

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
FRANSIZCA ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

İLKOKUL FRANSIZCA DERS KİTAPLARINDAKİ
EĞİTSEL OYUNLAR

Arzu ÖZERGÜL
(Yüksek Lisans Tezi)

İstanbul - 2019

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
FRANSIZCA ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI

İLKOKUL FRANSIZCA DERS KİTAPLARINDAKİ
EĞİTSEL OYUNLAR

EDUCATIONAL GAMES IN THE PRIMARY SCHOOL
FRENCH COURSEBOOKS

Arzu ÖZERGÜL
(Yüksek Lisans Tezi)

Danışman
Doç. Dr. Füsun SARAÇ

İstanbul - 2019

**Tüm kullanım hakları
M.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü'ne aittir.
© 2019**

ONAY

Arzu Özergül tarafından hazırlanan “İlkokul Fransızca Ders Kitaplarındaki Eğitsel Oyunlar” konulu bu çalışma, 18.Kasım.2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda jüri tarafından başarılı bulunmuş ve yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Adı Soyadı	İmza
TEZ DANIŞMANI	Doç. Dr. Füsün SARAÇ	
JÜRİ ÜYESİ	Doç. Dr. Y. Türkan YÜCELSİN TAŞ	
JÜRİ ÜYESİ	Prof. Dr. Nurcan DELEN KARAAĞAÇ	

ETİK BEYANI

Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığım çalışmamda;

- Sunduğum bilgileri, dokümanları ve verileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Çalışmamda yararlandığım eserlerin tamamına atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Elde ettiğim verilerde ve sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı bildirir, aksi bir durumda aleyhimde doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

18.11.2019



Arzu ÖZERGÜL

ÖZGEÇMİŞ

Eğitim

- 1991 Özel Moda Lisesi
- 2015 Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Eğitimi
Ana Bilim Dalı Fransız Dili Eğitimi Bilim Dalından mezun olma
- 2015 Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Yabancı Diller Eğitimi
Ana Bilim Dalı Fransız Dili Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans
Programına giriş

Deneyim

- 2014 Özel Saint Joseph Fransız Lisesi-Staj
- 2015 Çevre Koleji-Staj
- 2016 Bilfen Çamlıca İlkokulu- İngilizce Öğretmenliği
- 2017 Poyraz Eğitim Kurumları- İngilizce Öğretmenliği
- 2017-2018 Amerikan Kültür Koleji- İngilizce Öğretmenliği
- 2018-2019 Bilgi Koleji- İngilizce Öğretmenliği

Eğitim ve Seminerler

- 2015 King International Business College – TESOL Sertifikası
- 2017 Casa De Las Lenguas Dil Okulu – Erasmus Stajı

İLETİŞİM BİLGİLERİ

E-Posta: arzuangel2009@hotmail.com

ÖN SÖZ

Bu araştırmada, Fransızca ilköğretim 3. sınıf *Arc en Ciel* ders, çalışma ve öğretmen kılavuz kitabı incelenmiştir. Yabancı dilin öğreniminde dört becerinin önemi bilinmektedir. *Arc En Ciel 3* kitabının hem öğretmen, hem alıştırma ve de ders kitabı incelenmiştir. Bu kitaplardaki oyunların yabancı dili öğrenirken ana etken sayılan ve *Diller için Avrupa Ortak Başvuru Metni* (Cadre Européen Commun de Référence pour les langues: apprendre, enseigner, évaluer, CECR) 'nde belirtilen dört beceri olan okuma ve yazma, dinleme ve konuşma becerilerine uygun olup olmadığı ve hangilerine hitap ettiği incelenmiştir. İlkokullarda yabancı dil olarak kullanılan Fransızca *Arc en Ciel 3* ders kitabında yer alan eğitsel oyunlar ve bu oyunların hangi dört dil becerilerine uygun olduğu araştırılmıştır. Bu çalışmamda öğretmen kılavuz kitabındaki yönergeler ve etkinlik işleyiş anlatımları ile *Arc en Ciel 3* ders, çalışma ve öğretmen kitabındaki eğitsel oyun ve etkinlikler araştırılmıştır. Öğretmen kitabındaki yönergeler temel alınarak eğitsel oyunlar incelenmiştir. Yabancı dil öğrenme süreci meşakkatli ve zor bir süreçtir. Dili öğrenmeyi eğlendirici ve zevkli etkinliklere getirmek herşeyden önce öğretmenin görevidir. Bu araştırmada eğitimcilere destek ve yardım amaçlı olarak yapılmıştır.

Arc en Ciel 3 kitabındaki materyellerin dört dil becerisine uygunluğu önem teşkil etmektedir. Okullarda dil öğrenme amacıyla okutulan çocuklar için olan kitaplarda özellikle bu konunun önemi artık bilinmektedir.

Bu çalışmamda bana yardımcı olan, Sayın Doç. Dr. Füsün SARAÇ ve Sayın Doç. Dr. Yaprak Türkân YÜCELSİN TAŞ'a teşekkürlerimi bir borç bilirim. Bu zorlu tez sürecinde benden desteğini bir an için esirgemeyen, tüm eğitim hayatım boyunca benden maddi ve manevi desteğiyle her zaman yanımda olan ve bu tezi kendisine ithaf ettiğim sevgili rahmetli anneciğime, yardımlarıyla kardeşime ve oğluma, ayrıca teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Arzu Özergül

Kasım-2019

ÖZET

Yabancı dil eğitimi okullarda çeşitli ders kitaplarıyla yapılmaktadır. Bu kitaplar yabancı dil öğreniminin en önemli kaynaklarıdır. Seçilen ders kitapları yabancı dili çocuklara öğretmede oldukça büyük önem taşımaktadır ayrıca öğretmene ve öğrenciye kılavuz olarak yabancı dilin öğretilmesindeki en önemli materyallerdendir. Yabancı dil öğretiminde, Avrupa Dil Portfolyosuna göre dili öğrenmede dört beceri son derece önem taşımaktadır. Okuma, yazma, konuşma ve dinleme yabancı dil öğreniminde dilin öğretilmesinde oldukça büyük önem taşır. Fransızca dilinin öğretilmesinde de bu dört beceri önemlidir. Çocuklar eğlenerek öğrendiği için, özellikle yabancı dil öğreniminde oyun önemli bir araçtır. *Arc en Ciel 3*. deki eğitsel oyunların Fransızca kitabındaki eğitsel oyunların dört becerinin hangilerine hitap ettiği incelenmiştir. Betimsel bir çalışma olmasından dolayı doküman incelemesi yapılmıştır ve tarama yöntemi kullanılmıştır. İlkokul düzeyindeki yabancı dil Fransızca ders kitaplarındaki oyunlar çocukların konuşma dinleme, anlama, okuma ve yazma becerilerini geliştirirler. Bu kitabı incelerken, kitaptaki eğitsel oyunların az olduğu, eğitsel oyunların daha çok konuşma becerisine uygun olduğu, belirlenmiştir. Fakat konuşma becerisine uygun olan eğitsel oyunların fazla olması da ilkokul çağındaki yabancı dil öğrenen çocukların dil öğrenmesinde olumlu bir seçim olduğu belirlenmiştir. Öğretmenin en önemli rolü, kitaptaki materyalleri iyi bir planlama ile değişik eğitsel oyunlara çevirebilmesidir. Bu sebepten dolayı *Arc en Ciel 3 Öğretmen Kılavuz* kitabının yönergeleri doğrultusunda oyunların hangi 4 beceriye yönelik olup olmadığı araştırılmıştır. Bu araştırmada tarama modeli ile çalışma yapılmıştır ve şu sorulara cevap aranmıştır.

1. İlkokulda Fransızcanın yabancı dil olarak öğretilmesinde kullanılan *Arc en Ciel 3* ders ve çalışma kitabında yer alan eğitsel oyunlar nelerdir?
2. Bu kitaplardaki oyunlar yabancı dil öğreniminde dört önemli beceri olan konuşma, yazma, okuma ve dinleme becerilerini öğretmeye katkı sağlıyor mu?

Bu çalışmanın eğitim alanındaki öğretmen ve öğretmen adaylarına yardımcı olması istenmektedir.

Anahtar sözcükler: Fransızca ders kitabı, oyun, eğitsel oyun, yabancı dil, konuşma, dinleme, yazma, okuma.

ABSTRACT

Foreign language education is carried out in schools with various coursebooks. These books are the most important sources of foreign language learning. The selected textbooks are of great importance in teaching foreign language to children and are also one of the most important materials in teaching foreign language as a guide to teachers and students. In foreign language teaching, according to the European Language Portfolio, four skills are very important in learning the language. Reading, writing, speaking and listening are crucial in teaching a foreign language learning. These four skills are also important in teaching French. Since children learn with fun; games are an important tool, especially in foreign language learning. In this research the convenience of the educational games in *Arc en Ciel 3* course book was examined. Since it is a descriptive study, document analysis was performed and scanning method was used. The games in the foreign language French coursebooks at the primary level improve children's listening, understanding, reading and writing skills. When examining this book, we found out that the educational games in the book were low in numbers and that the educational games were more suitable for speaking skills. However, it was determined that the educational games which are suitable for speaking skills are more positive in the language learning of the children who learn foreign language in primary school age. The teacher's most important role is to be able to transfer the materials in the book into different educational games with good planning. For this reason, in accordance with the instructions of the *Arc en Ciel 3 Teacher's Guide book*, 4 skills were examined. In this research, a survey model was used and the answers to these questions were sought.

1. What are the educational games in the *Arc en Ciel 3* course and workbook used to teach French as a foreign language in primary school?
2. Do the games in these books contribute to teaching the four important skills of speaking, writing, reading and listening in foreign language learning?

This study is intended to help teachers and prospective teachers in the field of education

Key words: French textbook, play, educational play, foreign language, speaking, listening, writing, reading.

İÇİNDEKİLER

ONAY.....	i
ETİK BEYANI.....	ii
ÖZGEÇMİŞ	iii
ÖN SÖZ	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
RESİMLER LİSTESİ.....	x
GRAFİKLER LİSTESİ.....	xi
KISALTMALAR	xii
BÖLÜM I: GİRİŞ	1
1.1. Araştırma Problemi	1
1.2. Araştırmanın Amacı	2
1.3. Önem	3
1.4. Sınırlılıklar	4
1.5. Varsayımlar	4
1.6. Tanımlar	4
BÖLÜM II: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR/ ALANYAZIN	8
2.1. Çocuklarda Yabancı Dil Öğrenimi.....	8
2.1.1. Oyunun Tanımı	9
2.1.2. Oyunun Dil Öğrenimindeki Yeri.....	11
2.1.3. Çocuk ve Oyun.....	12
2.1.4. Öğrenme ve Oyun Arasındaki İlişki.....	13
2.1.5. Çocukluk Döneminde Oyun (7-10 yaş)	14
2.1.5.1. Oyunun Eğitici Özellikleri	14
2.1.5.2. Oyuna Dair Özellikler	16

2.1.5.3. Oyunun Dil Gelişimine Katkıları.....	17
2.1.5.4. Oyun ve Öğretmen.....	18
2.2. Tarihte Oyun Kuramları.....	19
2.2.1. Freud'a Göre Psikoanalitik Kuram.....	20
2.2.2. Piaget'e Göre Bilişsel Oyun Teorisi.....	20
2.2.3. Erikson'a Göre Oyun.....	21
2.2.4. Vygotsky'ye Göre Bilişsel Oyun Teorisi.....	22
2.3. Eğitsel Oyunlar.....	23
2.3.1. Dilbilim oyunları.....	25
2.3.2. İletişim Oyunları.....	26
2.3.3. Gramer Oyunları.....	27
2.3.4. Telaffuz Oyunları.....	27
2.4. Grup Eğitsel Oyunlar.....	28
2.4.1. İkili Grup Oyunları.....	29
2.4.2. Drama ile Öğrenme.....	29
2.5. Dil Becerilerine Göre Oyunlar.....	30
2.5.1. Dinleme Becerisine Yönelik Oyunlar.....	30
2.5.2. Konuşma Becerisine Yönelik Oyunlar.....	31
2.5.3. Okuma Becerisine Yönelik Oyunlar.....	32
2.5.4. Yazma Becerisine Yönelik Oyunlar.....	33
2.6. Oyunun Planlanması.....	33
2.6.1. Oyunun Amacı.....	33
2.6.2. Oyunun Süresi.....	34
2.6.3. Oyunun Seviyesi.....	34
2.7. Oyun ve Materyaller.....	35
2.7.1. Görsel Materyaller.....	36
2.7.2. İşitsel Materyaller.....	36

BÖLÜM III: ARC EN CİEL DERS, ÖĞRENCİ ÇALIŞMA VE

ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABININ TANITIMI..... 38

3.1. Ders Kitaplarının Tanıtımı.....	38
3.2. Ders Kitabının Tanıtımı.....	38
3.3. Öğrenci Çalışma Kitabının Tanıtımı.....	40

3.4. Öğretmen Kılavuz Kitabının Tanıtımı	42
BÖLÜM IV: YÖNTEM.....	44
4.1. Araştırmanın Modeli	44
4.2. Evren ve Örneklem	44
4.3. Veri toplama Araçları.....	44
4.4. Verilerin Toplanması ve çözümlenmesi.....	45
BÖLÜM V: BULGULAR	46
5.1. Dört Temel Dil Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar	46
5.1.1. Konuşma Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar.....	46
5.1.2. Dinleme Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar	50
5.1.3. Yazma Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar.....	51
5.2. Kitapta Kullanılan Diğer Teknikler	51
5.3. Arc en Ciel 3 Kitaplarındaki Dört Beceriye Göre Eğitsel Etkinlikler ve Oyunların Sayıları	72
5.4. Arc En Ciel 3 Kitaplarındaki Eğitsel Oyunların Yüzdelelik Tablosu.....	73
BÖLÜM VI: DEĞERLENDİRME, SONUÇ VE ÖNERİLER	74
KAYNAKÇA.....	76

RESİMLER LİSTESİ

Resim 3.1. Arc en Ciel 3.....	38
Resim 3.2. Arc en Ciel 3.....	40
Resim 3.3. Arc en Ciel 3.....	42
Resim 3.4. Arc en Ciel 3.....	43



GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 5.1. Arc en Ciel 3.....	72
Grafik 5.2. Arc en Ciel 3.....	73



KISALTMALAR

AOBM	: Avrupa Ortak Başvuru Metni
TDK	: Türk d�l Kurumu
DK	: Dinleme Becerisi
KB	: Konuşma Becerisi
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
OB	: Okuma Becerisi
YB	: Yazma Becerisi

BÖLÜM I: GİRİŞ

1.1. Araştırma Problemi

Etkili bir ders kitabının yabancı dil öğreniminde oldukça önemli bir yer taşıdığı düşünülmektedir. Özellikle ilkokul döneminde yabancı dil eğitiminde kullanılan yabancı dil kitabının ve içeriğinin dil öğrenimindeki çocuklara hitap etmesi açısından belirli ölçütlere sahip olması gerekmektedir. Çocuklar için bir dili öğrenmenin en kolay yolunun oyun ve aktivitelerle olduğu düşünülmektedir. Yabancı dili ikinci dil olarak öğrenme sürecinde, oyun, aktivite ve eğlenceli öğretici ve eğitici etkenlerin ders kitabının bir parçası olmasının yabancı dili öğrenmede büyük bir payı olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırma için seçilen *Arc en Ciel 3* kitaplarındaki oyunlar yazma, okuma, dinleme ve konuşma dört becerisine göre sınıflandırılarak araştırılmıştır. Avrupa Dil Portfolyosu dil becerisini 4 çerçevede ele alır. Bu bağlamda dil öğrenimindeki oyunların konuşma, dinleme, yazma ve okumaya yönelik olması çocukların yabancı dili öğrenirken başarılı olmaları açısından gereklidir. (AOBM) yabancı diller için öğretmen eğitimcileri, ders kitabı yazarları, program ve sınav tasarımcıları, diploma ve sertifikalar için modern diller alanında çalışanlar açısından önemli bir referanstır. Yabancı dilde çalışmaları sürdürmek için, AOBM tarafından tanımlanan dil seviyelerini sorgulamak çok önemlidir” (Yücelsin Taş, 2009, s.140).

Arc en Ciel 3 kitabında yer alan eğitsel oyunların dört beceriye uygun olup olmadığıdır. “Oyunlar iletişimde anlamlı bir bağlam sağlar. Öncesi, sonrası ve oyun esnasında bile çocuklar oyunu anlamaya çalışırken anlamlı iletişim sağlanır” (Wright, Betteridge, Buckley, 2005, s.2). Oyunlar yabancı dil öğretiminin önemli bir parçası olarak öğrencilerin öğrenmesini pekiştirdiği bilinmektedir.

Demirpolat ise (2015, s.15), “İletişime dönük yöntemlerden kaçınma sebebi ülkemizdeki sınav sistemidir. Öğretmenler sınava yönelik dilbilgisi anlatmaya ve kelime ezberletmeye, test tekniği öğretmeye sevk etmektedir. Sınavlarda sorulan sorular iletişim becerileriyle ilgili olsa dahi sınav algısı öğrencileri yabancı dili test çözerek

öğrenmeye itmektedir” demektedir. Fransızca ilkokul kitabı *Arc en Ciel 3* kitabının incelenmesinde de bu kitaptaki oyunların dil öğreniminin ölçütlerine uygun olduğu incelenecektir ve yabancı dilin çocuklara öğretilmesindeki önemli temel taşlarına uygun olup olmaması incelenecektir. Ayrıca kitaptaki eğitsel oyunla çocukların hangi dil becerilerini geliştirmesine yardımcı olduğu incelenecektir.

Bu bağlamda (MEB) tarafından tavsiye edilen bu kitabın dil öğrenme sürecinde içinde bulundurduğu eğitsel oyunları inceleyeceğiz.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu tezin amacı *Arc en Ciel 3* İlkokul Fransızca ders kitabındaki eğitimsel oyunların incelenmesidir. İlkokullarda Fransızca kitabı olarak *Arc en Ciel 3* kitabındaki eğitsel oyunlar kuramlara uygunluğu ve dört beceriye göre incelenmesi bundan ayrıca, yaşa ve seviyeye uygunlukları konu edilmiştir. Öğretmenin yabancı dili öğretmedeki yeri ve önemi de ayrıca bu tezin konuları arasındadır. Ayrıca dil öğrenmeye oyunun katkısı, oyun çeşitleri ve kitaptaki oyunların çeşitliliği de incelenmiştir. Erikson, Piaget, Freud ve Vygotsky’nin kuramlarına göre oyunlar ve kitap incelenmiştir.

İlkokul düzeyindeki yabancı dil Fransızca kitaplarındaki oyunlar çocukların konuşma dinleme, anlama, okuma ve yazma becerilerini geliştirirler. “Yabancı dil öğrenimi ilkokul çağında başlamaktadır ve bunun için kullanılan kitaplarda yazılmış olan oyunlar yabancı dil eğitimine olumlu bir şekilde etki etmelidir. Bir oyunda tüm temel dil becerilerini içermelidir örnek olarak, dinleme, yazma, okuma ve konuşma bir oyunda bulunmalıdır” (Lee, 1995, s.35).

1. İlkokulda Fransızcanın yabancı dil olarak öğretilmesinde kullanılan *Arc en Ciel 3* ders ve çalışma kitabında yer alan eğitsel oyunlar nelerdir?
2. Bu kitaplardaki oyunlar yabancı dil öğreniminde dört önemli beceri olan konuşma, yazma, okuma ve dinleme becerilerini öğretmeye katkı sağlıyor mu?

“Oyun öğrencileri rahatlatan ve motive eden bir öğretim tarzıdır” (Kara, 2010, s.409). Çünkü çocuklar oyun oynarken kendilerini rahat ve eğlenceli bir ortamda hissederler.

“Oyun çok da değer verilmeyen bir boşluk doldurma aktivitesi olarak görülmemelidir. Oyun kesin başlangıcı, sonu ve kuralları olan, daha az resmi etkinliklerdir. Oyun bir dersin daha yapısal bir bölümünü oluşturur “ (Lee, 1979, s.3).

1.3. Önem

İlköğretim okullarında yabancı dil öğretiminde çeşitli sorunlarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar yabancı dil öğretiminde istenilen düzeye ulaşmayı engellemektedir. “Yabancı dil dersinin verimli bir biçimde uygulanması için, ilköğretim düzeyinde yabancı dil öğretim programı ve yöntemlerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bu düzeydeki okullarda yabancı dil öğretilirken yazı dilinden çok konuşma diline önem verildiğinden, oyunlara ağırlık verilir” (Durukafa ve Kiriş, 2000, s.94).

Dil öğrenme zor bir iştir ve bazen hayal kırıklığı yaşatır. Hedef dili anlamak ve o dille kendini ifade etmek sürekli bir çaba gerektirir. İyi seçilmiş oyunlar öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerini sağlar. Eğlendirici yönü olduğundan yüksek düzeyde güdüleyicidir ve öğrenciler arasında işbirliğini artıran gerçek ortamlarda anlamlı ve yararlı öğrenmeyi gerçekleştirir (Ersöz, 2000, s.1).

