toplum içerisinde sürekli veya geçici olarak yaşamının doğurduğu bir gereklilik, mesleki yaşam içerisinde ilerleme isteği ve okul müfredatlarına bağlı olarak öğrenme zorunluluğudur” (Aydın ve Zengin, 2008, s. 82).

Bu gereksinimi karşılamak için yıllar boyunca yabancı dilin nasıl öğretileceğine dair değişik çalışmalar yapılmıştır. “Yıllar boyunca yabancı dil öğretilirken farklı öğretim tekniklerine başvurulmuştur. Bu teknikler öğrencilerin ve sınıfın ihtiyaç ve seviyesi doğrultusunda değişebilir” (Demirel, 2010, s. 63-64). Zamanın ve öğrenenlerin değişmesiyle birlikte bu öğretim teknikleri yıldan yıla ihtiyaca göre değişmiştir. Farklı öğretim teknikleri ortaya koyulmuş ve uygulanmıştır.

Etkili bir iletişim kurmak için insanlar cümlelere ihtiyaç duyarlar. Cümleleri oluşturmak için ise en önemli öge kelimelerdir (Ünay, 2020). Yabancı dil öğreniminde de öğrenciler ilk olarak hedef dilin alfabetini ardından telaffuzunu ve kelimelerini öğrenmek ile başlamaktadırlar. Bu sebeple kelime bilgisinin zenginliğine bağlı olarak öğrenciler cümlelerini uzun tutabilir veya daha fazla cümle ile konuşmalarını sürdürebilirler.

Yabancı dil öğrenme sürecinde birçok farklı türden faktör, öğretim ve öğrenim üzerinde etkisini olumlu veya olumsuz göstermektedir. Örneğin; coğrafi konum itibarıyla ve ana dil yapısı itibarıyla Türkçeye uzak olan öğrenciler, soydaş öğrencilere bakarak dezavantajlıdırlar. Soydaş olarak tabir edilen Kırgızistan, Özbekistan, Türkmenistan, Azerbaycan ve Kazakistan gibi ülkelerde yabancı dil öğrenen öğrenciler, Türkiye Türkçesi ile kendi dillerinde bulunan kelime ve yapı benzerliklerinden dolayı daha hızlı ve kolay Türkçe öğrenebilmektedirler. Ancak yine de öğreticiler, öğrencilerin bu yabancı dil öğrenme serüvenlerini farklı yöntemlerle desteklemelidir.

Dil öğreniminde en önemli unsurlardan biri kelime öğrenimidir. Öğrenilen harfler kelimeleri, kelimeler de iletişim için ihtiyaç duyulan cümleleri oluşturmaktadır. Öğrenilen kelimeler ne kadar çok olursa, doğru ve etkili cümle kullanımı o kadar artar. Öğrenilen dil ile ana dil arasındaki benzerlikler ve farklılıklara bağlı olarak öğrenme hızı, zorluk ve kolaylık dereceleri de farklılık göstermektedir. Benzerlikler arttıkça öğrenme kolay ve hızlı olacaktır. Buna hedef dil ile ana dilin aynı dil ailesi soyuna ait olmaları ile kavramlaşmış soydaşlara (Azeri, Özbek, Türkmen, Kırgız ve Kazak) Türkçe öğretimi örnek verilebilir. “Türk dilleri çok sayıda aynı anlamda kullanılan ortak sözcüklere sahip olmalarının yanı sıra tümce yapıları da hep aynı kalmakta Çağdaş Türk yazı dilleri veya Türk dilinin kolları gibi adlandırıldıklarına da rastlanır” (Davids, 1832, s. 154).

