Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED) / Journal of Inquiry Based Activities (JIBA)
Cilt 10, Sayı 2, 146-156, 2020

SÖZ VARLIĞINI GELİŞTİRMEYE YÖNELİK OYUN ETKİNLİĞİ: TASARLA, ÖĞREN, PEKİŞTİR

Ozan Alevli[1]

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin söz varlığını geliştirmeye yönelik uygulanan bir etkinliğin tasarlama, uygulama, değerlendirme süreçlerini paylaşmak ve etkinlikle ilgili öğrencilerin görüşlerini belirlemektir. Etkinlikle öğrencilerin yeni kelime ve kelime gruplarını derse aktif katılımla, yaparak-yaşayarak, eğlenerek ve kalıcı bir şekilde öğrenmeleri hedeflenmiştir. Kelimelerin farklı anlamsal özellikleriyle birlikte öğretilmesi kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir. Bu yüzden eş anlamlı kelimeler, zıt anlamlı kelimeler, deyimler ve atasözleri özellikle seçilmiştir. Öğretilmesi hedeflenen atasözü, deyim, eş ve zıt anlamlı kelimeler belirlenerek öğrencilerle birlikte bir oyun oluşturulmuş ve uygulanmıştır. Etkinlik sonunda öğrencilerin hepsi olumlu görüş bildirmiş, yeni kelime öğrenme konusunda istekli hâle gelmişlerdir. Öğrenciler; etkinlik boyunca eğlendiklerini, aktif katılım gösterdiklerini ve kendi oyunlarını oluşturmalarının farklı olduğunu vurgulamışlardır. Bu sonuçlara göre geliştirilen oyun etkinliği Türkçe derslerinde içerik, süreç ve ürün zenginleştirmede kullanılabilir. Türkçe dersinin diğer konuları için de benzer oyunlar oluşturulabilir.
Anahtar kelimeler: kelime öğretimi, eğitsel oyun, atasözü, deyim.

A GAME ACTIVITY FOR IMPROVING VOCABULARY: DESIGN, LEARN, REINFORCE

ABSTRACT

The purpose of this study is to share the design, implementation, and evaluation processes regarding an activity implemented for improving the vocabulary of 4th grade students, and to determine the opinions of the students about the activity. The activity serves to the purpose of learning the new words and phrases meaningfully through active participation. Teaching words with different semantic properties supports conceptual learning. Therefore, synonyms, antonyms, idioms, and proverbs were selected specifically. Afterwards, a game was designed, tested, and revised by the students. At the end of the game activity, all students expressed their positive opinions about the game and were eager to learn new words. Students emphasized that they had fun during the activity, participated actively, and found it exciting to create their games. According to these results, this game can be used in language lessons for enriching the content as well as the processes and products.
Keywords: teaching vocabulary, educational games, proverb, idiom.

Makale Hakkında:
Gönderim Tarihi: 29.03.2020
Kabul Tarihi: 01.09.2020
Elektronik Yayın Tarihi: 30.10.2020

[1]Dr., Bursa Ticaret ve Sanayi Odası Kâmil Tolon Bilim ve Sanat Merkezi, ozanalevli@gmail.com, ORCID:https://orcid.org/0000-0002-0770-2393

GİRİŞ

Günümüzde özellikle ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin konuşmalarında ve yazma çalışmalarında atasözü ve deyimlere çok az yer verdiği, az sayıda kelime kullandığı görülmektedir. Öğrencilerin temel dil becerilerinin gelişmesi için öncelikle kelime hazinelerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Aksan'a (2004) göre kelime hazinesi; dilin sözcüklerini, türetmede görev alan biçim birimlerini, bileşik sözcük, deyim, atasözü, kalıplaşmış söz gibi ögelerini içerir. Kelimeler, atasözleri ve deyimler kültürel mirasımızın en önemli unsurlarındandır. Bu mirası gelecek nesillere sağlıklı bir şekilde aktarmak için farklı yöntem, teknik ve materyaller kullanılabilir. Eğlenerek öğrenmeyi sağlayacak, kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir oyun, çocukların ilgisini daha çok çekebilir. Öğretim süreci zenginleştirilerek öğrencilerin farklı, özgün ürünler ortaya çıkarması desteklenebilir. Böylece öğrencilerin söz varlığının gelişmesine, kültürel mirasımızın temeli olan Türkçeyi daha doğru ve etkili kullanabilmesine katkı sağlanacaktır.

Öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek, öğrenilenlerin kalıcılığını arttırmak, yaparak, yaşayarak, eğlenerek öğrenmelerini sağlamak için eğitici oyunlara ihtiyaç vardır. Oyun da bir öğrenme etkinliğidir ve öğrencilerin derse yönelik ilgisini arttırır. Alanyazın incelendiğinde konuyla ilgili çeşitli araştırmalar olduğu görülmüştür. Özaslan (2006) araştırmasında, kelime oyunları ile öğrencilerin kelime dağarcıklarının geliştirilmesinin okuduğunu anlama düzeyleri üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırma sonucunda, kelime oyunları oynayan deney grubu öğrencilerinin cümle, paragraf ve genel okuduğunu anlama düzeyinin kontrol grubu öğrencilerine oranla daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Gülsoy (2013) yaptığı araştırmada altıncı sınıf öğrencilerinin kelime hazinesini geliştirmede eğitsel oyunların olumlu etkisi olduğunu tespit etmiştir. Demirel (2015) araştırmasında, altıncı sınıf öğrencilerinin Türkçe derslerinde, zekâ oyunlarıyla yapılan ders etkinliklerinin öğrencilerin problem çözme becerilerini ve akademik başarılarını geliştirdiğini belirlemiştir. Batur ve Yavaşça (2018) araştırmalarında, yaratıcı drama tekniğinin atasözlerinin öğretimine ve kalıcılığına katkısını belirlemeyi amaçlamışlardır. Yapılan değerlendirmeler sonucunda öğrencilerin derse yönelik ilgi ve dikkatlerinin arttığı görülmüştür. Öğrencilere oyun aracılığıyla eğitim ve öğretim yapılmasının olumlu sonuçlar verdiği görülmüştür. Akyol'a (2005) göre kelime öğretiminde; öğretimin öğrencinin önbilgileri üzerine yapılandırılması, kelimelerin farklı anlamlarının farklı etkinliklerle tanıtılması, öğretim sürecinde öğrencilerin kelimelere ilgi duymalarının sağlanması, kelimelerin öğrencinin hayatıyla ilişkilendirilmesi, öğrencinin bağımsız olarak kelime öğrenmeye teşvik edilmesi gerekmektedir. Öğrencilerin pasif kelime hazinesini geliştirmek için kelime oyunları, bulmacalar, bilmeceler vb. içeren etkinlikler, aktif kelime hazinesini geliştirmek içinse öğrencinin pasif kelime hazinesini kullanmasına fırsat sağlayacak ortamlar hazırlanmalıdır (Çeçen, 2007).

Bu çalışmanın amacı; ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin söz varlığını geliştirmeye yönelik uygulanan bir etkinliğin tasarlama, uygulama, değerlendirme süreçlerini paylaşmak ve etkinlikle ilgili öğrencilerin görüşlerini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin söz varlığını geliştirmeye yönelik bir oyun etkinliğinin tasarlama, uygulama, değerlendirme süreçleri nasıldır?
2. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin uygulanan oyun etkinliğine yönelik düşünceleri nelerdir?

ETKİNLİĞİN PLANLANMASI

Etkinlik Türkçe Dersi Öğretim Programı (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2019) dördüncü sınıf dinleme, konuşma ve okuma becerisi söz varlığı kazanımlarına ve yazma becerisi yönerge yazma kazanımına yönelik hazırlanmıştır. Kelimelerin farklı anlamsal özellikleriyle birlikte öğretilmesi, kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir. Bu yüzden eş anlamlı, zıt anlamlı kelimeler, deyimler ve atasözleri özellikle seçilmiştir. Belirlenen kelime ve kelime gruplarının doğru yazımı, telaffuzu ve anlamına uygun kullanımının birlikte öğretilmesi esastır. Etkinlik taslağı uzman görüşüne sunulmuş, gelen önerilere göre düzeltmeler yapılmıştır.

Etkinlikle ilgili kazanımlar (MEB, 2019) aşağıda verilmiştir:

T.4.1.4. Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen, bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.

T.4.2.1. Kelimeleri anlamlarına uygun kullanır.

T.4.3.7. Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur.

T.4.3.8. Kelimelerin eş anlamlılarını bulur.

T.4.3.11. Deyim ve atasözlerinin metnin anlamına katkısını kavrar.

T.4.3.12. Bağlamdan yararlanarak bilmediği kelime ve kelime gruplarının anlamını tahmin eder.

T.4.4.2. Bir işin işlem basamaklarına ilişkin yönergeler yazar.

Öğrencilerin bir aletin kullanılma aşamalarını anlatan broşür hazırlamaları, bir oyunun aşamalarını anlatan kitapçık hazırlamaları ya da yol tarifi yazmaları sağlanır.

ETKİNLİĞİN UYGULANMASI

Bu etkinlik 2019 yılı güz döneminde Bursa'da bir bilim ve sanat merkezinde dördüncü sınıfa devam eden 10 özel yetenekli öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Etkinliğin uygulanması dört ders saatinde tamamlanmıştır. Uygulama öncesi Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır.

Özel yetenekli öğrenciler yaşıtlarına göre daha hızlı öğrenen; yaratıcılık, sanat, liderliğe ilişkin kapasitede önde olan, özel akademik yeteneğe sahip, soyut fikirleri anlayabilen, ilgi alanlarında bağımsız hareket etmeyi seven ve yüksek düzeyde performans gösteren öğrencilerdir (MEB, 2016). Derslerde çabuk sıkılabilen, farklı özelliklere sahip özel yetenekli öğrenciler için zenginleştirilmiş etkinlikler gereklidir. Özel yetenekli öğrencilerin hazır bulunuşlukları, ilgi ve yetenekleri, öğrenme stillerine göre içerik, öğretim süreci ve ürünler farklılaştırılmalıdır (Sak, 2017; Tomlinson, 2014; Van Tassel-Baska, 2003). Oyun tabanlı ve zenginleştirilmiş bir etkinlik olarak tasarlanan etkinliğin, özel yetenekli öğrenciler için uygun olduğu düşünülmüştür.