Dil sınıfında oyunların, öğrenme etkinliklerini destekleyici unsurlar olarak kullanılmalarının yararları şöyle sıralamıştır (Mc Callum, 1980, s.9):

- Oyunlar öğrencilerin dikkatlerini belirli cümle yapılarına, gramer özelliklerine ve kelime konularına dikkat çeker.
- Oyunları anlamayı, şartlanmayı basitleştirir ve destekler.
- Oyunlar her seviyedeki öğrencileri eşit düzeylerde katılımcılar haline getirir.
- Oyunlar sınıftaki öğrencilerin yaşlarına ve öğrenme düzey ve fiziki kapasitelerine göre düzenlenebilirler.
- Oyunlar stres oluşturmeyen bir durum içerisinde dilin doğal kullanımını teşvik etmek ve geliştirmek için uygun bir rekabet ortamına yol açar.
- Oyunlar dilin edinilmesi gereken her becerinin tam olarak anlaşılmasını sağlayan, destekleyen etkinlikler olabilirler.
- Oyunlar bir öğretmenin asgari hazırlığıyla maksimum düzeylerde öğrencilerin katılımını sağlarlar.

- Oyunlar öğretmen için gerekli olan ve anında gözlenmesi ve alınması gereken geri dönüşümü sağlarlar. Bu durumda öğrenci bir anlamda öğrendiğini uygulayarak geliştirir.

Oyun çocukların hem okul hem okul dışı yaşamında tecrübe ettiği ve bu sayede kendi kendini eğittiği , hem sosyal hem bireysel kavramları içselleştirdiği bir olgu olduğu bilinmektedir. Yabancı dil öğreniminde çocukların ders ortamında yeni bilgileri en iyi şekilde kavraması için, çocuğun en iyi öğrendiği kavram olan oyun onların başarılı bir şekilde öğrenmesinde büyük bir yardımcı olduğu artık kabul edilmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

- Bu çalışmada *Arc en Ciel 3* ders ve öğrenci çalışma kitabındaki *Eğitsel Oyunlar*, *Öğretmen* kitabında yönergeleri içeren *Eğitsel Oyunlar* ile sınırlıdır.

1.5. Varsayımlar

Araştırmanın temel sayıtlıları şunlardır;

- Araştırmanın örneklemini evreni temsil edici niteliktedir.
- A1 (A1.1 ve A1.2) başlangıç düzeyine uygun olarak hazırlanmıştır.

1.6. Tanımlar

Oyun

“Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” (Tdk, 1932, s.2758).

Oyun, insanların günlük uğraşlarının dışında kalan zamanlarda belirli bir amaca yönelik olarak yapılır. Oyunun özellikle çocukların hayatında önemli bir yer teşkil ettiği bilinmektedir. Oyun hem okul dışı hem de okul içinde çocuğun hayatındadır.

Fiziksel ve zihinsel becerilerle sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde kendine özgü kuralları vardır. Gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren; beceri, zekâ, dikkat ve rastlantıya dayanan, katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan, gerilim duygusunun

eşlik ettiği, sonuçta maddi çıkar sağlamayan, zevk veren etkinliklerdir (Hazar, 1996, s.9-14).

Okulda öğretmenlerin derslerde kullandığı oyunlar arasında eğitsel oyunlar dersi tekrar etme ve pekiştirme amacına yönelik kullandığı oyunlardır.

Eğitsel oyunların amacı dersleri daha eğlenceli hale getirerek çocukların ders içerisinde keyif alarak ve birbirleriyle etkileşim halinde olmalarını sağlayarak zihinsel faaliyetlerini bu doğrultuda geliştirmektir. Oyunun çocuk üzerindeki etkisini bilen bir öğretmen, eğitsel oyunlar kapsamında vermek istediği kazanımı daha eğlenceli hale getirerek öğrencinin bu kazanıma ulaşmasını ve pekiştirmesini eğitici oyunlar aracılığıyla öğrenciye kazandırır. Eğitsel oyunlar kapsamında gerçekleşen öğretim sayesinde öğrenci, aktif bir rol üstlenip yaparak ve yaşayarak öğrenir (Varan, 2017, s.22).

Eğitsel oyunlar bir yabancı dil öğretilen sınıfta, ders programının içinde, dersin işleyişinin temel bir parçası olarak, araya serpiştirilmiş şekilde ve çeşitli materyallerle zenginleştirilmiş olarak oynatılması, yabancı dilin öğrenilmesini zevkli hale getirdiği ve dilin çocuklara etkin bir şekilde aktarılabilmesi açısından önemi kabul edilen bir yöntem olduğu bilinmektedir.

Materyallerle zenginleşmiş, sırf tahtada konu anlatımından ve ezberden uzak, belirli bir eğitici hedefe yönelik aktivitelerin tümüne kısaca eğitsel oyun diyebiliriz. Oyunun tanımını yaparken oyun kelimesinin İngilizce anlamına bakmalıyız. İngilizce’de oyun için “*play*” ve “*game*” kelimeleri var. Biz bu ikisi için tek kelime kullanıyoruz ve bu nedenle tanımlarda genellikle zorlanabiliyoruz. *Play*, kuralları ve amacı olmayan vakit geçirmek, eğlenmek için yapılan eylemler. *Game* ise, belli bir amacı olan, önceden ya da o an belirlenen kurallara uyularak amaca ulaşmak için yapılan etkinlikler diyebiliriz (Küpeli, 2019, s.1).

Ders Kitabı

Ders kitapları kılavuz olarak hem öğretmen hem de öğrenci için önemli bir kaynak olduğu bilinmektedir. Okutulan ders ve çalışma kitaplarında bulunan konular ve yönergeler, işlenen dersin plan içerisinde yürütmesine yardımcı olur.

Ders kitapları bir öğretim programının soyut hedeflerinin somut yansıması olduğu gibi, sınıf içi öğretimi büyük ölçüde etkileyen ve yönlendiren bir öğretim aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda eğitim araçları içerisinde önemli bir

yere sahip olan ders kitaplarının uygun nitelikte olması gerekir. Eğitimde hem öğretmene hem de öğrenciye kılavuz olan ders kitapları, eğitimin sürekliliği için önem teşkil etmektedir. Yabancı dil eğitiminde de ders kitabı seçimi ve uygunluğunun önemi bilinmektedir (Işık, 2016, s.164).

Özellikle yabancı dil eğitimde materyalleri içinde barındıran ders ve çalışma kitaplarının kullanılması öğretmen açısından kolaylık, öğrenci için ise etkili bir durum yaratır.

“Günümüzde, öğrencinin özerkliğinin önemli olduğu yeni pedagojik eğilimlere göre, öğrencilerin yaratıcılıklarını ortaya çıkaran oyunların ve egzersislerin önemini inkar etmek mümkün değildir” (Şavlı, 2002, s.35).

Eğitsel Oyunlar

Yabancı dil öğreniminde çocukların eğitsel oyunlar ile dili daha çabuk öğrendiği ve içselleştirdiği bilinen bir durumdur. “*Eğitsel Oyunlaştırma*, oyun olmayan bir eğitim ortamına oyun elementlerinin eklenmesi, bütünleşmiş edilmesi diyebiliriz. Bu sayede katılımcıların eğlenerek öğrenmesi, süreç içerisinde istekliliklerini yükseltmek, öğrendiklerini pekiştirmeleri ve eklenen farklı özellikler ile kalıcı öğrenmenin sağlanması hedefleniyor “ (Küpelı, 2019, s.1).

Oyunun eğitsel olması ise sınıf içinde öğretilen oyunun, öğretilen ve tekrar edilen ders konusuna yönelik olmasıdır. Dersi tek düzelikten uzaklaştıran ve öğrenmeyi pekiştiren bir etkinlikler bütünü olarak düşünmeliyiz.

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 toplumsallaşıp, ahlaki ve sosyal kurallara uymasına, kas ve kuvvetin gelişmesine, ifade yeteneğinin ve kelime hazinesinin gelişmesine yardımcı olmaktadır (Gülsoy ve Uçgun, 2013, s.945).

“Öğretmen öğrencilerine gramer kavramını öğrenme ya da kelime hazinesini zenginleştirme teklifinde bulunmayacak onun yerine öğrencilere oynamayı önerecek. Oyunda oyuna kapılmalarına ve bu vesileyle, okul programlarında yer alan bir dizi yasaklayıcı kavramın farkına varmadan öğrenmelerine olanak sağlayacaktır” (Landroit,

1997, s.2). Eğitsel oyunlarda çocuklara gramer ders olarak değil, oyunun içinde farkına varmadan öğretilme ilkesi, öğrencinin dili kavramasına ve içselleştirmesine yol açar. Bu da ikinci bir dili ana dil gibi öğrenmenin metodudur.

“Bilişsel gelişimi boyunca, her çocuk, mekansal-zamansal ifadeleri, dilde zaman, konu, fiil çekimleri ve zamir (adıl) gibi kendi dilinin işleyişi için yararlı olan bazı dilsel unsurları öğrenir. Daha sonra, yeni bir yabancı dil öğrenmeye başladığında, ikinci dilin nasıl çalıştığını anlamak onun için daha kolay olacaktır (Şavlı, 2009, s.180).

Oyun çocukların doğduğu andan itibaren içiçe olduğu, hayatı kavramaya, anadilini öğrenmeye yardımcı olan ve çocukluğu boyunca gelişimine yardımcı olan etkinliklerin bir bileşeni olmuştur.

“Bir oyun, oyuncuların başkalarıyla ya da dış kuvvetlerle çatışma halinde olduğu, kuralların oyuncu eylemleri için bir kontrol yapısı sağladığı ve oyuncuların kazanma (takip etme) amacını sürdürdüğü kurgusal (tartışmalı) bir durumu tanımlar “ (Sauvé, Rénuad ve Kaufman, 2010, s.2). İngilizce’de “*Game* “ olarak “*play*” kavramından farkı kurallı ve kazanmaya yönelik olmasıdır. Fransızca’da ise “*jeu*” kelimesi hem game hem play kelimelerini içinde bulundurmaktadır.

Küçük yaşlardan itibaren, çocuklar duydukları dil veya dillerle ilgilenirler. Kendiliğinden, farkında olmadan, çevreleriyle iletişim kurmak için seslerini, şekillerini ve yapılarını içselleştirip paylaşma girişiminde bulunurlar. Paylaşmak için ise çocuk hayatının bir parçası olan oyunu seçer.

Oyunun ilk oturumu şöyle olmalı, oynamadan önce, öğretmen isimleri ve oyunun öğelerini düzenler, oyunun kurallarını açıklar, oyunun amacını açıklar, oyunun amacını mümkün olduğu kadar açık bir şekilde açıklamalıdır. Oyun sırasında öğretmen oyuncuların ne yapması veya ne yapmaması gerektiğini açıklamak için farklı türlerde eksiksiz ve yapılandırılmış cümleler kurar. Zaman zaman çocuklardan ne yaptıklarını açıklamalarını ister, sözlerini doğrular ve yeniden düzenler. Oyunun sonunda çocuklardan oyunu neden kazandıklarını veya kaybettiklerini ya da ne kazanmaları gerektiğini açıklamaya çalışmasını ister (Eduscol, 2015, s.16).

Oyun ile kendi dünyalarını yaşayan çocuklar, aynı zamanda oyun ile de hem sosyal becerilerini hemde eğitim ile ilgili becerilerini geliştirirler.

BÖLÜM II: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR/ ALANYAZIN

2.1. Çocuklarda Yabancı Dil Öğrenimi

“Çocuğun erken yaşlarda yabancı dil öğrenme gerekliliğini temellendirecek birçok neden vardır. Bunların başında; yabancı dil öğrenme olgusunun çocuk üzerinde düşünsel gelişim olarak olumlu sonuçlar vermesi ve çocuğun zihinsel gelişimini düzenlemesidir” (Anşin, 2006, s.1). Çocuklara erken yaşta yabancı dil eğitimi çocuğun yabancı dili kendi anadili gibi öğrenmesini sağladığı düşünülmektedir. Chomsky çocuklarda dil edinim sürecinin zihinsel işlemlerden tamamen bağımsız gelişmekte olduğunu söylemektedir. “Çocuklar dili bilinçli olarak öğrenmez ve sosyal durum ve koşullara göre edinmektedirler” (Mason ve Mitchell, 1934, s.472). Piaget aktif öğrenmeye odaklanırken, Vygotsky sosyal etkileşime, Bruner ise çevreye odaklanır. Bununla birlikte, her biri bilişsel gelişimin, bilgiyi sosyal bir bağlamda inşa etme sürecine güçlü bir şekilde birbirine bağlı olduğunu kabul eder.

Topaloğlu’na göre (2012, s.4) “Göre ergenliğe kadar olan süre dil öğrenmede önemli bir dönemi teşkil etmektedir. Çocuk ergenlikten daha önce yabancı dil öğrenmeye başlarsa bu çok daha avantajlı bir durum olacaktır ve düzenli biçimde maruz kaldığı yabancı dili anadili seviyesinde konuşup telaffuz edebilecektir” Son yıllarda ilerleyen ve teknoloji sayesinde yabancı dilin erken dönemde öğrenilmeye başlaması neredeyse kaçınılmaz olmuştur.

Çocuklar Avrupa’da en az bir yabancı dili erken yaşlarda öğrenmeye başlamaktadır. İlkokul seviyesindeki çocuklara yabancı dil öğretiminde en önemli unsurun öğretilen yabancı dilin çocuğun ilgisini çekecek bir şekilde çocuğa öğretilmesidir. İşte burada müfredatta seçilen kitaptaki içerik ve ayrıca kitap dışında da ek materyaller ve ayrıca kitaptaki etkinliklerin uygunluğu da oldukça önem taşıdığı tartışılmaktadır. Sıkıcı bir halden ve monotonluktan çıkarıp sevdirmek çok daha büyük önem teşkil ettiği düşünülmektedir ve özellikle anasınıfı ve ilkokul seviyesinde çocukların fizyolojik ve psikolojik gelişimlerini de göz önünde bulundurduğumuzda derslerin aktif geçmesi gerekmektedir.

Şavlı'ya göre (2012, s.566) “Özellikle çocukların benmerkezcilikten çıktıkları İlköğretim dönemi 6-7 yaş grubu için birlikte yapılan etkinlikler, şarkı söyleme, oyun oynama öğrencilerin motivasyonunu arttırmaktadır”. Çocuğun, kulaklarının yabancı veya ana dilin seslerini algılamada daha duyarlı olmasından dolayı dil öğrenimini daha elverişli hale getirmektedir.

Yabancı dil öğreniminde ayrıca okuldaki öğretmenlerin görevi oldukça önem teşkil ettiği düşünülmektedir. Yabancı dil eğitimini çocuklar için eğlenceli bir aktiviteye ve ayrıca ilgi çekici hale getirmeye ve öğrencilerin isteklendirme yükseltmekteki öneminin büyüklüğü son derece önemlidir.

Scott ve Ytreberg'e göre (1995, s.3) “Çoğu 8 ile 10 yaş arasındaki çocuklar dil farkındalığı ve hazır bulunuşluluk geliştirmiştir ve bunu da yabancı dil sınıfında gösterirler”. 5 yaşından 10 yaşına kadar çocuklarda dramatik değişiklikler olur fakat bu her çocuk için değişik zamanlardadır ve bunun ne zaman ortaya çıkacağını bilemeyiz.

Çocuk yabancı dili okulda öğrenirken ve etrafıyla da aynı zamanda etkileşim kurar ve yabancı dil öğrenimi dinleyerek, okuyarak, yazarak ve konuşarak, bu dört beceri ile pekişerek öğrenilir. Sınıf ortamında öğrencilerin birbiriyle iletişim içinde olması yabancı dil öğreniminde oldukça yararlı olduğu gözlemlenmiştir. Çocukların yabancı dilin gramer kurallarını, defterlerine yazarak değil, yaşayarak öğrenmeleri gerektiği konusunda çoğu dilbilimci ve eğitimci hemfikirdir.

“Öğretmenler, kendilerinin merkezde olduğu, dersin akışını ve öğrenciyi yönlendirdiği, değerlendirmeyi kendilerinin yaptığı öğretim yöntemlerini ve tekniklerini seçip kullanmamaları gerekmektedir” (Topaloğlu, 2012, s.67).

2.1.1. Oyunun Tanımı

John Dewey (1859-1952) oyunu "sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar" şeklinde nitelendirirken Johan Huizinga (1872-1945) oyunu kültürden bile eski bir kavram olarak ele alıp "isteyerek ve kurallı olarak belli zamanda ve yerde yapılan aktiviteler" ve "özgür bir eylem" şeklinde tanımlar. Wright, Betteridge ve Buckby'e göre (2005, s.1) “Oyun, eğlendirici, öğretici ve çoğu zaman meydan okuyucu aynı zamanda katılımcı bir etkinliktir”. Yabancı dil öğretiminde, dili çocuklara oyunla öğretmenin faydaları artık benimsenmiş bir yöntem olduğu gözlemleniyor ve oyun içinde çeşitli etkinlikler

barındıran çocukların dile ilgisini çeken, hem öğrenirken hem de eğlendirir. “Dil, dört temel beceri olarak kabul edilen dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin işlevsel bütünlüğünden oluşmaktadır. Dili bir iletişim aracı olarak kullanmayı öğretirken bu dört temel becerinin birlikte öğretilmesi gerekmektedir” (Fırat, 2007, s.5).

“Her yaştan çocuğun hayatında oyun önemli bir etkinliktir. Oyun oynayan çocuk dış dünyayı tanır ve etrafıyla baş etmenin yollarını öğrenir aynı zamanda bilişsel, psiko-motor ve sosyal becerilerini geliştir” (Bilir ve Dönmez, 1995, ss. 65-67) “Piaget’nin oyun gelişimi kuramı çocuğun oyun gelişimini bir evrim süreci içerisinde geçirmektedir. Bu süreç üç aşamada olmaktadır, alıştırma oyunlarından kurallı oyunlara varan bir süreç olarak kabul edilmektedir” (Nicolopoulou, 1993, s.1-23). Vygotsky’ye göre (1978, s.99) “Oyun çocuğa yeni bir istek verir. Kurgu bir benlik ile oyundaki rolünü ve kuralları benimser”.

Oyun çocukların sosyolojik ve psikolojik gelişmelerinde de çok önemli rol aldığı yolunda araştırmalar ve çalışmalar yapılmıştır. Piaget, Vygotsky ve diğer kuramcıların bu alanlardaki araştırmaları bize oyunun gerçekte aynı zamanda yabancı dil eğitiminde oyunun önemini göstermektedir. Headfield’a göre (1984, s.9) “Oyunu kuralları olan ve ayrıca bir hedef içeren ve eğlenceli olan bir etkinlik olduğunu belirtmiştir”. Eflatun çocuk oyunla büyümelidir diyerek oyunun çocuğun dünyasındaki önemini anlatmıştır.

Oyun aslında hayatın bir kesiti sayılabilir, oyunda kurallar vardır, oyunda kazanma ve kaybetme vardır, bu sebepten oyunda eğitim ve öğrenim vardır, çünkü oyun bir çeşit tiyatro gibidir. Eğitim psikolojisinde amaç veya tatmin düşüncesi olmadan oyun, sadece kendilerinde zevk ve eğlence için yapılan her türlü aktivite olarak tanımlanmaktadır (Bakırcıoğlu, 2012, s. 627).

Oyunların belirli özellikleri vardır ve bu özellikler oyunu gerçek hayattan ayırır, aslında oyun ile hayat arasındaki çizgi çok incedir. Oyunun da kuralları ve belirli özellikleri vardır. Huizinga'ya (1949, s.13) göre, bir oyunun özellikleri şunlardır:

- Ücretsiz bir etkinlik ve zorunlu bir ilişki değil. Her iki tarafında istekli olarak oynamaya kara verdiği bir kurallı etkinliktir. Oynamaya karar verenlerin lider olduğu belli bir amaca yönelik olarak veya olmayarak, tamamen gönüllü bir etkileşimdir.

- Sıra dışı hayat dışında (fantezi). Hayalgücünü ortaya çıkarır ve hayatın akışına renk katar.
- Ciddi değil, oyuncuları yoğun bir şekilde içine çeker. Ciddi ve resmi bir süreç değildir, eğlenme öne çıkmaktadır fakat eğlenirken öğrenme için işindedir.
- Herhangi bir maddi çıkarla ilişkilendirilmez. Oyunun oynanmasında manevi değerler ön plandadır yani eğlenceye yöneliktir.
- Kendi zaman ve mekân sınırlarına sahiptir. Konulan kurallara göre zaman süresi konur ve oynanacak mekana oynayanlar karar verir.
- Sabit kuralları vardır. Kuralları oynayanlar koyar ve bu kurallara uymak da oyunun bir parçasıdır.
- Sosyal gruplar oluşturur. Oyun sosyal bir olgu olarak karşımıza çıkar ve grup, ikili veya bireysel de olsa bir topluluğun parçası olunur.
- Bir yarışmadır (meydan okuma). Çoğu zaman istekliliği ortaya çıkarmak açısından eğitim dışında bir hedefi de vardır ve kazanan ve kaybedeni olabilir.

2.1.2. Oyunun Dil Öğrenimindeki Yeri

Oyun bir çocuk için en önemli aktivite olduğu bilinmektedir. Oyun günlük hayat içerisinde çocuğun hayatında her zaman yer almaktadır ve çocuk oyunu kendinden başka kişilerle ya da yalnız da oynayabilir. Sugar’a göre (1999, s.3) “Bugünkü eğitim ve öğretim son yıllarda oldukça değişim göstermiştir, artık öğrenen sınıfta daha aktiftir. Oyun ile öğrenmek hem çocuğun ilgisini derse çekmektedir ve aynı zamanda çoğu zaman monotonlaşabilen dersi daha eğlendirici hale getirmektedir”. Özellikle yabancı dil öğrenirken dili yaşayarak öğrenmenin öneminden bahsedilmektedir.