Yabancı dil öğretim materyal ve etkinlikleri öğrencilerin derse olan ilgi ve motivasyonlarını üst seviyede tutmalıdır. Bu şekilde yabancı dil öğretimi daha verimli sonuç vermektedir. Geçmişten bugüne kullanılan geleneksel yöntemlerin aksine farklı yöntemler yabancı dil öğrenimini kalıcılaştırmaktadır. Bu yöntemlerden birisi de yabancı dilden Türkçeye oyunlaştırma şeklinde

giren kavramdır. “Oyunlaştırma; oyun tasarım unsurlarının oyun bağlamı dışındaki durumlarda kullanılmasıdır” (O’Hara ve Dixon, 2011, s. 2449).

Kelime öğretiminde ve öğreniminde yöntemler çeşitlenebilir. Bunlardan birisi de oyun ile kelime öğretimidir. Ilgaz (2013)’e göre oyun kişinin baştan sona kadar gelişiminde var olmuştur. Özellikle yabancı dil öğretiminde küçük yaş gruplarında oyun yöntemi dikkat çekici olmaktadır. Derste verilen konunun oyunlaştırılması öğrencinin kendine güvenmesini ve derse daha aktif katılmasını sağlamaktadır. “Oyunlar dille etkileşimi gerektirir. Oyunla öğrenci, yeni sözcükler ve kurallı cümleler kurmayı öğrenir” (Çoban, 2006, s. 38).

Oyun belirlenen hedef doğrultusunda yeteneklerin hem fiziksel hem de zihinsel anlamda kullanılmalarıyla, belirlenen süre ve mekânda, kurallar dahilinde, becerileri geliştiren ve eğlendiren etkinliklerdir. “Oyunun tüm dünyada kabul gören ortak bir tanımı bulunmamasına rağmen oyun üzerinde uzlaşılan iki nokta vardır. Bunlardan birincisi oyunun eğlence içeren hızlı hareketlerden meydana gelmesi, ikincisi ise oyunun ciddiyet karşıtı bir eylem olarak görülmesidir” (Sezgin, 2015, s. 22).

Bir bağlama oyunlaştırma kişi davranış ve yönelimlerine etki etmektedir. Muntean (2011) ise oyunlaştırmanın öğrencinin öğrenimini pozitif yönde etkilediğini savunmaktadır. Oyunlaştırma kişi davranış ve yönelimlerine etki etmektedir. Oyunlaştırmanın öğrencinin dil öğrenimini pozitif yönde etkilediğini söylemek mümkündür.

2. YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Deseni

2022-2023 eğitim ve öğretim yılında, Kazakistan’ın Kokshetau Bilim-Innovation Okulu’nda yabancı dil Türkçe öğrenen Kazak öğrencilere, oyunlardan yararlanılarak Türkçe kelime öğretiminin öğrenciler üzerinde olumlu etkilerini araştırmayı amaçlamıştır. Oyunların, Türkçe kelime kazanımları üzerindeki etkisinin incelendiği bu çalışmada, nitel yöntem kullanılmıştır.

Araştırmada nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. “Durum çalışması araştırma yapan kişiyi belirlenmiş durum ya da olaya yoğunlaştırarak araştırmacıya konuyu kısa sürede açıklayabilme imkânı sunar” (Çepni, 2007, s. 46).

2.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evreni Kazakistan’da yabancı dil Türkçe öğrenen A1 ve A2 seviyesindeki öğrencilerden meydana gelmektedir. “Evren araştırmacının incelediği ve araştırmakta olduğu konuları durumları barındıran topluluktur” (Baltacı, 2018, s. 232). Ancak verilerin toplanması için ayrılmış olan vaktin kısa ve evrenin çok olmasından dolayı örneklem grubu kolay ulaşılabilir örneklem yöntemi ile belirlenmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu Kazakistan Kokshetau Bilim-Innovation Erkek Lisesi’nde okuyan 46 erkek öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin yaşları ve yabancı dil Türkçe seviyeleri birbirine eşitir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada Kazak öğrencilerin yabancı dil Türkçe kelime kazanımlarına oyun yönteminin kullanımının etkisini ölçmek araştırmaya katılan A1, A2 seviyesindeki öğrencilere araştırmacı tarafından belirlenen 5 oyun üzerinden dört hafta uygulama yapılmıştır. Çalışmada veriler nitel veri toplama yöntemlerinden gözlem yoluyla elde edilmiştir.