Etkinlik öncesi öğretmen ve öğrenciler tarafından ön hazırlık yapılmış, öğrenilmesi hedeflenen kelime ve kelime grupları belirlenmiştir. Etkinlikte kullanılacak kelimeler öğrencilerin günlük hayatta karşılaşabilecekleri, duygu ve düşüncelerini anlatırken kullanabilecekleri, yaşlarına uygun kelimeler olmalıdır. Bunun için öncelikle alan yazında konuyla ilgili yapılan çalışmalar, geliştirilen oyunlar araştırılmıştır. Öğrencilere bu araştırma için bir haftalık süre verilmiştir. İlkokul ve ortaokulda sık kullanılan ve bilinmesi gereken kelimeler, atasözleri ve deyimler (Aksoy, 2015) tespit edilmeye çalışılmış, kelimelerle ilgili sıklık çalışmalarına bakılmıştır (Çetinkaya, 2011; Karadağ, 2005; Kurudayıoğlu, 2005). Ayrıca Türkçe Sözlük'ten (Türk Dil Kurumu, 2005) faydalanılmıştır. Araştırma sonunda oyunda kullanılmak üzere 21 atasözü, 21 deyim, 42 eş anlamlı kelime, 34 zıt anlamlı kelime belirlenmiştir. İlkokullarda Türkçe derslerinde işlenen metinlerde anlamı bilinmeyen kelime ve kelime grupları tespit edilerek tema sonunda bu kelime ve kelime gruplarıyla da oyun oluşturulabilir.

Oyuna Isınma / Giriş

Öğretmen "Somut olmayan kültürel miras nedir?", "Bu somut olmayan kültürel miras gelecek nesillere neyle, nasıl aktarılır?" sorularını öğrencilere sorar. Burada özellikle somut olmayan kültürel mirasın aktarılmasında taşıyıcı işlevi gören dil üzerinde durulur. Öğrencilerden gelen cevaplar öğretmen rehberliğinde tartışılır. Atasözü, deyim, masal, fıkra ve destan örnekleri paylaşılır.

Öğrenme / Öğretim Süreci

Atasözü ve deyim arasındaki benzerlik ve farklılıklar hatırlatılır. Ayrıca kelimelerin farklı anlam özellikleri, eş anlam ve zıt anlam üzerinde durulur. Zengin bir söz varlığına sahip olmanın duygu, düşünce ve hayal dünyasını, dil becerilerini geliştirmedeki rolü vurgulanır. Öğrencilere eğlenerek ve kalıcı öğrenmeler için birlikte bir kelime oyunu tasarlanacağı belirtilir. Oyun, kutu oyunu tarzında 2-6 öğrenci ile oynanabilecek şekilde düşünülmüştür. Bu yüzden kalabalık öğrenciler farklı sayıda gruba ayrılarak, aynı oyundan birden fazla oluşturulabilir. Bu uygulamada öğrenciler beşer kişilik iki gruba ayrılarak oyunu oynamışlardır. Malzemeler mevcudu 10 olan sınıfa göre düzenlenmiştir. Gerekli malzemeler şunlardır:

- iki adet mukavva kartonu,

- altı farklı renkte 12 adet fon kartonu,
- 10 adet beyaz fon kartonu,
- makas,
- yapıştırıcı, ve
- kelime ve kelime gruplarının çıktısı.

Öğrenciler arasında görev dağılımı yapılır. Öğretmen rehberlik yapar. Grup beş kişi düşünüldüğünde üç öğrenci kelime çerçevelerini hazırlamada, iki öğrenci de soru kartlarını hazırlamada görevlendirilebilir. Oyunun yönergesi hep birlikte hazırlanır. Altı farklı renkte 20x20 cm ebatında olmak üzere kelime çerçeveleri oluşturulur. Kelime çerçeveleri Şekil 1'de, kırmızı kelime çerçevesi Şekil 2'de verilmiştir.