Çocuklarda en favori zaman geçirme etkinlikleri olan oyunla, yabancı dili öğrenirken hem eğlenecek hem seçilen oyunun derse uygunluğu çerçevesinde yabancı dili içselleştirmesine yol açacaktır. Oyun yolu ile çocuğun fiziksel, ruhsal ve duygusal yönleri geliştirilebilmektedir. Gizli güçlerinin harekete geçirilip ortaya konması sağlanabilmektedir.

Öğretmenlerin küçük çocukların eğitim sınıfında oyun kullanmalarının temel amacı eğitim amaçlarına dayanır ve bunun nedeni oyunları sadece ısınma veya zaman

doldurma etkinlikleri olarak görmeleri değildir. Buna ek olarak, oyunları kullandığı kanıtlanan öğretmenlerin çoğu, küçük çocuklara İngilizce öğretirken kullanılacak etkili araçlar olarak çok değerli oyunlara sahip oldukları ortaya çıkmıştır. Son olarak, öğretmenler tarafından ele alınan oyunları seçmenin önemli ölçütü, küçük çocuklar için uygun oyunların çoğunlukla ders hedeflerine ulaşmak için tasarlanmış oyunlar olması gerektiğidir (Hang, 2017, s.32).

Öğrencinin önde ve merkezde olacağı oyunların seçilmesi, öğretmenin daha çok yardımcı konumda olması önemlidir. Öğrencilerin birbirleriyle iletişiminin pekiştirilmesi, yabancı dilin sözlü iletişimi teşvik etmesi ve böylece konuşabilen çocuğun motive olması, kaygısını aşması ve eğlenirken stressiz olması sağlanmalıdır.

Oyunun dil öğretimindeki yeri son zamanlarda yabancı dil eğitiminin bir parçası olmuştur ve özellikle anaokulu ve ilkokul çağındaki yabancı dil öğrenen tüm öğrenciler yabancı dil sınıfının bir parçası olarak ders içinde mutlaka oyun oynamaktadır. Oyun ve yabancı dil ayrılmaz bir parça haline gelmiştir yabancı dil eğitiminde ve bu da hem öğretmen hem öğrenci için çift taraflı bir artıdır.

Türkiye’de hem özel hem devlet okullarında yabancı dil öğretiminde oyun sınıf içinde öğretmenin ders planının mutlak bir parçası haline gelmelidir.

2.1.3. Çocuk ve Oyun

Oyun ve çocuk, iki kavram birbirinden ayrılmaz olarak ve ayrıca birbirini tamamlayarak, birbirini geliştirir. Çocuk oyunla hayatı yaşayarak ve deneyerek bir şekilde pratik yapma imkânı doğar. Çocuk oyunla sosyalleşir ve gelişir. Oyunun çocuğu hem fiziksel hem psikolojik olarak geliştirdiği bilinmektedir. Seyrek ve Sun’a göre (1985, s.3) “Oyunlar çocuk eğitimi için ne kadar gerekliyse ayrıca sosyolojik ve psikolojik açıdan da yararlı ve geliştiricidir. Çocuklar oyun için gerekli kuralları kendiliğinden öğrenirler. İnsanlık ilişkileri, davranışlar gibi bir sürü kavramı da oyun oynarken edinirler”. Kişiliği ve karakteri bir nevi oyun esnasında belirginleşir ve oluşur.

Oyunun dil gelişiminde de önemi büyüktür. Yapılan araştırmalar; oyun oynayarak büyüyen çocukların düzgün konuşma ve ifade becerilerinin yeterince ve nitelikli oyun oynamamış çocuklara göre daha düzgün, kelime dağarcıklarının daha zengin olduğunu göstermektedir. Oyun yoluyla çocuk yeni bilgiler edinir, bilgilerini başkalarına aktarır, bilgi dağarcığını geliştirir. Nesneleri, araç-gereçleri tanır,

isimlendirir; durumları, kişilerle ilgili sözcükleri kavramsallaştırır, böylece sözcük dağarcığı gelişir, zenginleşir (Metiner, 2018, s.5).

2.1.4. Öğrenme ve Oyun Arasındaki İlişki

“Oyunlar, öğrencilerin ve öğrenimlerinin merkezi olduğu yapılandırmacı bir sınıf ortamı sağlar ve performansla öğrenme, aktif keşif, analiz, yorumlama, problem çözme, hafıza ve fiziksel aktivite ve kapsamlı bilişsel süreç gerektirir” (Foreman, 2003, ss.12-22). Oyun etkileşimi pekiştirerek çocuğun dili içselleştirmesini sağlar. Sınıf ortamında yabancı dil kullanımını destekleyerek konuşma ve diyalog kurulmasını sağlar. Öğrenciler arasındaki etkileşim sebebiyle aradaki sınırların kalkmasını destekler. Bir takım olarak yapılan aktivite ve oyunlar yabancı dil öğrenirken çocukların eğlenerek öğrenmesine yardımcı olur. Kırık’a göre (2010, s.484) “Oyunlar yaratıcılık, bağımsızlık ve daha üst düzey düşünmeyi sağlar. Genellikle, sınıf öğretmeni tarafından ortaya atılan sorular gerçeğe dayanır ve sadece bir cevabı vardır, yaratıcılık, kişisel ifade ya da hipotezleri test etmek içindir. Katılımı benlik saygısı ve kelime kullanımı artırırlar”.

Öğrenmede mevcut zihinsel yapılar dışsal çevrenin yeni yönleriyle birleştirilmek için yeniden örgütlenmektedir. Zekâ eylemiyle kişi, dışsal gerçekliğin gerekliliklerine uyum sağlarken, aynı zamanda zihinsel yapılarını eksiksiz olarak korumaktadır. Oyun ise tersine, özümlemenin uymaya üstünlüğüyle belirlenmektedir; kişi, olayları ve nesneleri, mevcut zihinsel yapılarının içine almaktadır. Vygotsky (1986, s.22) “Çocuğun yalnızlık içinde değil tam tersi kültürün sosyal etkileşim yoluyla çocuğa aktarımı ile öğrendiğini belirtmiştir”.

Ayrıca öğretim tekniği de oldukça önem taşımaktadır. Öğrenmenin oyun yoluyla olması bir öğrenme tekniğidir.

Öğretim tekniklerini bireysel, grupla ve sınıf dışı olmak üzere üç sınıfta ele alınır. Bunlar (Hazar ve Altun, 2018, s.53-54):

- *Sınıf Dışı Öğretim Teknikleri:* Gözlem, Gezi, Sergi, Görüşme
- *Bireysel Öğrenim Teknikler:* Programlı Öğretim, Bireyselleştirilmiş Öğretim, Tutor Destekli Öğretim

- *Grupla Öğretim Teknikleri:* Drama, Soru-Cevap, Anlatım (Takrir), Beyin Fırtınası, Rol Yapma (Psiko-drama), Gösteri (Demonstrasyon), Mikro Öğretim, Benzetim (Simülasyon), Deney, Büyük/Küçük Grup Tartışması, Altı Şapkalı Düşünme ve Eğitsel Oyunlardır.

2.1.5. Çocukluk Döneminde Oyun (7-10 yaş)

Bu yaşta çocuk kendini tanımaktan ve kendine yakın bulduğu durumlarda yabancı dilde oyun oynamaktan çok zevk alır. Çünkü bu durumlar bizzat çocuğu sahneye koyar ve bunu çocuğun günlük, gerçek, somut alışkanlıklarından ve kişiliğinden, yoksun bırakmadan yapar. Bu yaşlarda, çocuğun dil bilgisi henüz soyut olmadığından dili bilmesi elle yapılan oyunlar, sınıflamalar, dili kullanıma yönelik oyunlar ve içkin bir gramer yapılandırmasıyla oluşturur (Anşin, 2006, s.14).

Orta yıllar olarak adlandırılan bu dönemde çocuk artık *ilk yıllar* döneminden ayrılmış ve bu dönemde artık kişiliğinde gözle görülür bir değişme başlamıştır.

Çocuk hayal ve gerçeği daha iyi ayırt etmeye başlar. Karakterlerin içsel isteklendirmesini anlamaya başlar. Neden-sonuç ilişkisi, daha gelişmiş dil kullanmaya başlar. Problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerinde gelişmeler olur ve televizyon ve diğer iletişim araçlarına ait şifreleri ve kuralları anlama yetisinde gelişme olur. Etkileşim ve oyunların kurallarını takip etmeyi öğrenir. Drama ve diğer oyunlarda yer almaya daha fazla ilgili olmaya başlar (Kolucki & Lemish, 2011, s.21).

2.1.5.1. Oyunun Eğitici Özellikleri

Martison ve Chu'ya göre (2008, s.478-488) “Oyunlar öğrenme için etkili araçlardır çünkü öğrencilere varsayımsal bir başarısızlık riski olmadan alternatif kararları keşfedebilecekleri ortam sunarlar. Oyunlar bize nasıl strateji kazanacağımızı, alternatifleri düşünmeyi ve esnek düşünmeyi öğretiyor”. Oyun esnasında çocuk kaybetse bile bu eğlenceli bir şekilde olmaktadır ve oyun içinde çocuk çoğu zaman karar almayı, kazanmayı, ya da kaybetmeyi öğrenir hem psikolojik olarak güdülenir hem de oyun esnasında sonuç, çözüm süreklilik, durağanlık gibi her türlü hayat içinden olan kavramları, duyguları ve düşünceleri öğrenir. Oyun yaşamın bir parçasıdır. Çocuk

için , “Oyun gelişimin kaynağıdır ve yakınsak gelişim alanı yaratmaktadır” (Vygotsky L. S. 1967, s.6).

Oyun çocuklar için hem eğitim hem de günlük okul dışı hayatlarının büyük bir bölümünü kapsamaktadır. Oyunun eğitici özellikleri eğitsel oyunlar ile bir amaca yönelik gerçekleşir. Eğitici özellikleri şu şekilde sıralayabiliriz (Kiryk, 2010, s.12-13):

- *Öğrenme hedefine bağlıdır:* Özellikle eğitsel oyun olmasından dolayı, oynanan oyunun hedefinde işlenen konunun tekrarı ve pekiştirilmesi hedef alınmalıdır.
- *Oyuncuya kendi kaderini kontrol etme fırsatı verir:* Oynayan kuralar çerçevesinde özgürdür ve bu da oynayana karar alma becerisini geliştirmekte yardımcı olur.
- *Başarılabilir zorluklar içerir:* Oyun ne kadar zor gibi görünsede eğlenme unsuru taşıdığı için zorlukları aşmak daha kolay ve eğlencelidir.
- *Eğlenceli, ilginç ve isteklendirme kaynağıdır:* Dersin monoton ve tekdüze olmasını engeller ve öğrenmeyi güdüleyici özelliği vardır.
- *Etkileşim içerir ve etkileşim gerektirir:* Oynayanların sosyal bir ortamda, takım ruhu veya bireysel olsa da etkileşim içindedir oynayanlar.
- *Oyunlar herkesi içerir ve içermelidir:* Seçilen oyunun herkesin kabul ettiği ve herkesin katılım sağladığı bir oyun olmasına özen gösterilmelidir.

Öğrenme hedefine bağlı olması, seçilen oyunun öğretilecek konu ile ilgili seçilmesiyle ilgilidir. Oyun bu hedefte ilerler ve çocuklar oyunu oynarken farkında olmadan öğrenilecek hedefteki konuyu tekrar emiş olurlar, bu da öğrenmeleri için öğrenim başlangıcı veya pekiştirmesi olur. Karar verme ve oyun esnasında karşılaşılan durumlarda sorumluluk almasını sağlar ve çocuk duruma adapte olmayı pekiştirmiş olur. Oyun içinde düşünme, karar verme ve sorumluluk alma duyguları da gelişir. Oyun eğlence ve öğretim içeren bir aktivite olması sebebiyle, ayrıca çocuğun yaşına uygun oyunlar olduğu sürece başarılıdır ve çocuk başardığı sürece de motive olur ve oyundan zevk alıp öğrenmesi daha da güçleşir.

Oyunlar eğlence kaynağı olmalarının yanında çocukların zihinsel, sosyal, duyuşal özelliklerini de geliştirmekte, çocukları gerçek hayata hazırlamakta, çocukların akademik başarılarına ve etkili öğrenmelerine katkı sağlamaktadır. Birçok derste olduğu gibi yabancı dil dersinde de oyunların öğretim amacıyla kullanılması öğrencilere pek çok fayda sağlamaktadır. Ancak sınıf içinde oynatılan oyunun

eğitim açısından olumlu bir sonuç verebilmesi için oyun çeşitlerinden hangisinin sınıfta kullanılacağını iyi bilmek ve oyunu eğitim ortamına göre düzenlemek gerekmektedir (Işık, 2016, s.24).

2.1.5.2. Oyuna Dair Özellikler

Oyuna dair özelliklerden bahsederken, oyunun bir etkinlik olması haricinde eğitimin bir parçası olarak düşünülebileceğini de söylememiz gerek. Oyun bir çocuğun yaşamındaki en önemli kavramdır. Oyun eğlenceli, ilginç ve motive eden yapıya sahip olduğu sürece hem öğrenmeye yardımcı olur hem de oyun esnasında oyundan çok daha fazla zevk alan çocuk daha iyi öğrenir, bir şekilde oyun ve eğlence birbirinden ayrı düşünülmemeyen iki olgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yabancı dil öğretiminde oyunlar iki temel amaç için kullanılır. Bunlardan ilki, dil yapılarının doğru kullanımını hedefler. Dolayısıyla bu oyunlar dilbilgisi kurallarını kazandırabilmek için oynanan dilbilgisi oyunları olarak bilinirler. İkincisi ise dilin akıcı olmasını hedefleyen oyunlardır ve dilin yapısal boyutu ikinci planda tutulur. İletişimsel oyunlar olarak ifade edilen bu oyunlarda dilin kullanımına ve akıcılığına önem verilir ve dilbilgisi hataları üzerinde durulmaz (Aydın, 2014, s.74).

Eğer çocuk ona sunulan oyundan zevk almadığı sürece oyuna çok da istekli olmayacaktır bu da öğrenme sürecinde aksaklıklar meydana getirecek ve sunulan oyun amacına ulaşmamış olacaktır.

“Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin kalıcılığını, pekiştirilmesini sağlayan, daha rahat ortamlarda tekrarlanmasına imkân sağlayan bir yöntem olarak düşünülür. Eğitsel oyunlar öğretilen konuların daha ilginç olmalarına olanak sağlayarak öğrencilerin etkinliklere, aktivitelere katılmalarına yardımcı olur” (Yıldırım, 2015, s.17).

Oyunun en önemli yanı eğlendirirken öğretmesi olarak düşünülmektedir. Eğlenen çocuk aslında farkında olmadan öğrenir. Oyun oynanırken geçen süre içinde iyi vakit geçiren çocuk onun hayatındaki en önemli kavram sayesinde, hedef kelime, cümle gibi işlenen ders konularını zevk duyarak ve çoğu zaman diğer arkadaşlarıyla diyalog halinde öğrenir. Oyunun içinde bulundurduğu özelliklerindendir. Eğlenceli, aktif, zamanı

kullanmayı öğreten, takım ruhu aşılayan, paylaşımcı ve yaratıcı olması gerektiği düşünülür.

Eğitsel Oyunlarda da bulunması gereken bazı özellikler vardır. Bunlar oyunu öğretimden ve öğretim yolundan ayırıp aslında ikisini bir açıdan sentezler. Şahin ve Yıldırım’a göre (1999, s.60):

- *Bir ya da daha fazla oyuncu:* Grup veya ikili yada bireysel oynanabilir. Burada dikkat edilmesi gereken eşit şekilde oyuncuların ayrılmasıdır.
- *Oyunun kuralları:* Oyunun belirli kuralları olması ve bunların oynayanlar tarafından açıkça bilinmesi ve daha doğrusu öğretmen tarafından oyunun en başından açıkça anlatılması oyunu oyun yapan kriterler arasındaki yeri tartışılmazdır.
- *Ulaşılmak istenen bir ya da daha fazla amaç:* Mutlaka bir amaca yönelik olması öğretmen açısından önemlidir aksi halde eğitsel oyun olmaktan farklı olarak sadece bir oyun olarak kalır.
- *Oyun içindeki koşullar:* Oyunun koşulları oyun öncesinde oynayanlar tarafından bilinmelidir. Bu da daha çok oyunu yöneten öğretmenin veya öğrencilerin belirlediği şartlara uygun olarak anlatılmalıdır.
- *Yarışma ruhu:* Oyunun en önemli özelliklerinden olarak yarışma ruhu sınıfa heyecan ve dinamizm katan bir unsur olmaktadır. Yarışma ruhu katan oyunların seçiminde kazan ve kaybedenin olması ancak öğrenciler arasında kaybedilenlerin olgunlukla karşıladığı ve takım ruhunun aşılandığı bir oyun olması beklenilir.
- *Oyuncuların tercih ettiği stratejiler:* Oynayanların da fikrinin alınması ve gerektiğinde daha uygun fikirlerin benimsenmesi de gereklidir.
- *Oyunun durumunu gösteren geri bildirim sistemi:* Herkesin doğruları ve yanlışlarının geri bildirim olarak sunulması da oyunun verimliliğini artıracaktır.
- *Kazanan taraf kavramlarını içeren bir karar verme etkinliği tanımlanmaktadır:* Kazanın belli olduğu ve kazanmanın öğrenciyi motive ettiği bir oyun olması da, oyunun değerini artırmaktadır.

2.1.5.3. Oyunun Dil Gelişimine Katkıları

Long, Grout ve Taylor’a göre (2011, s.9) “Oyunlar öğrenmenin değerlendirilmesi için ek bir yöntemdir. Oyunlar teşvik edici bir ortam sağlayarak öğrenme ortamına katkı

sağlarlar. Oyunun dil gelişimine katkısının özellikle çocuklarda belirleyici bir yöntem olduğu bilinmektedir”.

Yabancı dil öğreniminde dersin daha eğlenceli ve ilgi çekici olmasının öğrenmeyi pekiştirdiği bilinmektedir. Harmer’a göre (2015, s.38) “Grup halinde, sınıfın farklı bölümlerinde ve aktivitelerini her on dakikada bir değiştirmeleri beklenir. Çocukların hayal güçlerini kullanıp *puzzle* tarzı aktiviteler veya çizim yapıp, oyun oynayıp şarkılarla meşgul olmaları gerekmektedir”.

Er’e göre (2005, s.208) “İşlevsel yaklaşıma göre anadil öğrenilirken edinilen dil kazanımları öğrenenin gereksinimleri doğrultusunda yabancı dil öğretimine de aktarılabilir. Oyun oynarken dikkat dağılma süresi de azalır, ayrıca sınıfta daha pasif öğrenciler içinde kendilerinin de dâhil olduğu bir sürecin başlamasıdır”.

2.1.5.4. Oyun ve Öğretmen

Oyunun sınıftaki yöneticisi bir açıdan öğretmendir, öğretmen çocukların yaşlarına ve dil seviyesini ön planda tuttuğu oyunlar seçmelidir. Bu sebeple oyun seçimi önemlidir. “İletişimsel yaklaşımla, öğrenci öğretme öğrenme merkezine yerleştirilmiş olmasına rağmen öğretmenlerin rolü ve eğitimleri asla göz ardı edilmemelidir” (Şavlı, 2011, s.317).

Harmer’a göre (2015, s.62) “Öğretmenin rolü sınıfta bir aktiviteden bir başka aktiviteye farklı olmaktadır”. Ancak 8 ana temel olarak alacağı roller şöyledir :

- *Denetçi*: Kontrol eder, yönetir, oyunu anlatır, anlaşıldığına emin olur ve öyle oyun başlar. Burada en önemli unsur oyunun her bir öğrenci tarafından anlaşılmış olmasıdır. Bu oyunun başarılı bir biçimde oynanması için önemli ilk etkidir.
- *Düzenleyici*: Toparlar, hakem görevi üstlenebilir, oyuna müdahale edebilir ve gerekirse kuralları tekrarlar yada gerektiğinde değiştirebilir.
- *Değerlendirici*: Kara verir, eleştirir ve tavsiye verir. Genellikle oyunun sonundaki değerlendirmeler ayrıca öğrenci hakkında kazanımları bazında da bilgi verir.
- *Suflör*: Hatırlatır ve dengeler. Oyun içine müdahale ederek gerekirse takımları, grupları tekrar düzenler, kuralları hatırlatır ve haksızlığa olanak vermeden oyunu yeniden başlatır veya sonlandırabilir.

- *Katılımcı:* Gerekğinde yer doldurur, oyuna katılır, her iki görevi beraber yürütebilir ve oyunun içinde oyunu yönetebilir.
- *Danışman:* Yol göstericidir. Kuralların hatırlatılmasında, öğrencilerin danışanı ve hakemi rolünü üstlenebilir.
- *Asistan:* Yardımcıdır. Çoğu zaman gerekli materyallerin temin edilmesinde ve oyun esnasında yardımcı olarak oyunun içinde veya dışında oyunu asiste edebilir.
- *Gözlemci:* Bazen seyirci rolü de üstlenebilir. Sadece geri dönüşüm almak amacıyla ve kazanımları iyi değerlendirebilmek için ve oyunun akışına göre sadece gözlemci olarak bulunabilir.