Öğrencilere uygulatılması planlanan oyunlar 5 ayrı uzmanın görüşüne sunulmuştur. Uzman görüş alındıktan sonra yeniden düzenlenen kelimeler oyunlar ile öğrencilere ön uygulama yaptırılmıştır. Ön uygulama sonucunda gerekli düzenlemeler yapılarak araştırmacı tarafından uygulamaya konmuştur. Araştırma süresince öğrencilere oynatılan oyunlar ve oyunlarda geçen kelimeler tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilere Kelime Öğretiminde Kullanılan Oyunlar

Araştırmada Kullanılan Oyunlar	Kahoot!
	Ne Buu?
	Sessiz Sinema
	Seç Eşleştir
	Gizli Kelimeler

Tablo 1’de görüldüğü üzere öğrenciler araştırma süresince beş farklı oyun içerisinde araştırmacı tarafından belirlenen kelimelerle karşılaşmışlardır. Öğrencilere her bir oyunda hafta hafta en az 12 en fazla 20 kelime verilmiştir. Araştırma 4 hafta sürmüştür. Öğrencilerin hepsinin hafta içerisinde oynanan oyunlarda aktif katılım sağlanmasına dikkat edilmiştir. Öğrenciler gerek bireysel gerekse grup olarak oyunları oynatılmıştır. Öğrenciler kendilerine verilen süre içerisinde kelimenin anlamını, eş anlamını veya zıt anlamını belirtmişlerdir. Elde edilen bulgular içerik ve betimsel analize tabi tutularak yorumlanmıştır.

3. BULGU VE YORUMLAR

3.1. Kahoot! Oyunu

Tablo 2’de öğrencilere yabancı dil Türkçe dersinde kullanılan Kahoot! Oyunundaki kelimeler verilmiştir. Kahoot! oyunu çevrimiçi oynanan bir oyundur. Öğrenciler kendi cihazlarından verilen şifre ile oyuna girmektedirler. Oyun içerisinde süreli şekilde sorular geçmektedir. Sorular aşağıda verilen kelimeleri içermektedir. Oyun Kazak erkek öğrencilere oynatılmıştır. Kazakça ve Türkçe aynı dil ailesinden olmaları ve Türk dilleri içerisinde yer almaları sebebiyle hem yapısal hem de fonetik benzerlikler göstermektedirler.

Tablo 2. Kahoot! Oyununda Kullanılan Kelimeler

1. Hafta Kullanılan Kelimeler	2. Hafta Kullanılan Kelimeler	3. Hafta Kullanılan Kelimeler	4. Hafta Kullanılan Kelimeler
1. Sandalye	1. Çaydanlık	1. Tenha	1. Soğan
2. Öğretmen	2.Kalkmak	2. Soğuk	2. Altın
3. Park	3.Bakmak	3. Şehir	3. Küp
4. Ders	4.Yazıcı	4. Pahalı	4. Doğmak
Anlatıyor	5.Bağırarak	5. Tatil	5.Tören/Merasim
5. Bilgisayar	6. Askılık	6. Fotoğraf	6. Mercimek
6. Pasta	7.Ağlamak	7. Otel	7. Asker
7. Teyze	8. Çöp Kutusu	8. Kaptan	8. Ilık
8. Çilek	9.Satın Almak	9. Makinist	9. Boyamak
9. Yumurta	10.Aşık Olmak	10. Araba	10. Kartopu
10. Lokanta	11.Beklemek	Sürmek	11. Tüy
11. Postacı	12.Yalan Söylemek	11. Durmak	12. Hapşırarak
12. Postane	13.İzlemek	12. Valiz	13. Traş Olmak
13. Doktor	14.Kitaplık	13. Güvenlik	14. Veteriner
14. Kırmızı	15.Tavsiye Etmek	Görevlisi	
15. Çocuk	16.Koşmak		
16. Su	17.Zıplamak		
17. Şişe	18. Ata Binmek		
18. Sepet			
19. Sinema			