Şekil 1. Kelime Çerçeveleri

Şekil 2. Kırmızı Kelime Çerçevesi

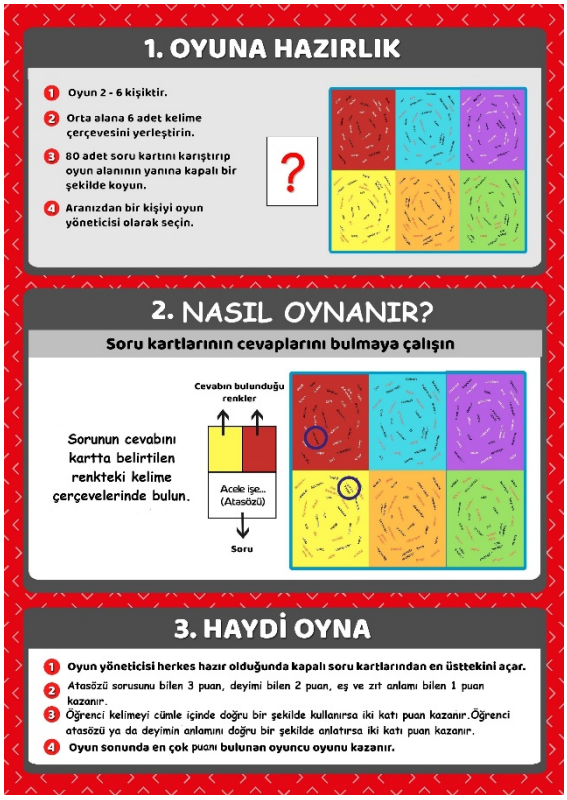
Eş anlamlı kelimeler iki farklı renkteki çerçevelere eşit olarak yapıştırılır. Örneğin "nesir" kelimesi mavi çerçeveye, eş anlamı "düz yazı" sarı çerçeveye daire oluşturacak şekilde yapıştırılır. Soru kartına da "nesir", eş anlam, mavi ve sarı yazılır. Bu işlem benzer şekilde tüm eş anlamlı ve zıt anlamlı kelimelerle yapılır. Tüm kelimeler altı farklı renkteki çerçevelere eşit olarak dağıtılır. Atasözü ve deyimlerde ise cümle ya da deyim ikiye ayrılarak iki farklı renkteki çerçevelere yapıştırılır. Örneğin "Gözünde büyütmek" deyiminde soru kartına "Gözünde…" deyim, mor ve sarı yazılır. "Gözünde…" kısmı mor çerçeveye, "…büyütmek" kısmı sarı çerçeveye yapıştırılır. 21 atasözü, 21 deyim, 21 eş anlamlı kelime, 17 zıt anlamlı kelime soru kartı olmak üzere 5 x 10 cm ebatında 80 soru kartı oluşturulur. Soru kartlarına örnekler Şekil 3'te verilmiştir.

Şekil 3. Soru Kartı Örnekleri

Son aşamada oyunun yönergesi hazırlanır (Şekil 4, Ek 1). Oyunun cevap anahtarı Ek 2'de verilmiştir. Oyun materyallerinin hazırlanışında ve kuralların tanımlanmasında öğrenciler aktif olarak görev almışlardır. Materyallerin hazırlanması da öğrenme sürecinin bir parçasıdır. Oyun kuralları ve materyalleri süreç içinde geliştirilmiştir. Makalede, oyunun son hali anlatılmaktadır. Oyunun ilk hali Ek 3'te verilmiştir.

Bu çalışmada öğrenciler tasarlanan oyunu disiplinler arası iş birliği yaparak ücretsiz web

2 araçları ile zenginleştirmişlerdir. Bunun için kelime çerçeveleri ve soru kartları dijital ortamda yeniden oluşturulmuş, renkli çıktı alınarak oyun görsel olarak zenginleştirilmiştir (Şekiller 1-4).



Şekil 4. Oyunun Yönergesi

Oyunun Oynanışı

Oyunda altı adet farklı renklerde kelime çerçevesi ve 80 adet soru kartı vardır. Soru kartları oyun sahasının ortasına kapalı olarak yerleştirilir. Altı adet çift taraflı kelime çerçevesi soru kartlarının etrafına yerleştirilir. Oyunda bir öğrenci aynı zamanda yönetici olur ve en üstteki soru kartını açar ve oyun başlar. Soru kartında yazılan bilgilere göre oyuncular kelime çerçevelerinden ilgili kelimeyi bulmaya çalışırlar. Örneğin, soru kartında "maksat" kelimesi, "eş anlam", "kırmızı" ile "sarı" yazılıdır, bu durumda maksat kelimesinin eş anlamı kırmızı ve sarı çerçevede aranacaktır. Kırmızı çerçevede "maksat" yazmakta, sarı çerçevede ise "amaç" yazmaktadır. Sorunun cevabını ilk bulan soru kartının puanını alır. Atasözü sorusunu bilen 3 puan, deyimi bilen 2 puan, eş ve zıt anlamı bilen 1 puan kazanır. Ayrıca cevabı bulan öğrenci kelimeyi cümle içinde doğru bir şekilde kullanırsa iki katı puan kazanır. Kelimenin doğru kullanıldığına grup üyeleri karar verirler. Eş ve zıt anlamlı sözcükler için işleyiş aynıdır.

Atasözü soru kartında cümlenin bir bölümü verilir. Örneğin "Erken kalkan…", "atasözü", "yeşil" ve "mor" yazılıdır. Bu durumda atasözünün "Erken kalkan…" kısmı yeşil çerçevede; "…yol alır." kısmı mor çerçevede yer almaktadır.

Deyim için de soru kartları bu şekildedir. Yine cevabı bulan öğrenci atasözü ya da deyimin anlamını doğru bir şekilde anlatırsa iki katı puan kazanır. Kelime ya da kelime grubu hiçbir öğrenci tarafından bilinmiyorsa öğretmen tarafından anlam bağlamdan hareketle verilir, sözlüklerden örnekler paylaşılır. Sıradaki karta geçilir. Oyun sonunda en çok puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

ETKİNLİĞİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Etkinlik süresince öğrenciler ve öğrenme ortamı uygulayıcı öğretmen tarafından gözlenmiştir. Etkinlik planlandığı gibi uygulanmış, bir sorun yaşanmamıştır. Oyunun web 2 araçlarıyla zenginleştirilmesi aşamasında bazı öğrencilerin zorlandığı görülmüştür. Bu aşamada bilgisayar becerileri daha iyi olan öğrencilere görev verilebilir. Yine bu aşama için iki ders saati fazladan ayrılması daha uygun olabilir.