Öğretmene düşen pay ne kadar büyük gibi gözüksede, belirli bir çerçevede düzenlenmiş eğitsel oyunda, öğretmenin oyuna müdahalesi en az seviyede olması çok daha verimli olur.

Eğitici, sınıfında bulunan çocukların yaşlarına göre gelişim özelliklerini bilmeli ve buna göre oyun seçmelidir. Yaş ve gelişim seviyesinin üzerinde oyunlar oynatıldığında çocuk başarısız olacaktır. Bu da oyuna ve gruba ilgisini azaltacaktır. Tırmanma, basamak inip çıkma, atma, tutma, tek ayak üzerinde durma hareketlerini gerektiren beceriler ancak bu hareketleri yapabilecek olgunluğa ve gelişim düzeyine erişen çocuklar tarafından yapılabilir. Örneğin 2–3 yaşlarındaki çocuklara grup oyunları oynatmaya çalışmak yanlış olacaktır (Meb, 2014, s.31)

2.2. Tarihte Oyun Kuramları

“Kuram Herbert Spencer ve Friedrich Schiller aracılığıyla öne sürülmüştür. Fazla enerji teorisine bakarak çocuk, toplanmış enerjisini oyun tarafından dışarı atmaktadır. Enerji oyunu ekonomik kuralların içerisinde gerçekleşen bir süreçtir”. (Keleş, 2019, s.15). Lazarus’un dinlendirici kuramı, Karl Groos’un öncül deneme kuramı, Hall’un bağlantı kurma kuramı gibi teoriler tarih boyunca yerlerini almışlardır.

Bu teorilerin her biri de oyunun çocuğun hayatında ne kadar önemli bir kavram olduğunu bize göstermektedir. Oyun ile çocuk tüm duygularını dışa vurmaktadır ve hayatın ritmini yakalamaktadır. Hem duygusal hem de entelektüel açıdan çocuğun kendini geliştirmesine yardımcı olup, onun hayatının en önemli parçası olduğunu bize

göstermektedir. Fiziksel, beyinsel ve sosyal açıdan gelişmesinin en önemli parçası olduğunu ve öğrenme içinde son derece önemli bir isteklendirme kaynağı olduğunu bize göstermektedir.

2.2.1. Freud'a Göre Psikoanalitik Kuram

Freud'un öncülük ettiği modern kuramlardan biridir ve oyun esnasında çocuğun gerçek kişiliğinin ortaya çıktığını ve oyunun çocuğun düşünce ve davranışlarının adeta bir ayna gibi yansıttığını söylemektedir. Dinamik oyun kuramlarından biridir. Freud bu kuramda oyunun çocuğun isteklerini doyurduğunu ve ikinci olarak ise travmatik durumlarla başa çıkmasını sağlayan bir olgu olduğunu söylemiştir. Oyun oynarken çocuk elde ettiği edinimleri gerçek hayatta kullanmak üzere saklar ve daha sonra hayatta karışılacağı zor durumlar için saklamasına yardımcı olur. Çocuğun oynadığı oyun sebebi olan ve amaçlı bir oyundur aslında. Oyunda duyguların dışa vurma eğilimi vardır ve bu da oyunun aslında bir amaç içerdiğini gösteren bir durumdur. Freud'a göre oyunun çocuğun duygularının bir aynası olduğu kanısına varmamıza yardımcı olmaktadır. Oyun psikolojik bir yöntemdir ve Freud oyun ile aslında çocuğun bir şekilde kendi kendini tedavi ettiğini söylemektedir.

2.2.2. Piaget'e Göre Bilişsel Oyun Teorisi

Piaget "Bilişsel oyun dört kategoriye ayrılmaktadır". Çocuğun bilişsel gelişimini 4 evrede inceler, bunlar; "Duyusal-motor dönem, İşlem öncesi dönem, Somut işlemler dönemi ve Soyut işlemler dönemidir" (Piaget, 1951, ss.287-289 akt: Kol, 2011, s.4). *Duyu-motor evresi* denilen 0-2 yaş dönemi, *işlem-öncesi dönem* denilen 2-6 yaş arası, *Somut-işlemsel evre* denilen 7-12 yaş arası ve *formel-işlevsel evre* denilen 12 yaş ve üstüdür. *Somut işlevsel evre* yaş grubu, araştırma tezimize yönelik olduğundan daha detaylı bahsedeceğiz. Bu dönemde yani 7-12 yaş döneminde çocuklar artık daha mantıklı düşündükleri bir yaşa ulaşmışlardır ve çevrelerindeki yaşadıkları olay ve durumdan daha akıl yürüterek anlam kazandırmaktadırlar.

Oyunda bu yaştaki çocuklar kurallar koyar ve oyun daha yapısal bir boyut kazanmıştır. Çocuk bilişsel oyun kuramında dünyayı anlar oyun sayesinde. Çocuk oyun sayesinde kendi dünyasını kurar, bilgi ve zekâsı gelişir ve bu da onun kendi bağımsızlığını

kazanmasına yardımcı olur. Soyu kavramlar bu dönemde hala tam oturmamış olsa da çocuk *somut* dönemde daha mantıksal bir tavır sergiler.

Çocuk daha tam olarak oluşmayan bilgi ve zekâ ile doğar ve oyun yoluyla bilgiye ulaşır ve zekâsını geliştirir. Bilişsel oyun kuramında evreler çocuğun yaş sınırlarıyla belirlenmiştir. Doğumdan yetişkinliğe kadar olan evrelerde çocuk her zaman oyunu kullanır ve bu şekilde kendini ve çevresini tanır anlamaya başlar, kendini yetiştirir ve hayata hazırlar.

Piaget bu kuramı kendi gözlem ve izlenimleri doğrultusunda belirlemiştir. Bu kuramı kendi üç çocuğunu gözlemleyerek elde etmiştir. Oyun terapisi de Piaget'nin bahsettiği bir tedavidir ve fobileri olan çocuklar, oyun terapisi ile fobilerinden kurtulmayı başardıklarını Piaget bize sunar.

Piaget'nin bilişsel kuramı oyunun çocuğun hayatındaki sosyal ve psikolojik önemini belirtir ve oyunun aslında ne kadar büyük bir yer taşıdığını, çocuğun hayatının büyük bir parçası olduğunu bize gösterir. Oyunun eğitimdeki yeri de Piaget'nin sosyal açıdan hayatın bir parçası olan oyunun yerini göz ardı edilemeyeceğini bize sunmuş olur. Bu sebeple okul ve eğitim hayatında da aynı şekilde çocuğun bir parçası olan oyunun bize bilgi aktarırken de öğrenim hayatında da kullanmanın yararını göstermiş olur.

2.2.3. Erikson'a Göre Oyun

“Erikson insanın psiko sosyal evreler içinde gelişimini devam ettirdiğini ileri sürmektedir. Bireyin gelişiminde hem sosyal çevrenin hem de biyolojik temelli doğuştan getirilen bazı özelliklerin rolü vardır”. (Eriksson, 1964, s.34, Akt: Kılavuz ve Gürses, 2011, s.155) “Erik Erikson’a göre insan gelişiminin sekiz aşaması şu şekildedir “ (Eriksson, 1964, s.34, Akt Pool ve Snarey, 2011, ss. 599-602):

- *Temel güvene karşı güvensizlik (0-1 yaş)*: Bebek başkalarının onu beslemesine güvenir ve tekara beslenecek miyim ve dolyısıyla tekrar güvenilebileceğim sorusudur. Tutarlı bakım ve beslenme güven duygusunu yükseltir.
- *Özerkliğe karşı kuşku ve utanç (1-3 yaş)*: Bu dönemde ebeveynler çocuğun güçlü sosyal dayanaklarıdır. Bu yaş döneminde ilkel bir doğru ve yanlış ayırma becerisi ortaya koyar.
- *Girişimciliğe karşı suçluluk (3-6 yaş)*: Çocuğun başka çocuklarla işbirliği içinde yaratıcı bir dönemidir. Çocuk aile dışında sosyal ortama giriş yapar.

- *Başarıya karşı aşağılık duygusu (6 yaş- ergenlik dönemi):* Bu dönemde başardığı ve yetenekli olduğu alana doğru yol alır. Okul ve içinde bulunduğu çevre odak noktası olur.
- *Kimlik kazanımına karşı rol karmaşası (ergenlik):* Odak noktası kendi yaş grubudur ve bu gruptan farklı fikir ve düşüncelere karşı olumlu kimlik geliştirdiği dönemdir.
- *Yakınlığa karşı yalıtılmışlık (17-30 yaş):* Ne ve kim önemli dönemindedir insan. Sosyal ortamı iş ve aile etrafında döner. İnsanın üretkenliği aile ve ebeveylelikle yoluyla ortaya çıktığı bir dönemdir.
- *Üretkenliğe karşı durgunluk:* Üretkenlik ve yaratıcılığın önem kazandığı bu dönem insan hayatının orta yaş dönemidir.
- *Benlik bütünlüğüne karşı umutsuzluk:* Hayatım anlamlı mı? Sorusu bu dönemde insanın düşündüğü bir sorudur ve hayat bir bütünlük içinde midir? sorusunu da insan kendine sorar.

Oyunda bu anlamda psikolojinin etkilendiği ve olumlu bir etkileşime geçtiği süreç haline gelmektedir. Rekabet duygusunun olduğu 6-12 yaş döneminde oyun işte bu anlamda çocuğun paylaşım kazandığı ve başarıma duygusu gibi hislerini pekiştirerek gelişmesini sağlar.

Erikson, çalışkanlığa karşı aşağılık duygusu (6-12 yaş) döneminde çocukların her zamankinden daha fazla öğrenmeye hazır olduğunu belirtir. Çocuklarda bu dönemde paylaşma, disiplin, çalışkan olma, başarıma ve rekabet duygusu gelişir. Çocuklar bu dönemde uygun bir şekilde ödüllendirilir ve çalışkanlığının sonucu bir şeyleri başarıma hazzını kazanabilirlerse çalışmaya yönelik tutumları gelişir (Orhan ve Ayan, 2018, s.530).

2.2.4. Vygotsky'ye Göre Bilişsel Oyun Teorisi

Çocuğun kültürel gelişimindeki her işlev iki kez görünür: önce, sosyal düzeyde, sonrabireysel düzeyde; önce insanlar arasında (interpsychological) sonra çocuğun içinde (İntrapsikolojik). Bu aynı zamanda gönüllü dikkat, mantıksal hafıza ve kavramların oluşumudur. Tüm yüksek fonksiyonlar bireyler arasındaki gerçek ilişkiler olarak ortaya çıkar (Vygotsky, 1978, s.57).

Oyun tamamen farklı bir olgudur diğer etkinliklerden yani hayatın içinde olan ama hayattan ayrı bir kavramdır. Oyun çocuğun hayatının bir paçasıdır ancak hayatın ta kendisi değildir. Vygotsky'ye göre oyun bir eğlence değildir. Nesneye anlam yükler

çocuk ve aynı zamanda yüklenen anlam bir işlev içerir. Vygotsky'ye göre (1978, s.98) “Çocuğu oyna iten motive edici bir güç vardır ve motive edilmesi gerekir. Dil eylemin önüne geçer yani dil ve eylem birbiriyle ilgilidir. Oyun sayesinde çocuk soyut kavramı keşfeder ve hayal gücü çok küçük çocuklarda olmayan bir kavramdır”. Mesela çocuk küçük yaşlarda ata binmek istediğinde ata binemeyeceği için bir sopayı at yerine koyar ve çocuğun yaşı büyüdükçe at yerine kullandığı sopa fikri ortadan kaybolmaya başlar. Çocuk etkileşim sayesinde öğrenir. Oyundaki çocuk, normal nesnelerinden ve davranışlarından kopuk anlamlarla çalışır, ancak, gerçek eylemleri ve gerçek nesneleri birleştirdiği son derece ilginç bir çelişki ortaya çıkar. Bu oyunun geçiş niteliğini karakterize eder; Erken çocukluğun tamamen durumsal kısıtlamaları ile tamamen gerçek durumlardan arınmış olan yetişkin düşüncesi arasındaki bir aşamadır .

Vygotsky'nin (1896-1934) ayrıca eğitime kazandırdığı terim olan “scaffolding” öğrenciye istediği kadar ihtiyacı olan desteği vermek olarak tanımlanır. Aslında çocuğun öğrenmesine yardım etmek ve onu hedeflenen konuyu başarana kadar onu hazırlamaktır. Bu birçok öğretmen ve ebeveyninde kullandığı bir çeşit tekniktir. Tam anlamıyla ise desteklemektir. Çocuk oyunla daha iyi öğrenir, öğrenci ve öğretmen arasında çok iyi bir iletişim olmalıdır. Öğretmenler “scaffolding” tekniği kullanarak bilişsel yeteneklerini arttırmalıdır.

“Bir anlamda, oyundaki bir çocuk kendi eylemlerini belirlemekte özgürdür. Ancak başka bir anlamda bu aldatıcı bir özgürlüktür, çünkü eylemleri aslında şeylerin anlamlarına tabidir ve buna göre davranır. Gelişme açısından hayali durum yaratmak soyut düşüncüyü geliştirmenin bir aracı olarak görülebilir” (Vygotsky, 1978, s.103).

2.3. Eğitsel Oyunlar

Read'e göre (2013, s.150-152) ”Yarışma özelliği de oyunların özelliklerindendir”. İşbirlikçi bir öğrenme olabilir ya da bir hedefe ve kazanmaya yönelik de olabileceğinden bahseder. Bu yüzden oyunların bazıları doğru cevap vermeye, bir diğeri beceriye dayalı olabilir. Şans oyunları oyun çeşitleri arasındadır.

Eğitimde oyunlar teşvik etmek amacıyla kullanılır ve eğlence faktörü olarak artık kavramsallaşmıştır. Dil öğreniminde eğitsel oyunlar, öğrenilen yabancı dilin dört becerisine yönelik olarak hazırlanmalıdır. Dinleme, okuma, konuşma ve yazma dört

becerisine yönelik oyunlar olması yanı sıra, müfredatın uygun gördüğü programın uygulanmasına yönelik olması da gerekir.

Eğitici oyunlar, öğretilecek konuyu hedef alır, kendine göre kuralları vardır. Aslında burada “oyun” ve “eğitsel oyun” arasındaki farkı belirtmeliyiz. Sınıfta yabancı dil öğrenilirken hem oyun, hem eğitsel oyun yer almaktadır. Aralarındaki temel farkı şöyle anlatabiliriz;

Geçmişten günümüze yapılan birçok çalışmada oyun yoluyla öğretim ve eğitsel oyunlar farklı yollarda eğitimde kullanılmış. Ancak yapılan çalışmalar, eğitsel oyun ile oyun arasındaki farkın yeterli düzeyde anlaşılmadığını göstermektedir. Yapılan birçok çalışma, oyun yoluyla öğretim olarak ele almıştır; ancak oyun yoluyla öğretim olarak düşünülen *kart oyunları, siz olsaydınız ne yapardınız* vb. etkinliklerin eğitsel oyun olduğu görülecektir (Yıldırım, 2015, s.21).

Oyun öğrencinin öğrendiği süre içerisinde zevkli zaman geçirmesini becerilerini arttırmasını hedefleyen etkinliklerdir ancak eğitsel oyunlar ise öğrencinin daha önceden öğrendiği konuyu pekiştirmesini sağlayan etkinliklerdir. Bu yüzden de *oyun* ve *eğitsel oyun* birbirinden ince bir çizgi ile ayrılmaktadır.

Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir. Öğrenci açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, dersi monotonluktan kurtaran, öğrenci dikkat ve motivasyon düzeyini arttıran, öğrenciye yaparak-yaşayarak öğrenme imkanı sunmanın yanında kalıcı öğrenmeye katkı sağlayan, eğlenirken öğrenme - öğrenirken eğlenme gibi önemli fırsatlar sunan ve böylelikle ders işleme süresini arttıran önemli bir öğretim tekniğidir. Öğretmen açısından değerlendirilecek olursa eğitsel oyunlar, farklı oyun türleriyle öğrencilerin farklı zeka alanlarına kolayca hitap edebilme, bireysel farklılıkları değerlendirebilme, öğrenciyi derse aktif olarak katma ve öğretim sürecinde öğrencilerle birlikte eğlenerek öğretme gibi önemli fırsatlar sunmaktadır (Hazar ve Altun, 2018, s.56).

Sınıf içinde oynanan eğitsel oyunların kurallı ve düzenli bir yöntemi olmalıdır. Dil öğrenmek her birey için kolay olmayan bir durum olabilir ancak eğitsel oyunlarla bu durum daha eğlenceli ve kolaylaşır.

Bazı kaynaklar ise eğitsel oyunu şu şekilde ifade ediyor; öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim

teknîği. Bu tanım daha çok MEB tarafından kullanılıyor. Oysa eğitsel oyunlar sadece önceden öğrenilen bir bilgiyi pekiştirmek için değil, yeni bilgiler öğrenmek, farklı ortamda öğrenilen bilgileri transfer edebilmek, kendisini keşfetmek gibi pek çok farklı öğrenmeyi gerçekleştirmek için de kullanılmaktadır (Küpeli, 2019, s.1).

Oyunların sınıf içerisindeki süresinin çok uzun olması gerekmez ve dersin başı veya sonunda dersin ritmini yükseltmek ve dersin pekiştirilmesini ya da hatırlatılması amacıyla tasarlanması öğrenmeyi ve kazanımları yükselticidir.

Demirel'e göre (1993, s.8) "Eğitsel oyunlar 5 ya da 10 dakika olmalı ve dersin ortasında veya sonunda gerçekleştirilmelidir. Eğitsel oyunlar tüm dersi kaplayacak şekilde olmamalıdır". Dersin daha tamamlayıcı olması açısından dersin başında veya sonunda oynanmalıdır.

2.3.1. Dilbilim oyunları

"Dilbilim, dili anlamak amacıyla tıp, biyoloji, felsefe ve psikoloji gibi farklı bilim dallarındaki bilgileri kendi içerisinde eriten bir bilim dalıdır." (Crystal, 1968, s.1). "Dilbilimsel oyunlar ise sistematik olarak kelimelerin fonolojik yapılarının değiştirilmesi ve gerçek yapılarının gizlenmesi üzerine kurulu oldukça geniş bir yelpazeyi içeren bir olgudur" (Stuart, 2011, s.1).

Sınıf içerisinde yabancı dil öğretiminde kullanılan ve öğretmenin kendi yaratacağı oyunlar oldukça çeşitlidir.

Ludwig Wittgenstein'in (1974, s.97) "Oyun teorisine göre bir kelime ya da cümle anlamı oynanan oyunun kuralının sonucudur". Dil oyunu kavramını Wittgenstein icat etmiştir. Welton'a göre Wittgenstein için (2014, s.2) "Dil bir oyundur, dil kendi içinde oyunu barındırır ve bu sebeple de dil hayatın bir parçasıdır ayrıca dil oyunu, basit dil kullanım örneklerine ve dilin örüldüğü işlemlere atıfta bulunan felsefî bir kavramdır". Dilbilim oyunlarının her biri farklıdır ve her birinin kendine özgü kuralları vardır. Oyunun dışında kelimelerin anlamı yoktur. Bir kelimenin anlamını somut bir referansta değil, , dilde kullanımında ya da daha doğrusu, bir dil oyununda kullanılmasıdır

Wittgenstein’a göre (1974, s.77) “Dili okuduğumuzda sabit kuralları olan bir oyun olarak öngörüyoruz. Onu sınıflandırıp ölçüyoruz ve ona benzer başka bir oyunla karşılaştırıyoruz”.

- *Hareketli Oyunlar* : Öğrencilerin sınıfta yer değiştirerek veya oturup kalkarak oynadığı bir oyun olarak “*Simon diyor ki*” oyununu örnek verebiliriz. Öğrenilen kelimelerin tekrarı yapılarak oynanabilir ve oyun dilbilim oyunu çerçevesi içinde kullanılabilir. Örneğin;
- *Masaüstü Oyunları*: *Bingo, Monopoly*: Gruplar halinde veya ikili olarak oynanabilen oyunlara örnek olabilir.
- *Tahmin Oyunları*: *Kelime oyunları*: Hareketlerle kelime anlatılırken öğrencilerin tahmin yürüttüğü bir oyundur.
- *Kart Oyunları*: *Uno kartları, resimli kartlar*: Dağıtılan kartların üstündeki resimlerin yabancı dildeki karşılığı grup, ikili veya bireysel olarak oyuna haline getirilir.
- *Eşleştirme Oyunları*: Kelime veya resimlerle kelime eşleştirme oyunlarını düşündüren oyunlardır.
- *Rol Yapma Oyunları*: Drama veya hikaye anlatma gibi oyunlarda kullanılan oyun tipidir.

Bu oyunların tümünü dilbilim öğelerini içeren oyunlar olarak kullanabiliriz. Burada öğretmenin önceden planı ve oyunu tasarlaması önem taşımaktadır.

2.3.2. İletişim Oyunları

Chomsky’ye göre (1994, ss.2-5) “Sorunun yaklaşık% 90’ı öğretimin en iyi “yöntemi”, konunun öğrenmeye değer olduğunu açıkça ortaya koymak ve çocuğun veya yetişkinin doğal merakını ve hakikat ve anlayışın olgunlaşmasını ve gelişmesini sağlamaktır”. Dil gelişimi, tüm insani gelişme gibi, çevrenin doğası tarafından da büyük ölçüde belirlenecek ve çevre uygun olmadığı sürece ciddi şekilde sınırlandırılabilir.