Oyun sırasında ders öğretmenin gözlemlerine göre öğrenciler 1. hafta Kahoot! oyununda en az *Park, yumurta, postane, doktor, su, sepet ve sinema* kelimelerinde zorlanırlarken en fazla *bilgisayar, pasta ve çilek* kelimelerinde zorluk çektikleri görülmüştür. Bunun sebebi bilgisayar ve çilek kelimeleri öğrencilerin ana dili Kazakça ve diğer bildikleri yabancı dillerde farklı şekilde ifade edildiğinden öğrenciler için yenisidirler. *Pasta* kelimesi ise İngilizce 'de *makarna* anlamında olduğundan karıştırılmaktadır.

Oyunun uygulandığı 2. haftada ise öğrencilere 18 yeni kelime verilmiştir. Bu hafta kelimelerin seviyeleri bir önceki haftaya göre arttırılmıştır. Öğrencilerin ana dilleri Kazakçaya yakın olan *satın almak, yalan söylemek ve ata binmek* fiillerini kolayca cevaplamışlardır. Öğrenciler bir önceki haftada sorulara verilen süreler dolmadan cevaplama yaparken bu hafta sınıfın %95'i soruları cevaplamaları için verilen sürenin hepsini kullanmışlardır.

Anadili Kazakça Olan Lise Öğrencilerine Oyunla Yabancı Dil Olarak Türkçe Kelime Öğretimi

Öğrencilere 3. haftada 13 kelime verilmiştir. Bu kelimelerden Kazakça ile benzerlik gösterenleri; *soğuk, şehir, fotoğraf, otel ve kaptandır*. Belirtilen bu kelimelerin dışında öğrenciler en çok *tenha* kelimesinde zorlanmışlardır. Öğrencilere bu kelimenin zıt anlamının *kalabalık* olduğu öğretmen tarafından söylendikten sonra öğrenciler kelimenin anlamının ne olduğunu anlamışlardır.

Oyunun 4. haftasında öğrencilere 14 kelime sorulmuştur. Bu kelimelerde ise Kazakça ile benzerlik gösteren 3 kelime vardır. Bunlar; *altın, boyamak ve veteriner*. Diğer kelimelerde öğrenciler oyun içerisinde verilen eş veya zıt anlamlardan faydalanarak kelimelerin anlamlarını tahmin etmişlerdir.

3.2. Ne Buu? Oyunu

Ne Buu? Oyununda 4 hafta boyunca verilen kelimeler Tablo 3'te görülmektedir. Öğrenciler bu oyunu gruplar halinde oynamışlardır. Öğrencilerin ellerine kartlar verilmiş ve kartta yazan yasaklı kelimeleri söylemeden arkadaşlarına kelimeyi anlatmaları istenmiştir. Öğrenciler Ne Buu? oyununun ilk haftasında 20 kelimeyi anlatmayı denemişlerdir. Bu 20 kelime içerisinde en çok zorlanılan kelimeler; *hesap makinesi, kedi ve eldiven* olmuştur. Anlatıcı öğrenciler tarafından en kolay anlatılan ve dinleyici öğrenciler tarafından da en rahat anlaşılacak kelimeler ise *saat, aslan, diş, bahçe, ağaç, bilet, banka ve ikiz* kelimeleridir.