Öğrencilerin; etkinliği farklı, eğlenceli ve zorlayıcı olarak nitelendirdikleri, iş birliği yaptıkları görülmüştür. Öğrenme ortamının tamamen öğrenci merkezli ve özgür olduğu ayrıca her öğrencinin etkileşime geçtiği gözlenmiştir. Öğrenciler oyunu hazırlarken birçok kelime ve kelime grubunu hali hazırda öğrenmiş, oyunun oynanırken daha çok pekiştirme ve bağlama uygun kullanma yönünden katkı sağladığı görülmüştür. Oyun birkaç kez baştan sona oynandıktan sonra öğrencilerin öz güvenleri artmış ve öğrenme konusunda daha istekli hale gelmişlerdir.

Öğrencilerin oyunun amacı olan kelime bilgilerini geliştirdikleri, deyim, atasözü ve diğer kelimeleri anlamlarına uygun kullandıkları gözlenmiştir. Uygulamadan sonraki aylarda yapılan yazma çalışmaları incelendiğinde öğrencilerin yeni öğrendikleri örneğin "vaka", "haysiyet", "maksat" gibi

kelimeleri; “canına tak etmek”, “cüret etmek” gibi deyimleri yerinde kullandıkları tespit edilmiştir. Yine sınıf içi konuşmalarında yeni öğrendikleri deyim ve atasözlerine daha fazla yer verdikleri gözlenmiştir.

İkinci araştırma sorusu kapsamında etkinlik sonunda öğrencilerin görüşlerine başvurulmuştur. Etkinlik boyunca öğrencilerin oldukça hevesli oldukları görülmüştür. Etkinlik sürecinden bir görüntü Fotoğraf 1’de verilmiştir.

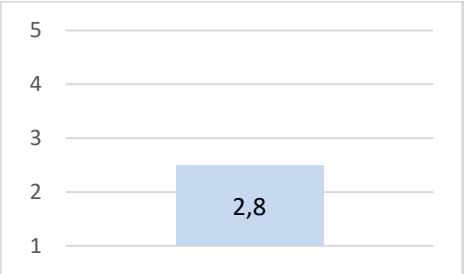
Fotoğraf 1. Oyunun Oynanışı

Etkinlik sonunda açık uçlu sorulardan oluşan bir form verilerek öğrencilerden etkinliği değerlendirmeleri istenmiştir. Formda şu sorular yer almıştır:

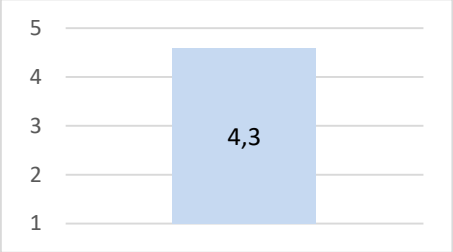
1. Oyunu öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmesi açısından nasıl değerlendirirsiniz?
2. Oyun sizin için ne kadar zordu? Lütfen 1 ile 5 arasında puanlandırınız. 1 “hiç zor değildi”, 5 ise “çok zordu” şeklindedir.
3. Oyun sizin için ne kadar eğlenceliydi? Lütfen 1 ile 5 arasında puanlandırınız. 1 “hiç eğlenceli değildi”, 5 ise “çok eğlenceliydi” şeklindedir.

Öğrencilerin hepsi olumlu görüş bildirmiştir. Öğrenciler etkinlik boyunca eğlendiklerini, aktif katılım gösterdiklerini ve kendi oyunlarını oluşturmalarının farklı olduğunu vurgulamışlardır. Oyun sayesinde yeni kelimeler, deyimler ve atasözleri öğrendiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerden birinin ifadesi şöyledir: “Oyun eğlenceli, sözlükten kelime öğrenmek zor, bu tür oyunlarla daha kolay öğreniriz, yeni sözcükler, deyimler ve atasözleri öğrendim, kelime hazinem gelişti.” Başka bir öğrenci ise “…Kelime, deyim atasözü gibi konularda dil becerilerimizi geliştirecek bir oyun. Oyunda bilmediğimiz bir sürü kelime ve kelime grupları var ve bu oyun bunları size öğretiyor, aynı anda eğlendiriyor.” şeklinde görüş belirtmiştir.

Oyunun zorluk düzeyi ve eğlence düzeyine yönelik elde edilen bulgular sırasıyla Şekil 5 ve Şekil 6’da verilmiştir. Şekil 5’e göre öğrencilerin ortalama puanlarının 5 üzerinden 2,8 olduğu görülmektedir. Buna göre oyunun öğrenciler için orta zorlukta olduğu söylenebilir. Bu bulgu, oyunun öğrenciler için uygun zorlukta olduğuna işaret etmektedir.