İletişim oyunları çocukları öğretilen hedef dilde konuşmaya maruz bırakan oyunlardır. Dili öğrenirken konuşmanın (*oral practice*) dört beceriden biri olduğunu belirtmiştik. İletişim oyunları da oyun oynarken öğrenilen dili kullanarak ve belirli kurallar

çerçevesinde oynanan oyunlardır. Bu oyunlarda çocuğun yabancı dili konuşmasını destekleyen çeşitli stratejilere dayanarak oluşturulur oyunlar. Bu stratejiler arasında en önemlisi de çocuğun yaş ve dil seviyesine uygunluğu ön planda gelmektedir. İletişim oyunlarında “rol oyunları” önemi tartışılmaz. Rol oyununu ise çocuğun kendisine verilen ya da kendi yarattığı kişiliğe bürünmesi olarak tanımlayabiliriz.

2.3.3. Gramer Oyunları

Sınıf ortamında çeşitli oyunlarla dil öğretilirken bunlardan bir tanesi de gramer oyunlarıdır.

“Gramer ses-anlam ilişkisinin belirlenmesi için kural sistemi olarak adlandırılır. Bir dilin grameri sonsuz bir “yapısal tanımlamalardır ve belirli bir sesi, her yapısal tanım bir belirli bir sesi, belli olanı belirleyen bir çeşit soyut nesne anlamı ve biçimsel özellikleri ve yapılandırmaları, ses ile anlam arasındaki ilişkiye aracılık etmeye hizmet eder”. (Chomsky, 2000, s.109).

Chomsky gramerin tanımını böyle yapar. Krashen’in (1982, s.9) “Dil edinimi teorisine göre dil edinimi örtük öğrenme, gayri resmi öğrenme ve doğal öğrenmeyi içerir ve aslında edinim dili kavramaktır. Dil ediniminin, edinilen yeterliliğin sonucu da bilinçaltıdır. Genel olarak edindiğimiz dillerde bilinçli olarak kuralların farkında değilizdir”.

Çocuklara da yabancı dili öğretirken ve özellikle grameri öğretirken oyunlarla öğretilmesi onları kendi anadilleri gibi doğal ve doğal bir ortamda öğrenmesini sağlaması açısından kullanırız. “Çocukların, ikinci bir dili doğal, dilsel çevrede gayri resmi bir şekilde edindikleri sıkça belirtilmiştir” (Krashen, 1982, s.26).

2.3.4. Telaffuz Oyunları

Bir yabancı dili öğrenirken telaffuz da oldukça önem taşımaktadır ve burada okuma ve konuşma becerileri önem taşır. Vurgulama ve tonlamanın konuşurken ve okurken önemini öğretmenin göz ardı etmemesi gerekir. Yabancı dili konuşurken duymak öğrenenin telaffuzunun da düzgün olmasına yardımcı olur. Wittgenstein’a göre (1974, ss.7-149) oyunlar 7 ana oyuna sınıflandırılmıştır.

1. *Kelime Oyunları:* Örneğin; “*Alaska’ya gitmek için çantamı topladım oyunu*”. Bu oyun takım, grup ya da bireysel olarak oynanabilir.
2. *Sayı Oyunları:*”*Sayı al oyunu*” Öğretmen bir sayı söyler ve daha sonra o sayıya sayı eklenir, çıkarılır veya çarpıp bölünür, çıkan sayı söylenir.
3. *Yapısal Oyunlar :*”*Muz Oyunu*” Öğretmen veya diğer öğrenci başka bir öğrenciye ne sorarsa sorsun, öğrenci muz der, başka bir kelime de seçilebilir. Yapısal oyunlarda dilbilgisi yapıları pekiştirilirken aynı zamanda telaffuza da yönelik çalışma yapılabilir
4. *Heceleme Oyunları:* Özellikle heceleme oyunlarında telaffuz için alıştırma yapma imkanı oldukça fazladır. “*Sesliler Nerede Oyunu*” buu younda öğretmen tahtaya bazı kelimeler yazar ama bunları sesli harfleri eksik yazar, öğrencilerden tamamlamasını ister.
5. *Sohbet Oyunları:* Bu oyunlar özellikle telaffuz ve konuşma becerisine hitap eden oyunlardır. “*Hikaye Tamamlama Oyunu*” bu oyunda öğretmen öğretmen bir hikayeye başlar ve öğrencinin devam etmesini ister. Öğrencinin telaffuz başarısını bu oyunda görebilir.
6. *Yazma Oyunları:* Bu oyun türü telaffuz oyunlarında çok tercih edilmezler. Daha çok yazma becerilerinin gelişmesi için oynanan oyunlardır. Örneğin öğretmen “*A’dan Z’ye Oyunu*” her harfle bir cümle yazılmasını ister
7. *Rol Yapma ve Drama Oyunları:* Telaffuz oyunları için sık kullanılan oyunlardır. “*Ne Yaptığımı Tahmin Et Oyunu*” . Öğretmen bir grup seçer ve bu gruptaki her öğrenciye bir meslek verir ve diğer öğrencilerden gruptaki öğrencilerin mesleklerini tahmin etmelerini ister.

2.4. Grup Eğitsel Oyunlar

Eğitsel oyunlar arasında sınıfta grup halinde oynanması sınıf ortamını daha dinamik yapar. Sınıf içinde ikişer, üçer ya da tüm sınıfça yapılan oyunlar ve eğitsel oyunlara grup oyunları denir. Grup oyunları dediğimiz zaman sınıftaki her öğrencinin katıldığı ya da öğrencileri ikişer veya daha fazla gruba ayırdığımız gruplardır. Seçilen oyunun buna uygun olması önemlidir.

- Bütün öğrencilerin birçok fırsat edinmesini sağlar
- Sınıf etkinliklerinde çeşitlilik sağlarlar. Öğrenciyi meşgul eder.

- Farklı dil yeterliliğine sahip öğrencilerin birbirinden öğrenmesini sağlar.

2.4.1. İkili Grup Oyunları

“*Travail en binôme*” dediğimiz öğrencileri ikiye ayırarak ya da birbirleriyle eşleştirdiğimiz durumlardır. İkili çalışma ve grup çalışması, sınıfların ayrılmaz bir parçasıdır, dil öğrenme dersleri ve dil öğrenenlere birçok avantaj sağlar. İkili çalışmanın en önemli avantajları; iletişim, hata düzeltme, isteklendirme ve konsantrasyon sağlamasıdır.

İkili oyunlara birkaç örnek vermemiz gerekirse;

1. “**Topu Yuvarla Oyunu**”: Soru/ Cevap modeline uygun olarak oynanabilir. Topu atan bir öğrenci “Merhaba” der, topu tutan diğeri cevaplar “Merhaba”, topu tekrar atarken “Nasılsın”, diğeri topu tutarken, “İyiyim” şeklinde bir soru cevap oyunu olabilir. Süre tutulup en uzun, mantıklı ve doğru cümle kuran grup kazanır.
2. “**Bilgi Boşluğu**” oyunu da ikili oyunlara örnektir. Her bir çiftte resim verilir. Her resimde eksik olan iki veya üç element dışında resimler aynı olmalıdır. Öğrencilerin fotoğrafları birbirlerine göstermeden eksik objeleri tanımlamaları gerekir. Renkleri, yer edatlarını ve sıfatları öğrenmede oynanabilir. Sonra resimlerini karşılaştırabilirler. En çok bilen kazanır.

2.4.2. Drama ile Öğrenme

Rol yapma Piaget’nin (1896-1980) sembolik oyun kavramından beri bilinmektedir. Dramanın sınıf içinde kullanımında yaratıcılığı ve kendini ifade etmeyi artırdığı bilinmektedir. Bruner (1915-2016) dilin sistematik bir şekilde diğerleriyle olan iletişim olduğunu düşünen psikologlardandır. Drama sınıfta konuşma becerisinin gelişmesine katkı sağlar. Ayrıca Sembolik oyun kuramına göre drama çocuklarda psikolojik ve içsel bir duygu yoğunluğuna yol açmasından dolayı, duygu durumlarına maruz bıraktığı ve oyun hayatın bir parçası olduğu için, çocuk dili drama yoluyla içselleştirir.

Derste dramanın eğitsel bir amaca yönelik kullanılması sınıf ortamını dinamik bir hale getirir ve değişik karakter yapısındaki öğrencilerin belirli bir amaca kilitlenmesini sağlar.

2.5. Dil Becerilerine Göre Oyunlar

AOBM'ye göre dili öğrenirken dört beceriyi temel alırız. Bunlar konuşma, dinleme, yazma ve okumadır. Eğitsel oyunların bu dört beceriye yönelik olması dil öğrenmedeki verimliliği artırır.

2.5.1. Dinleme Becerisine Yönelik Oyunlar

Dinleme yabancı dil öğreniminin dört yeterliliğinden biridir ve dil öğreniminde önemli bir yer tutmaktadır. Sınıf içerisinde aktiviteler, oyunlar ve kullanılan ders kitabı eşliğinde öğrenciler dinleme yeteneklerini geliştirirler. Sınıf içerisinde, ders esnasında yapılan aktivitelerin dinleme yeteneğini geliştirici olması öğrencilerin dili konuşma ve telaffuz etme yeteneklerini geliştirir. Dinleme aktiviteleri oldukça çeşitli olabilmektedir ama sınıfta öğretmenlerin daha çok şarkı kullandığı göz ardı edilemez. Bunun haricinde film, diyalog gibi aktivitelerde öğrencilerin sınıfta gördüğü etkinliklerdir. Ayrıca dinleme oyunları da öğrencilerin isteklendirmeyi artıracak ve eğlenceli hale getirecek aktiviteler olmaktadır. Dinleme oyunlarından en popüler olanı “*Simon says*” denilen oyundur bunu Fransızca diline de uygulanabilir olması Fransızca veya diğer dillerde de kullanılabilmesi mümkündür.

Simon says: Bu oyununda öğretmenin verdiği komutla çocuklar hareket etmez ancak *Simon says* denildiğinde çocuklar öğretmenin dediğini yaparlar. Fiziksel hareketliliği olan bir oyundur ve kurallıdır. *Simon says* kullanılmayıp sadece yapılması gereken eylem öğretmen tarafından söylenildiğinde onu yapan öğrenci elenir. Bu kural çoğun hem dikkati hem de komutu algılaması ile ilgili öğretmene de bir değerlendirme bilgisi vermektedir. Sınıflarda dil öğreniminde oldukça yaygın olan bir oyundur ve her dilde sınıfta öğretmen tarafından genellikle dersin son on dakikası bir rahatlama aktivitesi olarak kullanılır.

Kulaktan kulağa: Oyunu da dinleme aktivitesi olarak kullanılan bir oyundur. Öğrenciler çember şeklinde oturtulurlar ve öğretmenin söylediği kelimeyi birbirlerinin kulağına söylerler.

Ne duydu: Oyunu öğretmen bir kelime söyler ve bu kelimeyi doğru telaffuz eden kazanır.

Şarkılar: Öğrencilerin seviyelerine göre şarkı dinletilir ve şarkıyı hep beraber ezberlenir.

Dinle ve tamamla: Dinlenen diyaloga göre öğrenciler resimleri uygun hikâye sırasına koyarlar.

Telefon mesajı: Dinlenen telefon mesajında ne söylediği ve telefon mesajındaki önemli mesaj nedir.

Tatilde neredeydim: öğrenci tatilde nerede ve ne yapıyordu anlatır daha sonra her öğrenci yanındaki arkadaşına o öğrencinin tatili ile ilgili sorular sorar.

2.5.2. Konuşma Becerisine Yönelik Oyunlar

Konuşma becerisine yönelik oyunlar sınıfta hem biraz öğrencilerin isteksiz ya da aşırı istekli davrandığı aktivitelerdendir. Çoğu öğrenci konuşmaktan çekinmektedir, onları motive etmek ise öğretmenin seçtiği yaşlarına ve öğretilen konu ile ilgili aktivitelerle kolaylıkla uygulanabilmektedir. Seçilen konuşma aktiviteleri ve oyunlar daha önceden hazırlanmış olabilir ya da o an anlık oyunlar olabilirler. *Alıştırmalar* konuşma oyunlarında önem taşımaktadırlar. Konuşma becerisi için birçok eğitici oyun ve oyun bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şöyledir:

Vücut Dili: Oyunu öğretmen bir hikâye anlatır ve öğrenciler hikâyedeki duygu durum anlamını gerçekleştirir.

Hikâye anlat: Oyunu bir öğrenci veya öğretmen bir hikâye anlatır ve bunu her öğrenci anlatır, en iyi anlatan kazanır.

Tatilde neredeydim: öğrenci tatilde nerede ve ne yapıyordu anlatır daha sonra her öğrenci yanındaki arkadaşına o öğrencinin tatili ile ilgili sorular sorar.

“Evet, - Hayır deme oyunu”: Öğrenciler birbirine soru sorarlar ve öğrenci ne evet ne de hayır kelimesini kullanmamalıdır.

“Guess the word”: öğrencinin alnına, öğrencinin bilmesini istenilen kelime yazıp yapıştırılır ve bilmesi istenilen öğrenci kelimeyi bilebilmek için sınıftaki arkadaşlarına sorular sorar, oyun bilene kadar devam eder.

“Bir bilene sor”: Öğrenciler birbirlerine her türlü soru sorabilirler, öğretmen pekiştirilecek konuyu seçer, gramer ya da kelime bilgisi hedefi olabilir.

“30 saniye konuş”: Öğrenci seçilen konu ile ilgili 30 saniye konuşur, hedef konu ve kelime ve dilbilgisi hedefleri öğretmen tarafından seçilir.

Ayrıca oyun seçilirken hiçbir hedef koymadan zamanı değerlendirmek üzere de oyun oynanır ancak eğitsel oyunlarda genelde öğrenilen konuda tekrar unsuru olduğu için planlı ve hedefli olması gerekmektedir. Oyunlar *Warm up* amaçlı olarak sınıfın ilk dakikalarında, ortasında veya sonunda oynanabilir, bu tamamen öğretmenin kararı ile ilgilidir. “Geleneksel yöntemler yerine oyun kullanılıp, öğretmenin yerine öğrencinin aktif olduğu bir sınıf ortamı oluşturulabilir. Öğrencinin birçok duyusuna hitap eden oyun, yabancı dil öğretiminin dil bilgisi öğretimi, kelime öğretimi ve telaffuzu geliştirme vb. alanlarında da kullanılabilir. Ders kitaplarında her ünite içinde oyun etkinliklerinin sayısı artırılabilir ve derse farklı bir atmosfer kazandırılabilir” (Bekdaş, 2017,s.25).

2.5.3. Okuma Becerisine Yönelik Oyunlar

Okuma becerisi okuma, dil edinme, iletişim, bilgi ve fikir paylaşımının bir yoludur. Okumanın amacı ayrıca okuduğunu anlama yaklaşımına uygun yaklaşımı belirler.

Sesli okuma sınıf içerisinde öğrencinin kendine güvenmesini sağlar. Sesli okuma sınıf içinde kullanılan bir taktiktir, hem öğrencinin kendini sınamasını hem de arkadaşlarının başka öğrenci okurken onun okumasındaki hataları ve doğru telaffuz ettiği kelimelerle kendilerini sınamasını sağlar.

Okuma, dikkatin, belleğin, algılama sürecinin, kavrama sürecinin koordineli bir şekilde olduğu bir işlemdir. Bu açıdan yabancı dilde okuma ana dile göre daha fazla gereklidir. Çünkü okuyucu o dilin kültürel boyutuna, sözcük dağarcığına, tümce yapısına dair yeterli bilgiye sahip değildir.

Okuma becerisine yönelik oyunlara örnek olarak;

“Bilinmeyen kelimeler” Bir okuma metninde en çok bilinmeyen kelime olan öğrenci oyunu kaybeder.

“Hızlı Okuma yarışması” En hızlı okuyan oyunu kazanır.

“Parçaları Birleştir” Bir hikâyenin paragrafları bölümlere ayrılır ve öğrencilere verilir, ilk önce birleştiren kazanır.

2.5.4. Yazma Becerisine Yönelik Oyunlar

Yazma aktivitelerinden önce okuma, dinleme ve konuşma aktiviteleri yapılabilir ya da yazma aktivitesi yapıp okuma, dinleme ve konuşma aktivitesi yapılabilir. Yazma zaman isteyen bir beceridir. Yazılacak konunun ve uzunluğunun, zamanın önemi de ayrıca yadsınamaz.

Yazma becerisine yönelik ankette yer alan maddelere ilişkin öğretmen görüşleri %83 ve %84. gibi büyük bir oranla tamamen düzeyinde yoğunluk göstermiştir. Bu bulgu, eğitsel oyunlarla donatılmış bir ders içeriğinin öğrencilerin yazma konusunda yaratıcı ve üretici becerilerinin gelişmesini sağladığı sonucunu doğurur. Sahip oldukları bilgileri eğitsel oyunların kendilerine sunduğu çeşitli etkinlikler sayesinde yeniden yapılandırarak düzenlemeleri, yabancı dilde eğitsel oyun destekli öğretimin etkililiğini yansıtmaktadır (Batdı, 2012, s. 322).

2.6. Oyunun Planlanması

Badtı'nın araştırmasına göre (2012, s.317) “Eğitsel oyunlarla yapılan öğretimin eğlenceli öğrenme atmosferi yarattığını, dil öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirdiğini ve dört dil becerisinin geliştirilmesi konusunda alternatif etkinlikler sunduğunu göstermektedir”.

Oyunun planması büyük önem teşkil eder çünkü oyunu planlarken bir sürü kriter göz önüne alınmalıdır. Sınıf kişi sayısı, yaş grubu, eğitici özelliği, süresi, sonucu ve kazanımları bir oyunun planlanmasında göz önünde bulundurulması gereken başlıklardır.

2.6.1. Oyunun Amacı

Oyunun amacı konulan hedefle doğru orantılıdır. Oyun zaten çocuk için doğal bir yetenektir, her çocuk oyun oynar, oyun kurallı veya kuralsız olabilir. Oyunun amacı ulaşılmak istenilen hedef ile ilgilidir. Oyun çocuğa iyi vakit geçirtilip monotonluktan ve öğretmen merkezli öğretimden uzaklaştırıp öğrenci merkezli bir öğrenme haline getirmektir.

Oyunun amaçları arasındaki en önemli üç kavram, eğlenmek, yaratıcı olmak ve öğrenmektir. Oyunun amaçları kurallarına göre de değişmektedir. Oyunun amaçları hedeflenen sonuca göre, müfredat, öğrenci, öğretmen kazanımları ile de ilgilidir.

2.6.2. Oyunun Süresi

Oyunun süresi planlanırken öğretmen tarafından yapılan ders planına göre günlük planının içindeki aktivite, oyun ve eğitsel oyunları dersin akışına göre planlaması gerekmektedir. Yapılan ders planlarının içine serpiştirebilen eğitsel oyunların süreleri öğretmenler tarafından belirlense de bazen oyunun süresi öğrencilerin öğrenme hızına, istekliliklerine ve güdülenmelerine göre değişmektedir. Oyunların süreleri sürdürülebilirliklerine göre de değişmektedir.

Oyunun süresini hesaplarken daha çok ders akışı içerisinde en uygun yerine konmalıdır. İyi zamanlama önemlidir ancak dakik zamanlama yapmak çok zordur. Her kitap oyun için genellikle biraz zamanlama verir, ancak öğretmen planladığı grup için öğretmeyi düşünmelidir. İyi zamanlamanın, her grubun orijinal olmasından etkilendiği anlamına gelir. Öğretmen mümkün olduğunca iyi zamanlama planlaması için yukarıda belirtilen tüm faktörleri gözden geçirmelidir (Kupeçkova, 2010, s.17).

2.6.3. Oyunun Seviyesi

Oyunlar seviyeleri farklı olan öğrencileri birbiriyle uyumlu hale getirir. Oyunları uygularken sınıftaki öğrencilerin yaşları, öğrenme düzeyleri ve fiziki kapasiteleri de göz önünde bulundurulmalıdır. Oyunun seviyesi yaşa ve dil seviyesine indirilmelidir bu da öğretmenin oyunu kendi sınıfının yaş, fiziksel ve karakter yapılarına göre seviyeyi elinden geldiğince planlaması gerekir. Oyunun seviyesi eğer bu özelliklere uygun değilse öğrenme yani eğitsel açıdan ve sosyal açıdan kazanım sağlamayacaktır.

Özellikle serbest oynanan oyunların aksine güdümlü oyunlar, çocuklara dili fark etme ve o dilde cevap verme fırsatı tanır. Böylece yabancı dili eğlenerek tekrar eder ve doğal bir şekilde kullanırlar. Bir oyun eğitsel bir değer taşımıyorsa sınıfta kullanılmasının da anlamı yoktur. Bu yüzden oyunun değerlendirilmesi de en az seçimi ve uygulanması kadar önemli ve hassas bir konudur. Bu yüzden oyunlar, özellikle de ilkokulda, yabancı dil derslerinin önemli bir parçası haline gelmiştir (Semerci, 2016, s.36).

2.7. Oyun ve Materyaller

Oyunlarla ilgili materyaller öğretmen tarafından hazırlanabildiği gibi öğrenci tarafından da evde hazırlanabilir ya da okulda aktivite yapılması mümkündür. Bir oyunun materyalleri oyunun temelidir, oyuna ve amaca uygun olması önem taşır. Oyunda materyallere ihtiyaç duyulması olasıdır ancak materyal olmadan da oyun oynanabilir. (Kaya, 2006, s.27):

- 1) Görsel: Her türlü kitap, kâğıt, resim, fotoğraf, dergi, film, posterler vb.
- 2) İşitsel: Plaklar, teypler, kasetler, CD'ler.
- 3) Görsel ve İşitsel Materyaller: Videolar, filmler.