Tablo 3. Ne Buu? Oyununda Kullanılan Kelimeler

1. Hafta kullanılan kelimeler	2. Hafta kullanılan kelimeler	3. Hafta kullanılan kelimeler	4. Hafta kullanılan kelimeler
1. Saat	1. battaniye	1. Madalya	1. inek
2. mum	2. itfaiye	2. marangoz	2. astronot
3.şövalye	3. piramit	3. akvaryum	3. fil
4.aslan	4.düdük	4. ateş	4. kasap
5.diş	5.kütüphane	5. kamera	5. anahtar
6.şarkıcı	6.postacı	6. karate	6. bebek
7.kardan adam	7.kaplumbağa	7. çanta	7. hakem
8.eldiven	8.diş fırçası	8. asker	8. dalgiç
9. bahçe	9.ayna	9. apartman	9. piknik
10. ağaç	10.trafik ışıkları	10. kask	10. pasta
11. bilet	11.balon	11. gitar	11.çatal

12. bilim adamı	12.çadır	12. polis	12. lamba
13. banka	13. sinema	13. güneş	13. kemer
14. raket	14.gemi	14. havai fişek	14. bilgisayar
15. çiçek	15. ambulans	15. buzdolabı	15. maymun
16. aşçı	16.bıçak	16. pilot	16. bulaşık makinesi
17. kedi	17. hediye	17. karpuz	17. hostes
18. ikiz	18. satranç	18. Ressam	18. yağmur
19. hesap makinesi	19.zürafa	19. boksör	19. şemsiye
20. teleskop	20.çiftlik	20. yatak	20. deniz

2. haftada öğrencilere 20 daha kelime verilmiştir. Kelimelerin sadece 5 tanesi Kazakça ile benzerlik göstermektedir. Bu sebeple öğrenciler kelimeleri arkadaşlarına anlatırken bir hafta önceye göre daha çok zorlanmışlardır. 3. hafta kelimelerinde ise öğrenciler 5 kelimedede (*kamera, gitar, polis, pilot ve karpuz*) kolay bir anlatım sergilerken 15 kelimedede Kazakça ile Türkçe de farklı olmalarından kaynaklı zorlanmışlardır. Son hafta ise Ne Buu? oyununda öğrencilerin *fil, bebek, piknik, lamba, yağmur ve deniz* kelimeleri dışındaki kelimeleri anlatırken biraz daha zamana ihtiyaç duydukları gözlemlenmiştir.

3.3. Sessiz Sinema Oyunu

Sessiz Sinema oyununda kullanılan kelimeler aşağıda tabloda verilmiştir. Bu oyunda öğrenciler kelimeleri konuşmadan anlatmaya çalışmışlardır. İlk hafta öğrenciler 12 kelimeyi gruplarına anlatmışlardır. Bu haftada yer alan kelimeler fiil olduğu için öğrenciler bu hareketleri göstererek kolay bir şekilde ifade etmeyi başarmışlardır.

Tablo 4. *Sessiz Sinema Oyununda Kullanılan Kelimeler*

1. Hafta Kullanılan Kelimeler	2. Hafta Kullanılan Kelimeler	3. Hafta Kullanılan Kelimeler	4. Hafta Kullanılan Kelimeler
1. Açmak	1. Sinirli	1. Sel	1. Uyumak
2. Ağlamak	2. Üzgün	2. Deprem	2. Yastık
3. Binmek	3. Mutlu	3. Yüzmek	3. Fırça
4. Yürümek	4.Çalışkan	4. Alışveriş Yapmak	4. Uçak
5. Oynamak	5.Garson	5. Düdük	5. Hırsız
6. Saymak	6.Öğretmen	6. Eldiven	6. Kask

7. Koşmak	7.Sekreter	7. Futbol	7. Bal
8. İnnek	8.Doktor	8. Yılbaşı Kutlamak	8. Hasta
9. Evlenmek	9.Diş Hekimi	9. Sirk	9. Yarışma
10. Hazırlamak	10.Avukat	10. Mezun Olmak	10. İstasyon
11. Kalkmak	11.Futbolcu	11. Emekli Olmak	11. Kamp
12. Kesmek	12.Şarkıcı	12. Kupa	12. Patlamış Mısır
			13.Korkmak

İkinci haftada fiil olmaması biraz öğrencileri zorlarsa da öğrenciler anlatıcı arkadaşlarının anlatımlarından kelimelerin ne olduğunu tahmin etmişlerdir. Üçüncü haftada öğrenciler en çok *alışveriş yapmak, yılbaşı kutlamak, mezun olmak ve emekli olmak* kelimelerini sessiz anlatırken zorlanmışlardır çünkü sebebi birleşik fiil olmalarıdır.