Şekil 5. Oyunun Zorluk Düzeyi



Şekil 6. Oyunun Eğlence Düzeyi

Şekil 6’ya göre öğrencilerin oyun eğlence düzeyi ortalama puanlarının 5 üzerinden 4,3 olduğu görülmektedir. Buna göre öğrencilerin oyunu eğlenceli bulduğu söylenebilir.

SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu çalışmada ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin söz varlığını geliştirmeye yönelik öğrencilerle birlikte bir oyun etkinliği tasarlanmış, geliştirilen oyun uygulanmış ve değerlendirilmiştir. Birinci araştırma sorusuna yönelik etkinliğin her aşaması ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Etkinlik planlandığı gibi gerçekleştirilmiş, etkinliğin her aşamasında

öğrencilerin çok istekli olduğu, eğlendiği ve aktif olduğu gözlenmiştir. Etkinlik sonunda etkinliğe ilişkin öğrencilerin görüşleri alınmıştır. Öğrenciler geliştirilen oyunun dil becerilerini, kelime hazinelerini geliştirdiğini, yeni kelime ve kelime gruplarını öğrendiklerini, ayrıca eğlenerek öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Eğitsel oyunlarla sözvarlığını geliştirmeye yönelik yapılan çalışmalara bakıldığında benzer sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir (Batur & Erkek, 2017; Batur & Yavaşça, 2018; Demirel, 2015; Gülsoy, 2013; Kıvrak, 2016; Nurlu & Sarıca, 2015; Özaslan, 2006). Bu sonuçlara göre geliştirilen oyun / etkinlik Türkçe derslerinde içerik, süreç ve ürün zenginleştirmede kullanılabilir.

Diğer yandan özel yetenekli öğrencilerin sosyalleşme ve kendilerini ifade etmede, sosyal duygusal sorunlar yaşayabildikleri bilinmektedir (Çitil & Ataman, 2018; Peterson vd., 2009). Bu uygulamada olduğu gibi oyun tabanlı etkinliklerin, öğrencilerin öz güvenini geliştirdiği, kendilerini daha rahat ifade etmelerine yardımcı olduğu ve öğrencilerin yaşadıkları sosyal duygusal sorunları aşmalarında etkili olabileceği düşünülmektedir.

Türkçe dersinin diğer konuları için de benzer oyunlar oluşturulabilir. Oyunlar, bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını sağlayabilecek düzeyde olmalıdır. Oyunun kuralları sınıftaki herkesin katılımına izin verebilmelidir. Böylece eğitici oyunlar eğlenceli ve kalıcı öğrenmeler sağlayacaktır. Kelime öğretiminde geleneksel yöntemler öğrencilere hitap etmemekte ve yetersiz kalmaktadır. Oyun tabanlı etkinlikler ise dersi zevkli ve ilginç hale getirmekte, öğrencilerin derse karşı tutumunu olumlu yönde etkilemektedir. Yine oyun tasarımında öğrencilerin rol alması bağımsız ve kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir.

Bu etkinlik dördüncü sınıfa devam eden özel yetenekli öğrencilerle uygulanmıştır, ancak ortaokul beş ve altıncı sınıf öğrencilerine de uygulanabilir. Kullanılacak kelime ve kelime grupları sınıf düzeyine uygun olarak kolaylaştırılıp zorlaştırılabilir. Oyun sonunda öğrenilen kelimelerle ilgili yazma çalışmaları yapılabilir.

KAYNAKLAR

Akyol, H. (2005). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*. Pegem A Yayıncılık.

Aksan, D. (2004). *Dilbilim ve Türkçe yazıları.* Multilingual Yayıncılık.

Aksoy, Ö. A. (2015). *Atasözleri ve deyimler sözlüğü* 1-2. İnkılâp Kitabevi.

Batur, Z., & Yavaşça, H. (2018). Dinle atasözünü oyna öğren özünü: Atasözü öğretimi. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, *3*(2), 93-117.

Batur, Z., & Erkek, G. (2017). Kelime öğretiminde bir "Tabu". *International Journal of Language Academy,* 5(2), 1-11.

Çeçen, M. A. (2007). Kelime hazinesinin geliştirilmesinde dikkat edilmesi gereken hususlar. *Journal of Turkish Linguistics*, *1*(1), 116-137.

Çetinkaya, Ç. (2011). *İlköğretim 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin kelime kullanım sıklıkları üzerine bir araştırma* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çitil, M., & Ataman, A. (2018). İlköğretim çağındaki üstün yetenekli öğrencilerin davranışsal özelliklerinin eğitim ortamlarına yansıması ve ortaya çıkabilecek sorunlar. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi,38*(1), 185-231. http://www.gefad.gazi.edu.tr/download/article-file/462740

Demirel, T. (2015). *Zekâ oyunlarının Türkçe ve matematik derslerinde kullanılmasının ortaokul öğrencileri üzerindeki bilişsel ve duyuşsal etkilerinin değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Gülsoy, T. (2013). 6. *sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Karadağ, Ö. (2005). *İlköğretim* I. *kademe öğrencilerinin kelime hazinesi üzerine bir araştırma* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Kıvrak, D. (2016). Söz varlığını geliştirmeye yönelik etkinlik önerisi: Bir karikatür, bir resim. *Araştırma Temelli Etkinlik*