Sınıf ortamında kullanılabilecek teknoloji ve materyallerin başlıcaları şunlardır:

- Gerçek nesne ve modeller,
- Yazılı gereçler (kitaplar, broşürler vb.),
- Görsel basılı materyaller (resimler, fotoğraflar, çizimler, tablolar, grafikler),
- Çeşitli pano ve tahtalar (ilan tahtası, kara tahta, beyaz tahta, tebeşir, işaret kalemli, elektronik tahta),
- Tepegöz ve saydamları,
- Slaytlar ve film şeritleri,
- Ses öğeleri (ses kasetleri, CD'leri, ses çıkaran nesneler),
- Televizyon ve video (Programlar, video kasetler, VCD'ler),
- Bilgisayar

Sınıfta öğretmen oyunu destekleyecek ve oyunu oynanabilir kılacak her türlü materyali kullanabilir. Yukarıdaki materyaller haricinde, resim kartları, oyuncaklar, masa oyun materyalleri (satranç, bingo), puzzle gibi.

Alan yazında araç-gereçlerin yeri, önemi, öğrenmeye katkısı, öğretmen ve öğrenci açısından yararları şöyle listelenmektedir. Öğretimi ilgi çekici ve sürükleyici yapar, öğretimi zenginleştirir ve zaman kazandırır, öğretimi ekonomik ve verimli bir duruma getirir, öğretimi destekler ve öğrenciyi etkin kılar, yaparak ve yaşayarak öğrenme olanağı sunar böylece öğrenme somut ve kalıcı olur, öğrencilerin zengin

ve anlamlı yaşantılar kazanmalarına yardım eder, öğrencilerin hem bireysel hem de grupta çalışmalarına yardımcı olur, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirir, dikkat, konuşma, dinleme, anlatım ve algılama ve yorumlama yeteneklerini geliştirir.,öğrenmedeki zor ve karmaşık yapıları basit ve anlaşılır duruma getirir, öğretimi çeşitlendirir ve öğrencileri okul dışı etkinliklere yönlendirir, okulda öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesine yardımcı olur (Kuşçu, 2017, s.218).

2.7.1. Görsel Materyaller

Yabancı dil öğrencileri birçok görsel materyalden faydalanabilir - vitrinler, posterler, pazen panoları, duvar çizelgeleri, kitaplar, Öğretmenler görsel materyali kolayca seçebilecekleri resim dosyaları oluşturabilirler.

Yabancı dil öğretiminde kullanılan görsel araçlar sınıf içerisinde doğal bir ortamın oluşmasında öğretmene yardımcı olmaktadır. Gerçek ortamlara yakın bir düzen içerisinde yabancı bir dili öğrenmek öğrencinin ilgisini çekmektedir. Yabancı dil öğretiminde görsel araçlar ile yapılacak etkinlikleri, öğretilen kelimeler ile kavramların daha kolay öğretilmesi ve öğrenilmesine yardımcı olması muhtemeldir (Demirel, 1993, s.24).

Görsel öğeler; öğrenen bireylerin dikkatini çekerek onları güdüler, onların dikkatlerini canlı tutar, duygusal tepkiler vermelerini sağlar, kavramları somutlaştırır, anlaşılması zor olan kavramları basitleştirir. Şekiller yoluyla bilginin düzenlenmesini ve alınmasını kolaylaştırır, bir kavramla ilgili öğeler arasındaki ilişkileri örgüt şemaları ve akış şemaları yoluyla kolayca verebilir, görsel öğelerle, bazı öğrencilerin kaçırımları olası bir takım noktaları anlama şansı verebilir.

2.7.2. İşitsel Materyaller

İşitsel materyaller yabancı dil öğreniminde, özellikle ilköğretim çağındaki öğrencilerin mutlaka yararlanması gereken materyallerdendir. Yabancı dili öğrenmede, çocukluk çağında duyarak öğrenmek, anadili öğrenme yetisini ortaya çıkardığı düşünülür. Ayrıca dört beceriden dinleme becerisi için sınıfta, oyun için kullanılan en önemli araçtır.

Teypler, plaklar ve pikaplar başta seslerin korunması, her derste kullanılması, kullanımının kolay olması, bağımsız öğrenmeyi sağlaması, çok yönlü ve ekonomik

olması gibi özellikleri nedeniyle dil öğretimde kullanılmışlardır. Yabancı dil öğretiminde işitsel araçların kullanılması düşüncesinin birçok gerekçesi vardır. Bir bireyin ana dili edinme sürecine oldukça benzemesi bu gerekçelerden biridir (Kuşçu, 2017, s.216).



BÖLÜM III: ARC EN CIEL DERS, ÖĞRENCİ ÇALIŞMA VE ÖĞRETMEN KILAVUZ KİTABININ TANITIMI

3.1. Ders Kitaplarının Tanıtımı

Bu bölümde MEB'in İlkokullarda ilk veya ikinci dil olarak hazırladığı *Arc en Ciel 3* kitabının Ders, Öğrenci Çalışma ve Öğretmen Kılavuz kitaplarının özellikleri tanıtılmıştır.

3.2. Ders Kitabının Tanıtımı



Resim 3.1. Arc en Ciel 3

- *Yazar(lar):* Avni Karahisar, Bakile Mutlu, Songül Yiğit, Taylan Bozbey, Tünay Türkyener
- *Yayınevi:* MEB Yayınları
- *Basım Yeri ve Tarihi:* 28.05.2019
- *Hedef kitle ve yaş grubu:* 3.Sınıf

- *Düzeyi (Seviyesi):* A1 Seviyesi
- *Sayfa Sayısı:* 99
- *Ünite Sayısı:* 10
- *Ön Kapak:* Ön kapakta Türk Kültürünü yansıtan Nasreddin Hoca resmi bulunmaktadır. *Avrupa Ortak Başvuru Metni*'ne göre kitabın olduğu A1 seviyesinde olduğu belirtilmektedir. MEB yayını olduğu yazılmıştır.
- *İç Kapak:* İç kapakta, Andımız, İstiklal Marşımız ve Ulu Önder Mustafa Kemal Atatürk'ün resmi bulunmaktadır. Unitelerin sıralandığı içindekiler kısmı bulunmaktadır.
- *Kitabın karakterleri:* Bu kitapta karakter olarak Nasreddin Hoca ünitelerde karşımıza çıkmaktadır. Diğer karakterlerin isimleri verilmemiştir.
- *Yöntem/Yaklaşım:* İçerisinde dört dil becerisini temel alan etkinlik ve oyunlar bulunmaktadır. Daha çok konuşma ve dinleme etkinlikleri ön plana çıkmaktadır. Öğrencilerin yaş grubuna göre bu yaklaşım öğrenmeyi başarılı kılmaktadır. 10 Ünite vardır;
- **Les Histoires Bölümü;**
 - 1) Qu'est-ce que c'est?
 - 2) Voici ma famille
 - 3) Nasrettin Hoca est à Paris
 - 4) Où est le Musée Louvre?
- **Vocabulaire Bölümü**
 - *Kitabın Yapısı:* Kitapta şarkılar ağırlıklıdır ve daha çok görsel öğrenmeye dayalıdır. Renkli ve resimlerle anlatım tarzı vardır. 10. Ünitenin sonunda *Les Histoires* bölümü okumaya yönelik etkinlikler için hazırlanmıştır. Bu bölümden sonra ise kitabın *Vocabulaire* bölümü sözlük olarak bulunmaktadır.

Unité 1 Jeu de l'Oie	Unité 3 Les Personnages
Unité 2 Ma Famille	Unité 4 Les Sentiments
Unité 5 Les Jouets et les Jeux	Unité 6 Ma Maison
Unité 7 Dans la Ville	Unité 8 Les Transports
Unité 9 Le Temps	Unité 10 La Nature

3.3. Öğrenci Çalışma Kitabının Tanıtımı



Resim 3.2. Arc en Ciel 3

- *Yazar(lar):* Avni Karahisar, Bakile Mutlu, Songül Yiğit, Taylan Bozbey, Tünay Türkyener
- *Yayınevi:* MEB Yayınları
- *Basım Yeri ve Tarihi:* 28.05.2019
- *Hedef kitle:* 3. Sınıf

- *Düzeyi (Seviyesi):* A1 Seviyesi
- *Sayfa Sayısı:* 94
- *Ünite Sayısı:* 10
- *Kitabın Karakterleri:* Alıştırma kitabındaki karakter ders kitabında kullanıldığı gibi yine Nasreddin Hoca ve isimlerin belirtilmeyen aile karakterleri.
- *Ön Kapak:* Kitabın ön kapağında Louvre müzesinin resmi ve Nasreddin Hoca bulunmaktadır. Kitabın A1 seviyesinde olduğu yazılı, İlkokul için alıştırma kitabı olduğu ve MEB yayını olduğu yazılmıştır.
- *İç Kapak:* İç kapakta, Andımız, İstiklal Marşımız ve Ulu Önder Mustafa Kemal Atatürk'ün resmi bulunmaktadır. Ünitelerin sıralandığı içindekiler kısmı bulunmaktadır.
- *Yöntem /Yaklaşım:* İlkokul 6-8 yaş ve 3. sınıf öğrencilerine hitap eden birinci ya da ikinci yabancı dil olarak öğrenmeye dayalı bir alıştırma kitabıdır. Bu alıştırma kitabının yaklaşımı öğrencilere oyun ve aktivite yaparak yabancı dil öğretmektir. Alıştırma kitabında 4 beceriye yönelik daha ağırlıklı olarak yazma ve okuma becerisine yönelik hazırlanmıştır. Öğrencilerin A1 seviyesini tamamlaması üzerine kurulmuş bir yaklaşım görülmektedir.
- *Kitabın Yapısı:* Kitap ders kitabındaki ünite ve konuların aynısını içinde barındırmaktadır fakat bu alıştırma kitabında daha çok kesme, yapıştırma, katlama ve boyama gibi el becerileri ile ve kolay kelime yazma etkinliklerini bulundurmaktadır. Kültürel olarak Türk kültürü ile Fransız kültürü sentezlenmiştir. Nasreddin Hoca'nın Paris'te Louvre Müzesi'nde konulu ünite ile bu görülmektedir.

3.4. Öğretmen Kılavuz Kitabının Tanıtımı



Resim 3.3. Arc en Ciel 3

- *Yazar(lar):* Avni Karahisar, Bakile Mutlu, Songül Yiğit, Taylan Bozbey, Tünay Türkyener
- *Yayınevi:* MEB Yayınları
- *Basım Yeri ve Tarihi:* 28.05.2019
- *Hedef kitle:* 3.Sınıf
- *Düzeyi (Seviyesi):* A1 Seviyesi
- *Sayfa Sayısı:* 300
- *Ünite Sayısı:* 10
- *Ön Kapak:* Kitabın ön yüzünde Nasreddin Hoca karakteri (Zafer Takı) Paris Arc de Triomphe'un önünde bulunmaktadır burada Nasreddin Hoca iki kişiyle konuşurken resmedilmiştir. Meb Yayını amblemi ve kitabın Fransızca öğretmen kılavuzu olduğu yazılmıştır.

BÖLÜM IV: YÖNTEM

4.1. Araştırmanın Modeli

Bu bölümde araştırmada kullanılan yöntem anlatılmıştır. “Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu ya da olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsamaktadır” (Karadağ, 2014, s.4). Araştırmada veri toplama tekniği olarak doküman incelemesi ve tarama yöntemi kullanılmıştır. Araştırma betimsel bir çalışmadır.

4.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini Diller için *CECR Avrupa Ortak Başvuru Metnine* uygun olarak hazırlanmıştır. *Arc en Ciel 3* kitabının öğretmen kitabı, çalışma kitabı ve ders kitabından yararlanılmıştır.

4.3. Veri toplama Araçları

Veriler doküman incelemesi yöntemiyle toplanmıştır. “Doküman incelemesi basılı ve elektronik materyalleri incelemek veya değerlendirmek için kullanılan sistematik bir işlem ve yöntemdir” (Bowen, 2009, s.7).

- Araştırmada *Arc en Ciel 3* Öğretmen Kılavuzundaki ünitelerdeki *eğitsel oyunlar* araştırılmış ve ayrılmıştır.
- Öğretmen Kılavuzundaki ders işleme anlatımları temel alınarak, eğitsel oyunlar araştırılmıştır.
- *Arc en Ciel 3* ders, çalışma ve öğretmen kılavuzundaki resimlerden ve açıklamalardan yararlanılmıştır.
- Bazı ünitelerdeki benzer oyunlar araştırmaya alınmamıştır.

4.4. Verilerin Toplanması ve çözümlenmesi

1. Bu araştırmada *Arc en Ciel* 3 ders, çalışma ve öğretmen kılavuzu kitapları analiz edilmiştir. Öğretmen kılavuzundaki yönergeler, ders ve çalışma kitabıyla karşılaştırılıp veriler analiz edilmiştir. Üniteler analiz edilirken her üniteye bir kod verilmiştir. Ayrıca her üniteye yer alan oyunlarda sırasıyla numaralandırılmıştır. Konuşma, dinleme, yazma ve okuma becerileri, KB (Konuşma Becerisi), DB (Dinleme Becerisi), YB (Yazma Becerisi), OK (Okuma Becerisi), şeklinde kodlanmıştır. *Öğretmen kitabındaki* etkinlikler, ders işleyiş yöntemi ve oyunlar ayrıştırılmıştır. “Eğitsel oyunlar” ve “Ders İşleme Yöntemleri” birbirinden ayrılmıştır. Her ünite *Öğretmen Kitabındaki* numarasıyla yazılmış ve belirtilmiştir. 5.1. *Kitaptaki Eğitsel Oyunlar* ve 5.2. *Kitapta Kullanılan Diğer Teknikler* başlığı altında sınıflandırılmıştır. Herbir ünite numaraları ve üniteye alt numaraları ile sıralandırılmıştır. Örnek olarak; “Eğitsel Oyunlar” “KB Unite 1 1. *Jeu de L’oie Oyunu*” ve “Diğer Teknikler” “KB ve DB Unite 1 2. *Ecoute et Chante*” şeklinde sınıflandırılmıştır.

BÖLÜM V: BULGULAR

5.1. Dört Temel Dil Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar

Eğitsel oyunların AOBM'ye göre sınıflandırılan, yabancı dil öğrenimindeki dört becerisine göre planlanması ve oynatılması gerektiği bilinmektedir. Bu dört temel becerinin konuşma, dinleme, yazma ve okuma olduğunu belirtmiştik. Bu bölümde eğitsel oyunları ders işleme yöntemlerinden ayırıp hangi beceriye hitap ettiğini ve kitapta kaç tane eğitsel oyun olduğunu araştırdık.

Oyun seçiminde öğrencinin yetenekleri ve bilgi birikimi dikkate alınmalıdır. İyi bir eğitsel oyunda bazı kriterler aranmalıdır. Bu kriterler şu şekilde sıralanabilir. Sadece eğlence içerikli olmamalıdır, öğrencinin yaşına ve seviyesine uygun olmalıdır, samimi bir rekabet ortamı oluşturmalıdır, öğrencinin yaşantısına uygun olmalıdır, öğrencinin dili kullanmasını sağlamalıdır, bütün öğrencilerin ilgisini çekip onları aktif hale getirmelidir, öğrencilere hedef dili eğlenerek öğrenme olasılığı sunmalıdır ve çok karmaşık olmamalıdır (Darfilal, 2014/2015, s.14, akt: Bekdaş, 2017).

5.1.1. Konuşma Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar

KB Unite 1

1. Jeu de L'oie Oyunu:

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Nasreddin hocanın kültürel öge olarak kullanıldığı bir geleneksel Fransız çocuk oyunudur. 63 kutucuktan aza indirgenip 30 kutucuk kullanılmıştır. Zar atılarak oynanan bir oyundur ve sırayla oynanır. Burada kelime bilgisi için kullanılmış, hayvanlar meyvelerin öğretimi için kullanılmış. Dinleme ve konuşma becerisi için uygun bir oyundur, kültürel açıdan Fransız kültürü ve Türk kültürünü birleştirmek amacıyla Nasreddin Hoca'nın olduğu şekliyle sunulmuştur.

Öğretmen Kılavuz kitabında oyunun şu şekilde oynanması tavsiye ediliyor.

Hazırladığınız zarı bir kez “Lance le dé !” diyerek yuvarlayınız. Gelen rakam yönünde oyun panosunda Nasrettin Hoca resmini ilerletiniz. Geline kutudaki rakamı

öğrencilerinizin okumasını sağlayınız, kutudaki yönergeyi gerçekleştiriniz. *Kutuda yalnızca görsel varsa adını sorup doğru yanıtı alınca tekrar zar atıp ilerlemelerini isteyiniz, yanlış cevap aldığınızda 6 kutu geri gitmelerini söyleyiniz. Nasrettin Hoca'nın bulunduğu kutulara gelindiğinde o hareketleri yaptırınız. Oyunun ortasında eşeğe ulaştığınızda “Bravo!”, “C’est fini!” diyerek Nasrettin Hoca görselini eşeğin yanına yapıştırınız. Öğrencilerin oyunu serbest saatlerinde oynamaları için teşvik ediniz (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, s. 16).*

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyun.

KB Ünite 1

2. Joue et Gagne

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencileri dört eşit gruba ayırınız. Tahtaya puan tablosu çiziniz. “Allez, on joue.” komutu ile oyun oynamaya başlanılacağını hissettiriniz. Torbada bulunan kartlardan birini çekerek öğrencilere gösteriniz. “C’est combien ?” sorunuza “onze, douze” vb. cevaplar almaya çalışınız. Doğru cevabı bulduklarında “Voilà.” diye onaylayınız. Daha sonra kartın arkasını göstererek; “Qu’est-ce que c’est ?” diye sorunuz. “Un âne, un chien.” vb. yanıtlar almaya çalışınız, doğru cevabı bildiklerinde “Oui.” diyerek onaylayınız. Doğru bilen gruplara tahtaya çizdiğiniz puanlama tablosunda bir artı koyunuz. *En çok artı alan oyunu kazanır (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, s. 20).*

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyundur.

KB Ünite 6

3. Joue et Gagne

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencilerinize “Ma maison” dersinin çok kısa bir tekrarı ile hatırlatmasını yapınız. Elinizdeki nesneleri öğrencilerinize gösterip “C’est une gomme et une boîte.” diyerek dikkatlerini çekiniz. Silgiyi kutunun altına, üstüne, önüne, arkasına ve içine koyarak “Où est la gomme ?” diye sorarak “La gomme est sur/ sous/ devant/ derrière/ dans la boîte.” cevaplarını söyleyiniz ya da öğrencilerinizin

söylemesi yönünde teşvik ediniz. Saklambaç oyununu oynatmaya hazırlık olarak resimlerde görüldüğü gibi kedinin eylemlerini “Le chat est dans la chambre/ sous le lit/ sur la table/ devant le fauteuil/ derrière la chaise.” vb. kavramları söyleyip öğrencilerinize tekrar ettiriniz. ***Ardından sınıfta bir öğrencinin bu kavramlara uygun olarak saklambaç oyununu oynatınız*** ve eylemlerin her birini tekrar ettirerek söyletiniz (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, s. 60).

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyundur..

KB Ünite 8

4. Écoute et Répète

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ünite ile ilgili kelime kartlarını tahtaya yapıştırınız. Dinleme Metni 9’u iki kez dinletiniz. Söylenen kelimeleri tahtada yapıştırdığınız resimlerle eşleştirerek işaret ediniz. Ardından öğrencilerinizin kelimeleri tekrar etmelerini isteyiniz. Sırayla tahtaya bir öğrenci çıkarınız, CD’de telaffuz edilen kelimenin tahtadaki hangi kart olduğunu göstermesini isteyiniz. ***Doğru bildiklerinde alkışlatınız*** (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, s. 81).

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyun.

KB Ünite 8

5. Devine et Ecris

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Dersin afişini tahtaya asınız. Herhangi bir yerin resmini işaret ederek “Qu’est-ce que c’est?” sorusunu yöneltiniz Öğrencilerin “C’est un bateau, c’est un avion.” gibi cevaplar vermelerini sağlayınız. Afişteki araçların hepsini öğrencilere söyletiniz. Çalışma kitabının istenen sayfasını açmalarını ve bulmacayı ve resimleri incelemelerini sağlayınız. Alt bölümdeki resimlerin adlarını bulmacadaki resme ait numaradaki karelere yazmalarını ve bulmacayı tamamlamalarını sağlayınız. Dilerseniz ***ilk bitiren öğrenciye küçük sürpriz ödüller verebilirsiniz*** (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, ss.88-89).

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyun.

KB Ünite 9

6. Écoute et Répète

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Takvim görselini tahtaya asınız. Astığınız takvimde hangi ayda hangi doğa olayını yaşadığımızı “Il pleut, il neige, il y a du soleil, il y a des nuages.” diye tekrar ediniz. Dinleme Metni 10’u iki kez dinletiniz. Öğrencilerinizin metne eşlik etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinizi sırayla tahtaya kaldırarak metinde geçen her bir satırı anlatan kareyi göstermesini ve cümleyi “En avril, il fait des nuages, il pleut.” şeklinde söylemesini sağlayınız. Şarkıdaki cümleyi doğru gösterenleri **“Bravo.” diyerek tebrik ediniz** (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, ss.95).