4. haftada öğrencilere 13 kelime verilmiştir. Öğrenciler gruplarına sırayla tahtaya çıkıp kelimeleri anlatmışlar ve kelimelerden en çok *patlamış mısırın* anlatımında zorlanıldığı gözlemlenmiştir. Dinleyici konumunda bulunan öğrenciler *mısır, popcorn, patlak* gibi tahminlerde bulunmuşlardır. Burada öğrencilerin ana dil ve yabancı dil farklılıklarından kaynaklı zorluklar yaşadığı görülmüştür.

3.4. Seç Eşleştir Oyunu

Tablo 5'te öğrencilerle oynanan Seç-Eşleştir oyununda kullanılan kelimeler bulunmaktadır. Bu oyunda öğretmen iki öğrenciyi tahtaya çıkarır ve sınıfın farklı iki yerinde bulunan iki farklı tahtaya gitmeleri öğrencilerden istenir. Daha sonra öğretmen torbadan çektiği bir kelimeyi öğrencilere okur ve bu kelimenin zıt anlamlısını yazmaları istenir. Her öğrenciyeye doğru kelimeyi yazabilmesi için 10 saniye verilir. Kazanan öğrenciler bir üst tura geçerler.

Tablo 5. Seç Eşleştir Oyununda Kullanılan Kelimeler

1. Hafta kullanılan kelimeler	2. Hafta kullanılan kelimeler	3. Hafta kullanılan kelimeler	4. Hafta kullanılan kelimeler
--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

1. Aşağı-yukarı	1. sinirli-sakin	1. yüksek – alçak	1. aç – tok
2. az-çok	2. evli-bekar	2. kirli – temiz	2. açık – kapalı
3. duru-bulanık	3. yaşlı-geç	3. in – çık	3. çalışkan – tembel
4. ıslak-kuru	4. çalışkan – tembel	4. hızlı- yavaş	4. doğal – yapay
5. küçük-büyük	5. hasta – sağlıklı	5. eski – yeni	5. erken – geç
6. sağlam – çürük	6. mutlu – üzgün	6. güzel – çirkin	6. gerçek – sahte
7. taze-bayat	7. altında – üstünde	7. doğru- yanlış	7. ince – kalın
8. var – yok	8. önünde – arkasında	8. çift – tek	8. kolay – zor
9. zengin – fakir	9. içinde – dışında	10. doğal – yapay	9. yaz – kış
10. uslu – yaramaz	9. içinde – dışında	11. alçak – yüksek	10. ödül – ceza
11. temiz-kirli	10. şişman – zayıf	12. geniş – dar	11. pahalı – ucuz
12. otur – kalk	11. kısa boylu – uzun boylu		12. uzak- yakın
13. aç-kapat	12. düzenli – dağınık		
14. unutmak – hatırlamak	13. sabırlı – aceleci		
15. uzun – kısa	14. cömert – cimri		
16. sağ-sol	15. ciddi – şakacı		
17. sığ – derin	16. kibar – kaba		
18. iyi – kötü	17. güler yüzlü- somurtkan		
	18. cesur- korkak		

Öğrencilerden 1. haftada 18 kelimenin zıt anlamlısını yazmışları istenmiştir. Bu kelimeler arasında *az, küçük, taze, var, temiz, otur, aç, uzun, unutmak ve iyi* kelimelerinin zıt anlamları kısa bir sürede yazılırken kalan 9 kelimenin zıt anlamları öğrenciler tarafından bir süre düşünülmüştür. Bunun sebebi hem ana dilleri Kazakça ile olan benzerlikler hem de bu kelimelerin günlük hayatta sıklıkla kullanılıyor olmamalarıdır.