Dergisi, 6(2), 89-96. http://www.ated.info.tr/index.php/ated/article/view/50/0

Kurudayıoğlu, M. (2005). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinin kelime hazinesi üzerine bir araştırma* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2019). *Türkçe dersi öğretim programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3,4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar).* http://mufredat.meb.gov.tr/

Millî Eğitim Bakanlığı. (2016). Bilim ve sanat merkezleri yönergesi. *Tebliğler Dergisi,* 2710. http://orgm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2016_10/07031350_bilsem_yonergesi.pdf

Nurlu, M., & Sarıca, A. (2015). İlköğretim Türkçe ders kitaplarındaki sözcük çalışmalarının yöntem-teknik ve Türkçe öğretimi kazanımları açısından incelenmesi. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum Eğitim Bilimleri ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 4*(10), 19-37.

Özaslan, A. (2006). *Kelime oyunları ile kelime dağarcığının geliştirilmesinin okuduğunu anlamaya etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Peterson, J., Duncan, N., & Canady, K. (2009). Longitudinal study of negative life events, stress, and school experiences of gifted youth. *Gifted Child Quarterly, 53*(1), 34- 49. https://doi.org/10.1177/0016986208326553

Sak, U. (2017). *Üstün zekâlılar: Özellikleri, tanılanmaları, eğitimleri*. Vize Yayıncılık.

Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (Second edition). ASCD.

Türk Dil Kurumu (2005). *Türkçe sözlük* (10. baskı). Türk Dil Kurumu Yayınları.

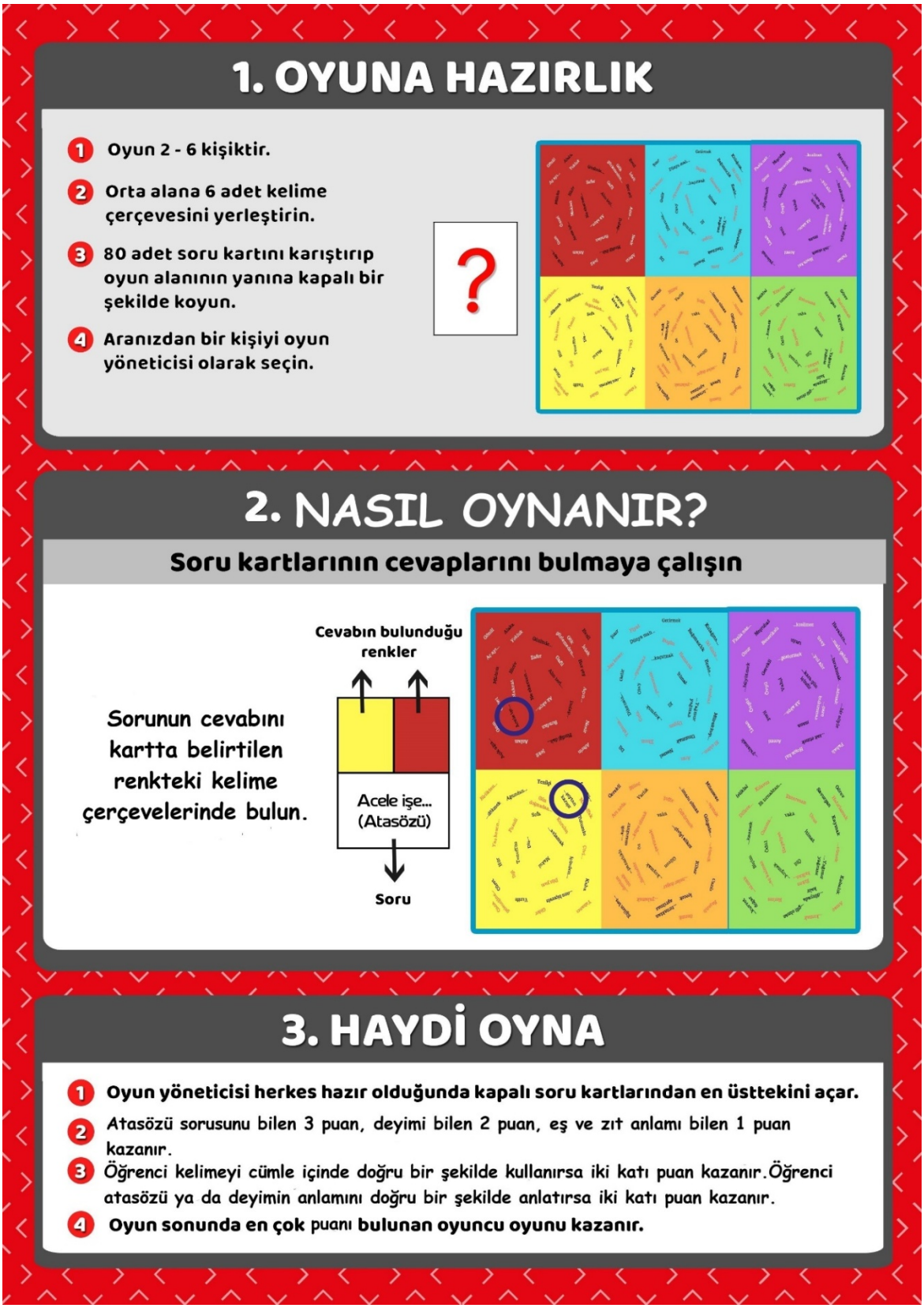
Van Tassel-Baska, J. (2003). *Differentiating the language arts for high ability learners, K–8.* ERIC Digest. ERIC Clearinghouse on Disabilities and Gifted Education (ERIC document number: ED474306). https://eric.ed.gov/?id=ED474306