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyundur.

KB Ünite 10

7. Trouve et Dessine

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Derste kullanılacak kelime kartlarını hazırlayınız. Kartları öğrencilere dağıtınız. Öğrencilerin birbirlerine “Qu’est-ce que c’est ?”, “Que fait-il/ elle ?” diye sormalarını ve “C’est une grenouille; elle peut sauter”, “C’est une baleine; elle peut nager.” demelerini sağlayınız. Kartları karıştırıp öğrencilere dağıtınız. Öğrencilerden bir arkadaşını tahtaya kaldırmasını ve tahtaya kalkan arkadaşına elindeki kartı gösterip ”Que fait-il/ elle ?” sorusunu sormasını sağlayınız. Tahtaya kalkan öğrencinin, karttaki hayvanın hareketini taklit etmesini isteyiniz. ***Başarılı olan öğrencileri alkışlatınız.*** Bu çalışmayı kavrama düzeylerini gözleyebilmek için ders kitabındaki eşleştirme etkinliğini yaptırınız (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, ss.110).

Konuşma becerisine uygun bir eğitsel oyundur.

5.1.2. Dinleme Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar

DB Ünite 8.

1. Écoute et Répète - Jeux de Sons- Jeux des Cartes et des Images

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Bu oyun için Öğretmen Kılavuz Kitabındaki açıklama: Ünite ile ilgili kelime kartlarını tahtaya yapıştırınız. Dinleme Metni 9’u iki kez dinletiniz. Söylenen kelimeleri tahtada yapıştırdığınız resimlerle eşleştirerek işaret ediniz. Ardından öğrencilerinizin kelimeleri tekrar etmelerini isteyiniz. Sırayla tahtaya bir öğrenci çıkarınız, CD’de telaffuz edilen kelimenin tahtadaki hangi kart olduğunu göstermesini isteyiniz. ***Doğru bildiklerinde alkışlatınız*** (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, ss.81).

Dinleme becerisine uygun bir eğitsel oyundur.

DB Ünite 9

2. Écoute et Répète – Jeux de son

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Takvim görselini tahtaya asınız. Astığınız takvimde hangi ayda hangi doğa olayını yaşadığımızı “Il pleut, il neige, il y a du soleil, il y a des nuages.” diye tekrar ediniz. Dinleme Metni 10’u iki kez dinletiniz. Öğrencilerinizin metne eşlik etmelerini isteyiniz. Öğrencilerinizi sırayla tahtaya kaldırarak metinde geçen her bir satırı anlatan kareyi göstermesini ve cümleyi “En avril, il fait des nuages, il pleut.” şeklinde söylemesini sağlayınız. ***Şarkıdaki cümleyi doğru gösterenleri “Bravo.” diyerek tebrik ediniz*** (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019, ss.95).

Dinleme becerisine uygun bir eğitsel oyundur.

5.1.3. Yazma Becerisine Yönelik Eğitsel Oyunlar

YB Ünite 9

1. Ünite Devine et Colorie

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Dersin afişini tahtaya asınız. Herhangi bir yerin resmini işaret ederek “Qu’est-ce que c’est ?” sorusunu yöneltiniz Öğrencilerin “C’est un bateau, c’est un avion.” gibi cevaplar vermelerini sağlayınız. Afişteki araçların hepsini öğrencilere söyletiniz. *Çalışma kitabının* istenen sayfasını açmalarını ve bulmacayı ve resimleri incelemelerini sağlayınız. Alt bölümdeki resimlerin adlarını bulmacadaki resme ait numaradaki karelere yazmalarını ve bulmacayı tamamlamalarını sağlayınız. *Dilerseniz ilk bitiren öğrenciye küçük sürpriz ödüller verebilirsiniz (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019).*

Yazma becerisine becerisine uygun bir eğitsel oyundur.

5.2. Kitapta Kullanılan Diğer Teknikler

KB ve DB Unite 1

1. Ecoute et Chante

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Şarkıların sınıf içi aktivitesi olarak yani bir eğitsel oyun amacıyla dinleme becerisini geliştirmek için kullanılabilir. “Çocuk yabancı dili öğretmen tarafından sunulan çocuk şarkıları, hikayeler ve oyunlar sırasında keşfeder” (Anşin, 2006, 12). Bu yöntemin hem bu oyunda ise Fransızca sayıları 30’a kadar saymayı öğrenmek amacıyla dinleme, konuşma becerilerine hitap eden bir oyun seçilmiş. Öğretmen Kılavuz kitabında oyunun işlenişi ile ilgili tavsiye ve yönergeler şöyle;

“*Les nombres*” şarkısını iki defa dinletiniz, üçüncü defa öğrencilerinizin şarkıya eşlik etmelerini sağlayınız. Her sayı söylenişinde, ders kitabında doğru sayıyı gösterdiklerine emin olunuz. Şarkıda geçen emir eylemlerini, şarkıyı dinlerken hareketlerinizle gösteriniz. Öğrencilerinizi, söylenen emir eylemini duyduklarında eylemin gerektirdiği

hareketi yapmaları için teşvik ediniz. Şarkıyı söylerken tüm öğrencilerin hareketleri ile şarkıya eşlik etmelerini sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 1

2. Dessine et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:”Ders kitabında bulunan numaraları ve birleştirilmeye hazır görseli işaret ederek “Qu’est-ce que c’est ?” sorusu ile öğrencilerin “C’est une oie.” demelerini ve resmin bütününe hayal etmelerini bekleyiniz. Anlayamadıklarında “Je n’ai pas compris.” demelerini sağlayınız. “Regardez le dessin et les numéros.” yönergesi ile öğrencilerin görsele ve sayılara bakmalarını sağlayınız. Ardından “On commence.” komutu ile öğrencilerinizin sayıları birleştirmelerini isteyiniz. “On relie les chiffres.” komutu ile de boyamalarını sağlayınız. Boyama sırasında öğrencilerinizle birlikte sayıları tekrarlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir.

KB ve OB Ünite 1

3. Découpe, associe et Colorie

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:”J’aime découper, j’aime associer et j’aime colorier.” Diyerek hareketlerinizle eylemleri öğrencilerinizin anlamalarına yardımcı olunuz. “Est-ce que tu peux découper, (associer, colorier)?” diyerek öğrencilere kesilecek resim parçalarını gösteriniz. “Est-ce que tu es prêt ?” sorusuna “Oui, je suis prêt.” demeleri için teşvik edip “On commence.” Komutuyla öğrencilerin resimleri kesmeye başlamalarını sağlayınız. Buradaki tüm komutları kitabımızda yer alan tüm benzer etkinliklerde kullanarak öğrencilerinizin basit komutları anlayarak uygulamalarını sağlayınız.

Nasrettin Hoca'nın yapboz resmini göstererek “Découpe.” komutu ile buradaki her bir kare resmi kesmelerini sağlayınız. Kesilen her parça resmin üzerinde yer alan sayılara göre ders kitabında yeri bulunan numaraları görsel numaralarına göre kesilen her bir resim parçasını “Colle.” komutu ile yapıştırılmalarını sağlayınız. Çalışma tamamlandığında “Colorie.” komutu ile resmi diledikleri renklerle boyamalarını sağlayınız. Etkinlik esnasında her resim parçasındaki rakamları okumalarını sağlayınız ve doğru telâffuz ettiklerinden emin olunuz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve aynı zamanda okuma becerilerine becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir.

KB Ünite 2

4. Ma famille-Ecoute et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ünitenin görselini öğrencilere göstererek CD'den Dinleme Metni 2'yi birkaç defa dinletiniz. Ders kitabında yer alan görseldeki kişilerin, neler konuştuğunu CD'yi dinleterek öğrencilerin anlamalarını bekleyiniz. Öğrencilerinizi karşılıklı olarak dinleme metni 2'deki cümle kalıpları ile birbirleriyle selamlaşmaları ve hal hatır sormaları için teşvik ediniz. İkili-üçlü veya gruplar halinde dinleme metnindeki cümleleri kullanabilecekleri ortamlar oluşturunuz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 2

5. Regarde et Repete

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında yer alan afişi gösteriniz, evin salonunda bulunan, kişileri işaret ederek: “Qui est-ce ?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerinizden “Ali, Ayşe, Nasrettin Hoca” Cevaplarını, bekleyiniz. Kitabınızda bulunan Ali ve Ayşe'nin soyağacı afişini tahtaya asınız. “Regardez l’affiche.” diyerek öğrencilerinizin dikkatini afişe yönlendiriniz. Afişte bulunan aile bireylerini işaret ederek “C’est un père, c’est une mère, c’est une sœur, c’est un frère” deyiniz.

Öğrencilerinizin cümleleri tekrar etmelerini “Répétez.” komutu ile isteyiniz. Afiş çalışması bittiğinde sonra, ders kitabındaki görseli gösteriniz ve buradaki aile bireylerini göstererek, almak istediğiniz yanıttan farklı sorup “C’est un frère, une sœur, une mère ?” sorularını yöneltiniz. Öğrencilerinizin “Non, c’est un père.” Yanıtını vermelerini bekleyiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 2

6. Demande et Apprends

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Bu derste öğrencilerden aile bireyleri, anne, baba, büyük-anne, büyükbaba, hala, teyze, amca, dayı ve kuzen olmaları, istenerek, aile oluşturulur. Oluşan aile sınıf huzuruna davet edilir. Aile ile aşağıdaki benzer konuşmaları gerçekleştiriniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 2

7. Dessine et Colorie

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında Ali ve Ayşe’nin aile bireylerinin tek tek çizilmiş resimlerinin yanına, öğrencinin kendi aile bireylerinin resmini yapmalarını isteyiniz. Ali ve Ayşe’nin babasının yanına öğrencinin kendi babasının resmini çizince “Qui est-ce ?” sorunuza “C’est mon père.” Diyerek yanıtlamasını bekleyiniz. Ardından her iki babayı işaret ederek “Ce sont des pères.” demelerini sağlayınız. Bu çalışmayı diğer resimler için de sürdürünüz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 3

8. Les Personnages- Dit et Fais

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencilerinizin dikkatini afişe çekerek “Aujourd’hui c’est quel jour ?” sorusuyla bu günün bir tatil günü “Dimanche.” Olduğunu söylemelerini sağlayınız. “C’est une famille.” diyerek posterde yer alan kişileri gösteriniz. Posterdeki eylemlere dikkat çekmek amacıyla öğrencilere “Peux-tu nager, courir, danser, sauter, chanter ?” sorularını yöneltiniz. Yönelttiğiniz soruların eylemlerini hareketlerle yaparak öğrencilerinizin tahmin etmelerini ve cevap olarak “Oui je peux courir, nager, sauter, chanter.” Demelerini sağlayınız. Ardından posterde yüzme, koşma, atlama vb. eylemleri yapan kişileri göstererek “Est-ce qu’elle peut courir ?”, “Oui, elle peut courir.” Soru cevap çeşitlerini arttırınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 3

9. Dis et Montre

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencilerin dikkatini ders kitabında bulunan kelime kartlarına yönlendirerek her bir görselde bulunan nesneyi, sıfatına göre söylemelerini bekleyiniz. İri olana “gros/ grosse”, yaşlı olana “vieux/ vieille”, genç olana “Jeune” kuvvetli olana “fort/ forte” zayıf ve güçsüz olana “faible”, ince olana “mince”, büyük olana “grand/ grande” deyiniz ve öğrencilerin tekrar etmesini sağlayınız. Öğrencilerinizin dikkatini resimde bulunan eşleştirmelere yöneltiniz. Güçlü ve zayıf eşleştirmesinde; karakterleri işaret ederek “Est-ce qu’il est fort ?” sorusunu yöneltiniz. “Oui, il est fort.” veya “Non, elle n’est pas forte, il est faible.” Cevabını vermelerini sağlayınız. Bu soruyu her bir karakter için sorun. Bu soruyu her bir karakter için sorarak (Zıtlık kavramını açıklamadan hissettiriniz) eşleştirmeleri tamamlamalarını sağlayınız arttırınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 3

10. Ecoute et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Ünite görselini açınız. Görseldeki aile bireylerini tek tek gösterip “C’est un oncle, il est grand; C’est un cousin, il est gros.” Şeklinde hatırlatınız, öğrencilerinizin “Répétez, s’il vous plaît.” komutu ile tekrarlamalarını isteyiniz. Öğrencilerinizin birkaç defa dinleme metni 3’ü dikkatlice dinlemelerini sağlayınız. Ders kitabında bulunan görsele dikkatlerini çekip dinledikleri metinde söylenen ifadelerle eşleşen resmi doğru gösterdiklerinden emin olunuz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 3

11. Ecoute et Chante

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Grand(e), petit(e), gros(se), mince, vieux (vieille), jeune, fort(e), faible” kelimelerinin kelime kartlarını gösteriniz. Kelime kartlarını hamur yapıştırıcı ile tahtaya asınız.”Regardez” diyerek öğrencilerinize “Est-ce qu’il est fort/ gros/ petit?” vb. Soruları duruma uygun olarak örneğin “Oui, il est fort” gibi yanıtlamaları için teşvik ediniz.“Je danse” şarkısını iki kez dinletiniz ve öğrencilerinizin eşlik etmesini sağlayınız “Je danse, Ma sœur chante, Je danse, je danse, Mon père peut nager, Je danse, je danse, Mon frère peut courir, Je danse, je danse, Je suis petite et forte, Je danse, je danse, J’aime danser” (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 4

12. Les Sentiment- Ecoute, Répète

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Öğretmen kitabınızda yer alan yüz ifade maskelerini yüzünüze takın. Her maskeye uygun ifadeyi “Je suis fâché (e), je suis heureux (euse), je suis triste, je suis fatigué(e), je suis content(e), je suis étonné(e), je suis surpris (e) ” diyerek, öğrencilerinizin dikkatini çekiniz. Dersin afişini tahtaya asınız. Afişi inceleyerek “Qu’est-ce qu’il fait?” sorusuyla “Il (elle) court, vole, grimpe, danse, saute, chante.” cümlelerini kurdutunuz. Ardından maskeleri de göstererek afişte işaret ettiğiniz karakter için “Est-ce qu’il (elle) est fâché (e)? “Oui il (elle) est fâché (e) ve/ veya “Non, il (elle) est heureux (euse).” örneğindeki gibi öğrencilerinizin resimde bulunan tüm karakterlerin yüz ifadelerinden nasıl olduklarını söylemelerini sağlayınız. Ardından Dinleme Metni 4’ü dinleterek öğrencilerinizin “Répétez s’il vous plaît.” komutu ile tekrar etmelerini sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 4

13. Ecoute et Chante

Şarkının sözleri: Je joue, je suis heureuse, Je travaille, je suis fatiguée, Je chante, je suis énergique, J’ai faim, je suis fâchée, J’ai froid, je suis triste, J’ai peur, je suis étonnée, Je danse, je suis heureuse.

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: “Que fait-il/ elle? ” soru kalıbını kullanarak öğrencilere ilgili resimlerde yer alan eylemleri sorunuz. Öğrencilerin “Il (elle) danse, cuisine, crie.” demelerini bekleyiniz. “Qu’est-ce que tu fais?” soru kalıbını kullanmak için tahtaya çıkan dört öğrenciden yemek yiyen, oyun oynayan, şarkı söyleyen ve çalışan bir karakteri canlandırmalarını isteyiniz. Soru karşısında “Je mange, je joue, je chante, je travaille.” şeklinde cevaplar almaya çalışınız. “Je joue” şarkısını iki kez dinletiniz ve öğrencilerinizin eşlik etmesini sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 5

14. Les Jouets et les Jeux

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: “Qui aime les ballons?” cümlesi ile elinizde pek çok renkli balonla sınıfa giriniz. “J’aime les ballons.” şeklinde kendi sorunuzu yanıtlayınız. Aynı soruyu öğrencilerinize yönelterek onlardan “J’aime les ballons.” ve/veya “Non, je n’aime pas les ballons.” şeklinde olumlu ve olumsuz cümle kurmalarını sağlayınız. Öğrencilerinize ünite görselini işaret ederek “Regardez.” komutu ile resime bakmalarını sağlayınız. Resimde yer alan her bir oyuncakı göstererek önce ne olduğunu “Un ballon.”, sonra “C’est un jouet.” diyerek her bir oyuncakın özel ve genel tanımlamalarını yapınız. Dinleme metni 5’i iki kez dinletiniz ve öğrencilerinizin metni dinlerken çalışma kitabında ilgili görseli işaret etmelerini ve kelimeleri tekrarlamalarını sağlayınız. Çalışma kitabında yer alan etkinliği yaptırınız (*Arc en Ciel 3* Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma ve dinleme becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 5

15. Combien y a-t- il de?

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencilerinizin ünite görseli dışında sınıf eşyalarını da işaret ederek yuvarlak ve kare olan nesneleri “Il/elle est rond/ carré” şeklinde tanımlamalarını sağlayınız. Bu tanımlamalara renkleri de ekleyebilirsiniz. “Il est rond et jaune.” ve/veya “C’est un vélo jaune, il est rond.” şeklinde örneklerinizi arttırınız. “Combien y a-t- il de ?” soru kalıbını kullanarak ünite görselinde veya sınıfta yer alan oyuncaklarını veya yuvarlak veya kare olan eşyalarını “Il y a trois...” diyerek yanıtlamalarını ve gösterilen nesnelerin biçim, sayı ve renklerini söyleyebilmelerini sağlayınız. “Est-ce que tu as... ? Non je n’ai pas de Oui j’ai un(e)...” diyalogunu ünite işlenişine göre kullanarak öğrencilerin sahip oldukları oyuncakları söyleyebilmelerini

sağlayınız. Öğrencilerinizin sınıfa getirdikleri en sevdikleri oyuncaklarını arkadaşlarına tanıttıkları yukarıda belirtilen kelime ve cümle kalıplarını kullanarak ikili diyaloglar oluşturmalarını isteyiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Bu görselde “Combien y a-t-il de?” Kalıbı öğretiliyor ve aynı zamanda oyuncak ve oyun teması ile birlikte işleniyor, sayılar da eklenebilir ve hepsi ile beraber soru cevap oyunu, *jeux de role* yapılabilir, kesip yapıştırma yöntemiyle farklı şekilde kesilen öğeler kağıta yapıştırılır ve tek olarak anlatılabilir ama eğitsel oyun olabilmesi için oyun öğelerinin uygulanması gerekir.