İkinci haftada öğrenciler yine 18 kelimenin zıt anlamlarını tahmin etmeye çalışmışlardır. Genel olarak öğrencilerin zorlanmadıkları gözlenmiştir. Üçüncü haftada öğrenciler 12 kelimenin zıt

Anadili Kazakça Olan Lise Öğrencilerine Oyunla Yabancı Dil Olarak Türkçe Kelime Öğretimi

anamlısını tahmin etmeye çalışmışlardır. Öğrencilerin yabancı dil Türkçe derslerinde sıklıkla karşılaştığı kelimeler olması nedeniyle zorluk yaşamadıkları görülmüştür.

Dördüncü haftada yine öğrencilere on iki kelime verilmiştir. Öğrencilerin bu kelimelerden en çok *doğal-yapay ve gerçek-sahte* kelimelerinde zorlandıkları görülmüştür. Doğal kelimesinin anlamını bilseler de yapay kelimesi ilk anda akıllarına gelmemiştir. Yine aynı şekilde *gerçek* kelimesinin anlamını bilmelerine rağmen *sahte* kelimesini hatırlayamamışlardır.

3.5. Gizli Kelimeler Oyunu

Tablo 6’da öğrencilere Gizli Kelimeler oyununda kullanılan kelimeler görülmektedir. Bu oyunda sınıftaki öğrenciler ikili gruplar halindedirler. Harfleri karışık verilmiş kelimeleri en kısa sürede yazmaları istenmiştir. Bu kelimeler harfleri karışık verilirken her seferinde artan bir harf yazılmıştır. En kısa sürede kelimeyi doğru yazan öğrenci bir üst tura geçmeye hak kazanmıştır.

Tablo 6. *Gizli Kelimeler Oyununda Kullanılan Kelimeler*

1. Hafta kullanılan kelimeler	2. Hafta kullanılan kelimeler	3. Hafta kullanılan kelimeler	4. Hafta kullanılan kelimeler
1. cüzdan	1. ziyaret etmek	1. turuncu	1. baharatlı
2. müzik çalar	2. okula gitmek	2. kahverengi	2. makarna
3. meslek	3. kahvaltı etmek	3. yeşil	3. doğramak
4. başkent	4. diş fırçalamak	4. kırmızı	4. reçete
5. milliyet	5. elbise giymek	5. pembe	5. şurup
6. apartman	6. okuldan dönmek	6. lacivert	6. yara bandı
7. kitaplık	7. arkadaşlarla buluşmak	7. ceket	7. boyun
8. lokanta	8. kalkmak	8. pembe	8. yetenek
9. bisiklet	9. duş almak	9. sarı	9. belgesel
10. havaalanı	10. alışveriş yapmak	10. saat	10. eczane
11. belgesel	11. müzik dinlemek	11. mor	11. durak
12. piknik	12. futbol oynamak	12. çorap	12. festival
13. parmak	13. parkta yürümek	13. gömlek	
14. bacak		14. pantolon	
15. boyun		15. ayakkabı	
16. reçete		16. etek	
17. pamuk		17. üniforma	
18. çürük			

	14. balık tutmak 15. gazete okumak 16. ütü yapmak 17. evi temizlemek 18. dil öğrenmek		
--	---	--	--

Birinci haftada öğrencilere tahmin etmeleri için 18 kelime verilmiştir. Bu kelimelerden 6 tanesi öğrencilerin ana dil ve Türkçe benzerlikleri nedeniyle kolay olmuştur. Bu kelimeler; *boyun, piknik, lokanta, apartman, parmak ve müzik çalar*.

İkinci haftada öğrenciler birinci haftaya göre daha çok düşünmeye ihtiyaçları olmuştur çünkü kelimeler birleşik yapıda ve fiil olmalarından kaynaklanmaktadır. Öğrenciler genelde *ziyaret etmek* kelimesinde zorlanmışlardır.