Kaynak Gösterme

Alevli, O. (2020). Söz varlığını geliştirmeye yönelik oyun etkinliği: Tasarla, öğren, pekiştir. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi, 10*(2), 146-156. https://www.ated.info.tr/index.php/ated/issue/view/21

Ek 1

Oyunun Yönergesi



Ek 2

Oyun Cevap Anahtarı

ATASÖZLERİ

Birlikten kuvvet doğar.
Dikensiz gül olmaz.
Açık ağız aç kalmaz.
Gök gürlemeden yağmur yağmaz.
Aç ayı oynamaz.
İki dinle bir söyle.
Gün doğmadan neler doğar.
Yaş kesen baş keser.
Ne ekersen onu biçersin.
Dünya malı dünyada kalır.
Acele işe şeytan karışır.
Fazla naz aşık usandırır.
Cana geleceğine mala gelsin.
Ak akçe kara gün içindir.
Açın imanı olmaz.
Ecele çare bulunmaz.
Eğilen baş kesilmez.
El elden üstündür.
Erken kalkan yol alır.
Çivi çiviyi söker.
Et tırnaktan ayrılmaz.

DEYİMLER

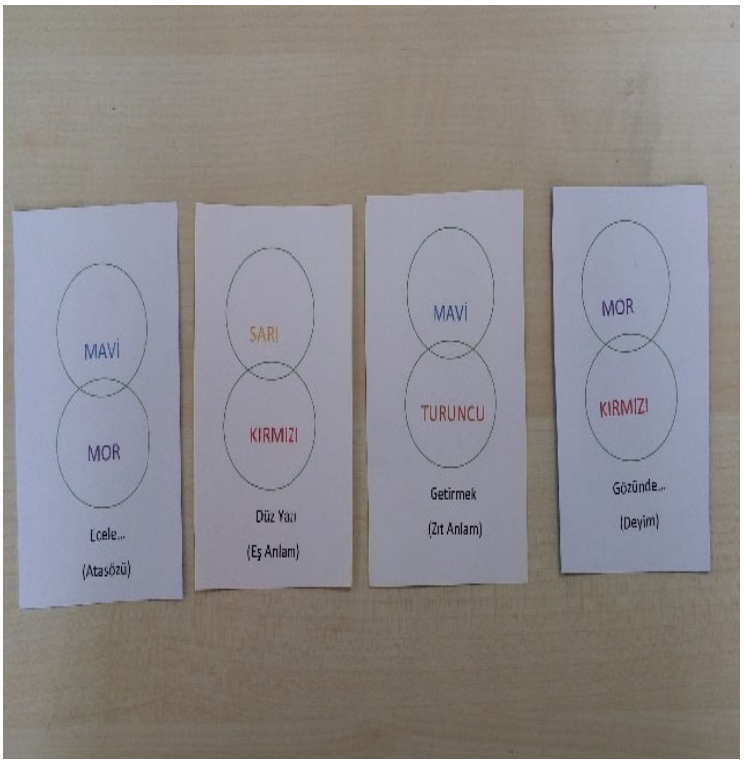
Dillere destan olmak
Kulağına küpe olmak
Mürekkep yalamak
Ağzından kaçırmak
Bindiği dalı kesmek
Gam yememek
Havalara uçmak
Avcunu yalamak
Canına tak etmek
İçinden pazarlıklı
Gönül koymak
Diş göstermek
Alın teri dökmek
Yabana atmak
El atmak
Fiyat kırmak
Dolap çevirmek
Gözünde büyütmek
Cüret etmek
Gafil avlamak
Gölgede bırakmak

EŞ ANLAMLI KELİMELER

Özgür-hür
Görev-vazife
Mana-anlam
Bilinç-şuur
Millet-ulus
İçecek-meşrubat
Biçim-şekil
Kuruluş-müessese
Olay-vaka
Onur- haysiyet
Dil-lisan
Önemli- mühim
İtimat- güven
Başarılı- muvaffak
İlgi -alaka
Elzem- gerekli
Düz yazı-nesir
İstek-arzu
İstiklal-bağımsızlık
İkaz-uyarı
Maksat-amaç

ZIT ANLAMLI KELİMELER

Kibar-kaba
Evcil-vahşi
Ham-olgun
Gelir-gider
Getirmek-götürmek
Ucuz-pahalı
Zafer-yenilgi
Usta-acemi
Yabancı-yerli
Tutumlu-savurgan
Hatırlamak-unutmak
Nesnel-öznel
Cefa-sefa
Öz-üvey
Üretim-tüketim
Fuzuli-gerekli
Hiciv-övgü

Ek 3

Oyunun İlk Hali