Üçüncü haftada öğrenciler renkler ve kıyafetler ile ilgili kelimeleri doğru yazmaya çalışmışlardır. 4. haftada ise 12 kelimedenden en çok *yetenek ve yara bandı* kelimelerinde zorlandıkları gözlemlenmiştir.

4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Anlatılmak veya öğretilmek istenilen konu, oyun yardımıyla çok kolay bir şekilde yorulmadan başarıya ulaşabilir. Dil öğreniminin temel malzemeleri olan kelimelerin bu bağlamda özellikle soydaş halklara öğretiminde oyuna dayalı etkinliklerin etkisi gözlemlenmiştir. Söz konusu çalışmaların öğrencilerin kelime öğrenmelerinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Kazakça ve Türkçe birbirine yakın diller olmaları nedeniyle öğrenciler oyunlarda geçen kelimelerde ana dilleri Kazakça ile benzerlik gösteren kelimelerde daha hızlı kavramışlardır. Farklı olan kelimelerde ise biraz düşünme ihtiyacı duymuşlardır.

Anadili Kazakça Olan Lise Öğrencilerine Oyunla Yabancı Dil Olarak Türkçe Kelime Öğretimi

Elde edilen sonuçlara göre Kazak öğrencilere yabancı dil olarak Türkçe kelime öğretiminde oyun tekniğinin kullanılması öğrencilerin derste aktif olmalarını sağlamış ve öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmıştır.

Bireylerin yaparak, yaşayarak öğrendiklerini aklında tutma oranı çok daha yüksektir. Canlı bir varlık olan dilin öğretiminde oyun, aslında ayrılmaz bir konumda bulunmaktadır. Bu bağlamda araştırmaya katılan Kazak öğrencilerin oyunla Türkçe kelimeleri öğrenirken bütünleştikleri ve oyunun tamamlayıcı bir özelliğe sahip olduğu gözlemlenmiştir.

Araştırmacı tarafından yapılan 4 haftalık uygulamada öğrencilerin oyunlarla Türkçe kelimeleri öğrenme hızlarının arttığı açıkça görülmüştür.

Elde edilen sonuçlara göre oyun destekli kelime öğretim yönteminin, yabancı dil derslerinde mutlaka kullanılması gerektiğini söylemek mümkündür.

Yabancı dil olarak Türkçe öğretilere oyunla kelime öğretim yöntemleri için özellikle bir ders veya kurs verilmelidir.

Yabancı dil olarak Türkçe oyunla kelime öğretimi üzerine daha bilimsel ders materyalleri hazırlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Aydın, S.; Zengin, B. (2008). Yabancı dil öğreniminde kaygı: bir literatür özeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(1), 81-94.

Baltacı, A. (2018). Nitel Araştırmalarda Örnekleme Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *BEÜ SBE Dergisi*, 7(1), 231-274.

Çepni, S. (2007). *Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş*, Üçüncü Baskı, , Trabzon: Üçyol Kültür Merkezi Yayınları.

Dauids A. L. (1832). *A Grammar of the Turkish language*. Parbury Allen.

Demirel, Ö. (2010). *Yabancı dil öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.

Ergin, M. (2008). *Türk dil bilgisi*. Ankara: Bayrak Basım.

Ilgaz, H. (2013). Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlama Çalışması. *İlköğretim Online Dergisi*, 14 (3).

Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. In *Proceedings of 6th International Conference on Virtual Learning ICVL*.

O'Hara, K.; Dixon, D. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. 66. 2425-2428.

Sezgin, S. (2015). Eğitimde Oyunlaştırma Üzerine Sistemik Bir Bakış. *VIII.Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi. 5-8 Mayıs. Çanakkale.

Ünay, E. (2020). Sosyal bilimlerde betimsel içerik analizi. *Özgün Araştırma Dergisi*, 10, 188-201.