***Konuşma* becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.**

KB Ünite 5

16. Dessine et Compte

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencilerinizle birlikte şişirip hazırladığınız siyah, mavi, kahverengi, yeşil, turuncu, pembe, mor, beyaz ve sarı balonları bir demet haline getiriniz. (Bu renklerde balonlar edinemediğiniz takdirde etkinliği bu renklerdeki fon kâğıtlarını balon şeklinde keserek yapabilirsiniz. Balon ya da kâğıtlarınıza, ip veya çubuklarla elde tutulabilecek şekilde hazırlayınız.) Etkinlik için daha uzun vakit ayırmak isterseniz malzemelerin evde hazırlanıp getirilmesiniz sağlayabilirsiniz. Elinizdeki balonları birer birer öğrencilerinize gösterip her balonun rengini söyleyiniz. Örneğin kırmızı balonu kaldırıp “C’est un ballon rouge.” deyiniz ve birkaç kez tekrarlayınız. Balonların üç tanesini alarak “Combien y a-t-il de ballons?” diye sorunuz ve öğrencilerinizden “Trois.” ya da “Il y a trois ballons.” demelerini bekleyiniz. Ardından bu üç balonun renklerini önce siz söyleyiniz sonra öğrencilerinize söyletiniz. Etkinliğe diğer renkleri söyleyerek (Noir/ bleu/ marron/ vert/ orange/ rose/ violet/ rouge/ blanc/ jaune.) devam ediniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

***Konuşma* becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.**

KB ve DB Ünite 5

17. Écoute et Chante

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğrencilerinizden daha önce sınıfa getirmelerini istediğiniz oyuncakları hazır bulundurunuz. Önce topu/ topları göstererek “Combien y a-t-il de ballons?” sorusunu sorunuz. Kaç top varsa (Örneğin, il y a trois ballons) cevabını sayıya göre veriniz ya da öğrencilerinizi benzer şekilde cevap vermelerini teşvik ediniz. Önce olumlu, sonra olumsuz “Je n’ai pas de ballons.” gibi cümleler kurunuz. Şarkıda geçen diğer materyalleri aynı şekilde belirttikten sonra CD’den şarkıyı dinleterek öğrencilerinizin anlamalarını sağlayınız. Şarkıya eşlik ettiriniz (*Arc en Ciel 3* Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 6

18. Ma Maison- Écoute et Répète

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında evin bölümlerini gösteren resim üzerinde yeralan her nesneyi işaret ederek isimlerini önce kendiniz, ardından öğrencilerinizin tekrar etmelerini sağlayınız. Evin bölümlerini gösteren afişi tahtaya asınız. “Regardez l’affiche.” diyerek dikkatlerini afişteki resme yoğunlaştırınız. Dinleme Metni 6’yı dinleterek öğrencilerinizin duydukları her bölümü afiş üzerinde doğru olarak gösterdiklerinden emin olunuz. Nesnelerin çoğullarını gösteren etkinlikte yer alan görselleri işaret ederek her bir nesneyi çoğul şeklinde söylemelerini sağlayınız. “Un lit-des lits, une chaise-des chaises.” gibi... (*Arc en Ciel 3* Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 6

19. Regarde et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında evin bölümlerini gösteren resim üzerinde yer alan her nesne için: “Est-ce que c’est grand ou petit ?” sorusunu yöneltiniz ve cevap olarak: -Oui, c’est grand, ya da; -Oui, c’est une grande chambre, şeklinde cevap vermelerini sağlayınız. Evin bölümlerini gösteren görseli tahtaya asınız. “Regardez l’image.” diyerek dikkatlerini afiştaki resme yoğunlaştırınız. Evin bölümlerinde bulunan nesnelerin kimisinin büyük kimisinin de küçük olduğunu anlamalarını sağlayınız. Bu şekilde: “Est-ce que c’est grand ?” sorusunu sorunuz ve cevap olarak: “Oui, c’est grand.” ya da “Oui, c’est une grande chambre.” şeklinde cevap vermelerini sağlayınız. Cevapları doğru telâffuz ettiklerine dikkat ediniz. Daha sonra “Où est le lit ?” sorusunu örnek alarak sorular üretiniz ve cevap olarak, “Il est dans la chambre. Il est sous le lit. Elle est sur la table.” şeklinde cevaplar vermelerini sağlayınız (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 6

20. Écoute et Colorie

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Evin bölümlerine ait eşyaların ve renklerin olduğu kelime kartlarını hazırlayınız. Resimlerden birini seçerek “Qu’est-ce que c’est ?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerin “C’est une chaise.” gibi cevaplar vermesini sağlayınız. Ayrıca renk kartlarından birini seçip öğrencilere “de quelle couleur est-il?” sorusuna “Rouge, jaune, bleu.” gibi cevaplar vermesini sağlayınız. Çalışma kitabını açtırınız. Resimleri incelemelerini isteyiniz. Resimleri iyi kavramlarını sağlamak için her birini göstererek “Qu’est-ce que c’est ?” sorusunu doğru cevaplamalarını sağlayınız. Dinleme metni 7’yi iyi dinlemelerini isteyiniz. Dinleme metnini birkaç kez dinletiniz. Birkaç kez dinlettikten sonra öğrencilerden istenen boyamaları doğru olarak gerçekleştirmelerini sağlayınız. Her cümleden sonra boyamalarını tamamlamalarına yetecek kadar süre veriniz, söyletiniz (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 6

21. Découpe et Colle

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabından üniteye ait sayfayı açmalarını isteyiniz. Evin bölümlerini ve her bölümdeki eşyaları hatırlamalarını sağlayınız. Öğrencilere birer kez söyletiniz. Çalışma kitabını açtırınız. Çalışma kitabındaki eşya resimlerini kesmelerini isteyiniz. Resimlerin adlarını söyletiniz. Daha sonra evin bölümlerini gösteren sayfayı açtırınız. Kestikleri eşya resimlerini evin hangi bölümünde olması gerektiğini bulmalarını sağlayınız. Kestikleri resimleri ders kitabındaki boş ev görselinde uygun bölümlere yapıştırılmalarını sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 7

22. Regarde et Dit

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Afişi tahtaya asınız. “Qu’est-ce que c’est?” sorusunu yönelterek öğrencilerinizin merak etmelerini sağlayınız. Aldığınız yanıtları “C’est un plan de ville.” diye düzeltiniz. “C’est quelle ville ?” sorusu ile “C’est Istanbul, Paris, Ankara “ vb... yanıtlar ile şehrin Paris olduğunu anlamalarını sağlayınız. “Voilà c’est Paris, c’est un plan de Paris.” diyerek konuya giriş yapınız ve planın üstündeki binaları işaret ederek “C’est une banque, c’est un parc.” vb. şekilde tüm planı inceleyiniz. Elinize kitabınızdan kesip hazırladığınız Ali, Ayşe ve Nasrettin Hoca figürlerini alarak planda sinemanın, parkın, tiyatronun üstüne koyunuz ve sorunuz: “Où est Ali? Où est Ayşe? Où est Nasrettin Hoca? Où es-tu ?” cevap olarak “Il est dans le parc, elle est dans la banque, je suis dans la classe.” şeklinde yanıtlar bekleyiniz. Aldığınız yanıtlar eksik ve yanlış ise düzeltiniz ve doğru yanıtı tekrar ettiriniz. Ardından “Où est ?” soru kalıbını yerleri sormak için de kullanınız. Örneğin: “Où est le théâtre ?”,

“Il est devant le cinéma.” şeklinde egzersizlerinizi “à côté de, derrière, devant” şeklinde yer bildiren zarflarla çoğaltınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 7

23. Regarde et Montre

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında Paris’ in önemli yerlerini gösteren harita üzerinde Eyfel Kulesi merkez alınarak, öğrenciye orada olduğunu ve haritadaki bir yere gitmek istediğini hayal etmesini isteyiniz. Paris’in önemli yerlerini gösteren haritayı tahtaya asınız. “Regardez l’affiche.” diyerek dikkatlerini afiştaki resme yoğunlaştırınız. Daha sonra öğrencilere Paris’te olduklarını söyleyerek: “Où vas-tu ?” sorusunu yöneltiniz, “Je vais au cinéma, théâtre, à la banque.” gibi cevaplar vermelerini ve örnekleri çoğaltmalarını sağlayınız. Öğrencilerden yerlerini bilemedikleri yapıtlar için “Où est le zoo/ la banque/ la Tour Eiffel?” şeklindeki sorulara cevabını bilemediklerinde “Je suis désolé(e), je ne sais pas.” demelerini sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 7

24. Écoute, Chante et Colorie

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Daha önceden öğrencilerinizden sınıfa getirmelerini istediğiniz park, okul, müze, hastane, sirk, mağaza, hayvanat bahçesi, sinema, tiyatro ve gar görsellerini bir araya getirerek hazırlayınız. Ders kitabının ilgili sayfasını açtınız. CD’den şarkının ilk kısmı olan “Où es-tu? Où es-tu? Je suis dans la banque.” Kısmını dinletirken bir taraftan ders kitabındaki ilgili resme dikkat çekiniz ve/ veya hazır bulundurduğunuz diğer görselleri gösteriniz. Şarkının bütünü aynı biçimde dinlettirerek öğrencilerin anlamalarını sağlamaya çalışınız. Öğrencileri şarkıyı söylemeleri için teşvik ediniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 7

25. Écoute et Réponds

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Bu etkinlikte kullanmak üzere ünite ile ilgili kelime kartlarını hazırlayınız. Ünite kelime kartlarını kullanarak, basit ve öğrenciler tarafından doğaçlama üretilebilecek aşağıdaki gibi diyaloglar oluşturunuz. Öğrenciler tesadüfen karşılaşmaktalar ve aralarında aşağıdaki konuşmalar geçmektedir.

- “- Bonjour Ali, comment ça va?
- Ça va bien. Merci. Et toi, comment ça va?
- Bien, merci.
- Où sont Ayşe et Noyan?
- Ils sont au musée.
- Où vas-tu?
- Je vais au cinéma.
- Est-ce que tu aimes regarder les films?
- Oui j’aime bien.
- Où est le zoo?
- Je ne sais pas. Je suis désolé(e)”

Benzer diyalogları doğaçlama olarak öğrencilerinizle oluşturunuz. Öğrencilerinizin soru sorma ve cevap verme yetilerini geliştirmelerini sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 8

26. Regarde et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında yer alan resmi incelemelerini ve dikkatlerini garajda bulunan arabaya çekiniz ve ardından: “Où est la voiture ?” sorusunu yöneltiniz. “La voiture est dans le garage.” yanıtını bekleyiniz. Ders kitabındaki aynı

resmin afişı tahtaya asılır ve orada bulunan taşıtlar için aşağıdaki gibi sorular yöneltilir: “Comment vas-tu au cinéma?” sorusuna “Je vais à pied.” ya da, “Je vais en bus” şeklinde diyalog oluştururlar. Bu soru ve cevap kalıplarını tüm taşıtlar için uygulatınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 8

27. Ecoute et Chante

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Daha önceden öğrencilerinizden sınıfa getirmelerini istediğiniz oyuncak bisiklet, gemi, araba, otobüs, helikopter, motosiklet, uçak ve trenlerin maketi, oyuncak ya da sadece görselini hazır bulundurunuz.

Ders kitabının ilgili sayfasını açtırınız. CD’den şarkıyı hazırlayınız. Şarkının ilk kısmı olan “J’ai un vélo, il est rouge ” Kısmını dinletirken bir taraftan da hem ders kitabındaki ilgili resme hem de hazır bulundurduğunuz diğer bisiklet görsellerine dikkat çekiniz. Şarkının bütünü ayni biçimde dinlettirerek öğrencilerinizin anlamalarını sağlamaya çalışınız ve öğrencilerinizin kendilerinin de şarkıyı söylemelerini teşvik ediniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 8

28. Devine et Associe

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Dersin afişini tahtaya asınız. Afişteki araçların isimlerini söyleyerek hatırlamalarını sağlayınız. Çalışma kitabından istenen sayfayı açmalarını isteyiniz. Soldaki resimlerle sağdaki resimler arasındaki ilişkiyi keşfetmelerini sağlayınız. Öğrencilerinizden resimleri eşleştirmelerini isteyiniz. Öğrencilerinizden her birinin eşleştirmelerdeki resimleri göstererek “La voiture est dans le garage.”, “Le train est dans la gare.”, “L’avion est à l’aéroport.”, “Le bateau est dans le port.”demelerini sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 9

29. Devine et Écris

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabından ünite ait resmi incelemelerini sağlayınız. Kelime kartlarını göstererek “Quel est les mois de l’année?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerin “C’est le mois de mai, c’est le mois de février, c’est le mois de juin.” şeklinde cevaplamalarını sağlayınız. Böylece her ayı öğrencilere tekrar söyleterek öğrenmelerini sağlayınız. Çalışma kitabından istenilen sayfayı açmalarını sağlayınız. Sayfadaki bulmacayı incelemelerini isteyiniz. Sayfadaki bulmacanın altındaki sözcükleri bulmaca içinde bulup sözcüğe ait kutucukları renkli kalemle boyamalarını sağlayınız(Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 9

30. Regarde et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabında Anıtkabir çiziminin olduğu sayfa açınız. Ayşe ve Ali’nin 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı etkinlikleri çerçevesinde Ankara’da bulunduklarını hissettirip “Où sont Ayşe et Ali ?” sorusunu yöneltiniz. “Ils sont à Ankara.” Cevabını bekleyiniz. Anıtkabir resmi afişi tahtaya asılır. “Regardez l’affiche.” Denilerek öğrencilerin dikkatlerini afişteki resme yöneltiniz. Daha sonra öğrencilere “Ayşe et Ali sont à Ankara. Quel temps fait-il à Ankara en Avril?” sorusunu yöneltiniz. Cevap olarak “En Avril, il fait froid à Ankara.” ya da “Il pleut.” demelerini sağlayınız. Sonra da “Qu’est-ce qu’Ayşe et Ali font à Ankara ?” sorusu yöneltiniz. “Ils parlent à Anıtkabir.” yanıtını bekleyiniz (Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB, DB ve YB Ünite 9

31. Écoute et Chante

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Mevsimler ve yılın ayları ile ilgili görselleri hazırlayınız. Ders kitabının ilgili sayfasını açtırınız. CD'den şarkıyı hazırlayınız. Hazırladığınız görselleri kullanarak öncelikle ayları inceleyiniz. Ders kitabındaki görselleri inceleyerek, görsellerin alt kısmında bulunan ayların isimlerini tek tek yazdırınız. CD'yi açarak şarkıyı dinletiniz ve gerektiği kadar tekrar yaptırınız. Öğrencilerinizin anlamalarını sağlamaya çalışınız ve öğrencilerinizin şarkıya eşlik etmelerini isteyiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma, dinleme ve yazma becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 9

32. Devine et Écris

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabından ünite ait resmi incelemelerini sağlayınız. Kelime kartlarını göstererek “Quel est les mois de l'année?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerin “C'est le mois de mai, c'est le mois de février, c'est le mois de juin.” şeklinde cevaplamalarını sağlayınız. Böylece her ayı öğrencilere tekrar söyleterek öğrenmelerini sağlayınız. Çalışma kitabından istenilen sayfayı açmalarını söyleyiniz. Sayfadaki bulmacayı incelemelerini isteyiniz. Sayfadaki bulmacanın altındaki sözcükleri bulmaca içinde bulup sözcüğe ait kutucukları renkli kalemle boyamalarını sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 9

33. Écoute et chante-Jeux de son

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Mevsimler ve yılın ayları ile ilgili görselleri hazırlayınız. Ders kitabının ilgili sayfasını açtırınız. CD'den şarkıyı hazırlayınız.

Hazırladığınız görselleri kullanarak öncelikle ayları inceleyiniz. Ders kitabındaki görselleri inceleyerek, görsellerin alt kısmında bulunan ayların isimlerini tek tek yazdırınız. CD'yi açarak şarkıyı dinletiniz ve gerektiği kadar tekrar yaptırınız. Öğrencilerinizin anlamalarını sağlamaya çalışınız ve öğrencilerinizin şarkıya eşlik etmelerini isteyiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 9

34. Devine et Écris

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ders kitabından ünite ait resmi incelemelerini sağlayınız. Kelime kartlarını göstererek “Quel est les mois de l’année?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerin “C’est le mois de mai, c’est le mois de février, c’est le mois de juin.” şeklinde cevaplamalarını sağlayınız. Böylece her ayı öğrencilere tekrar söyleterek öğrenmelerini sağlayınız. Çalışma kitabından istenilen sayfayı açmalarını sağlayınız. Sayfadaki bulmacayı incelemelerini isteyiniz. Sayfadaki bulmacanın altındaki sözcükleri bulmaca içinde bulup sözcüğe ait kutucukları renkli kalemle boyamalarını sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 9

35. Regarde et Coche

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğretmen kitabındaki tabloyu fotokopi ile öğrenci sayısı kadar çoğaltınız. Derse ait afişi tahtaya asınız. Afişteki resimleri işaret ederek “Quel temps fait-il?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerinizin “Il pleut, il neige, il y a du soleil, il y a des nuages.” cevaplarını vermelerini sağlayınız. Bu çalışmayı bir çok öğrenci ile tekrar ederek çalışmayı sınıfa kavratınız. Öğrencilerinize “Aujourd’hui c’est quel jour ?” sorusunu yöneltiniz. Öğrencilerinizin “Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche” yanıtlarını vermelerini sağlayınız. Ders kitabındaki

tabloyu incelettiriniz. Tabloyu günlere göre uygun şekilde tamamlamalarını isteyiniz. Bir hafta sonra tablodaki verileri sınıfa sunmalarını sağlayınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 10

36. Écoute, apprend et Répète

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Ünite afişini tahtaya asınız. Elinize renk kartlarını deste halinde alınız ve bir öğrencinize dönerek “Montre-moi le noir/ bleu/ marron/ vert/ orange/ rose/ violet/ rouge/ blanc/ jaune.” Diyerek renkleri gösterin ve “Il est jaune“ vb. yanıt vermelerini ve/veya “C’est de quelle couleur ?“ diye sorarak “C’est vert“ veya “Vert.” demeleri için teşvik ediniz. Dinleme Metni 11’i öğrencilerinize dinletiniz. Telâffuz edilen her bir kelimenin görselini havaya kaldırarak öğrencilerinize gösteriniz ve tekrarlatınız.

Dinleme Metni 11’i öğrencilerinize dinletiniz. Telâffuz edilen her bir kelimenin görselini havaya kaldırarak öğrencilerinize gösteriniz ve tekrarlatınız (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 10

37. Dis et Écris

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Öğretmen ders kitabındaki hayvanların olduğu resmi açtırınız. Kurbağayı göstererek “C’est l’image d’une grenouille. Elle est grande et verte. Elle peut sauter.” şeklinde tanımlayınız. Hayvanlar afişini tahtaya asınız.”Regardez les animaux.” diyerek öğrencilerin dikkatini hayvanlara çekiniz. Daha sonra yunus balığını işaret ederek “J’aime/ j’adore les dauphins. Mais je n’aime pas les requins.” Yunus için “Est-ce qu’il y a 3 dauphins?” sorusunu yöneltiniz. Cevap olarak “Non, il y a un dauphin.” ya da “Oui, il y a trois dauphins.” demelerini sağlayınız.

Cevap kalıbını tüm öğrencilerin tekrarlamasını sağlayınız. Renklerin kavratılması için; “Est-ce que la baleine est bleue ?” sorusunu yöneltiniz. “Non, elle est grise.” demelerini sağlayınız ve birçok defa tekrar ettiriniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 10

38. Joue et Apprends

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Oyuncakları ve öğretmen kitabında ünite ile ilgili resimleri keserek hazırlayınız. Resimleri kutunun içine yerleştiriniz. Ders kitabından ilgili etkinliği açtırınız. Sınıftan herhangi bir öğrenciye kutunun içinden rastgele bir hayvan seçmesini isteyiniz. Öğrenciden seçtiği hayvan ile ilgili bilgiler vermesini isteyiniz. Örneğin arı resmini çeken bir öğrenciye “C’est une abeille, elle est petite.” gibi cümleler kurmasını sağlayınız. Diğer öğrencilerinize aynı şekilde kutudan bir hayvan resmi seçtirerek anlatmasını isteyiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB ve DB Ünite 10

39. Écoute et Chante

Öğretmen Kitabındaki Açıklama:: Ünite ile ilgili kelime kartlarını hazırlayınız. Şarkıya başlamadan önce kelime kartlarını öğrencilerinize göstererek isimlerini söylemelerini isteyiniz. Önceki derslerde hayvanların öğrendiğimiz özelliklerini birkaç kez tekrar ettikten sonra CD’den şarkıyı kelime kartları eşliğinde dinletiniz. Öğrencilerinizin anlaması için gereği kadar şarkıyı tekrar ettiriniz. Şarkıyı öğrencilerinize bireysel ve topluca söyletiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma ve dinleme becerilerine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

KB Ünite 10

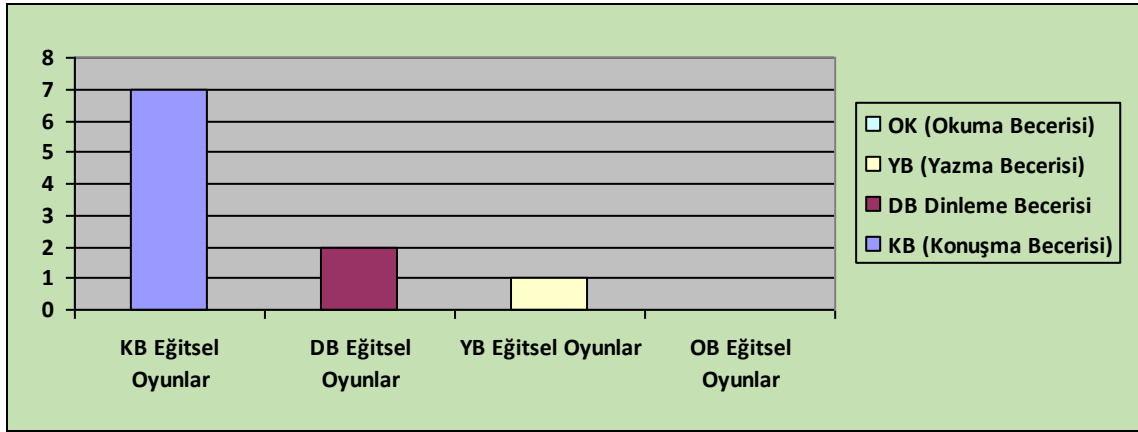
40. Montre et Dis

Öğretmen Kitabındaki Açıklama: Sınıfta öğrencilerinizin kendilerinin çizdikleri veya kelime kartlarından yararlanarak bir hayvanat bahçesi köşesi oluşturunuz. Öğrenciler gruplar halinde hayvanat bahçesi olarak tasarlanan köşeye giderek; “C’est l’image d’une grenouille. Elle est grande et verte. Elle peut sauter.” şeklinde cümleler kurmalarını isteyiniz. Her bir hayvanı bu şekilde ilgili kartta belirtilen özelliklerine göre (Sayısı, rengi ve sıçrama, uçuş, yüzme gibi özellikleri) tanımlamalarını isteyiniz. Bu tanımlamaları farklı farklı öğrencilerin yapmalarını sağlayınız. Hangi hayvanı sevdiklerini veya sevmediklerini söylemelerini isteyiniz; “J’aime/ J’adore les dauphins. Mais Je n’aime pas les requins.” gibi. Kartlarda bulunan hayvan sayılarını sorarak uygun cevaplar vermelerini sağlayınız; “Est-ce qu’il y a 3 dauphins?” “Non, il y a un dauphin” “Oui, il y a trois dauphins.” gibi. Ardından hayvanların rengini belirtiniz “Est-ce que la baleine est bleue ?” diye sorunuz. “Oui, elle est bleue.”, “Non, elle est grise.” şeklinde yanıtlar bekleyiniz (*Arc en Ciel 3 Öğretmen Kitabı*, 2019).

Konuşma becerisine uygun bir ders işleme yöntemidir. Ancak oyun değildir.

5.3. Arc en Ciel 3 Kitaplarındaki Dört Beceriye Göre Eğitsel Etkinlikler ve Oyunların Sayıları

Grafik 6.1’ de bu araştırmada incelenmek üzere ele alınan *Arc en Ciel 3* içeriğinde yer alan dört beceriye göre sınıflandırılmış Eğitsel Oyun ve Eğitsel etkinliklerin sayılarına ait veriler yer almaktadır.

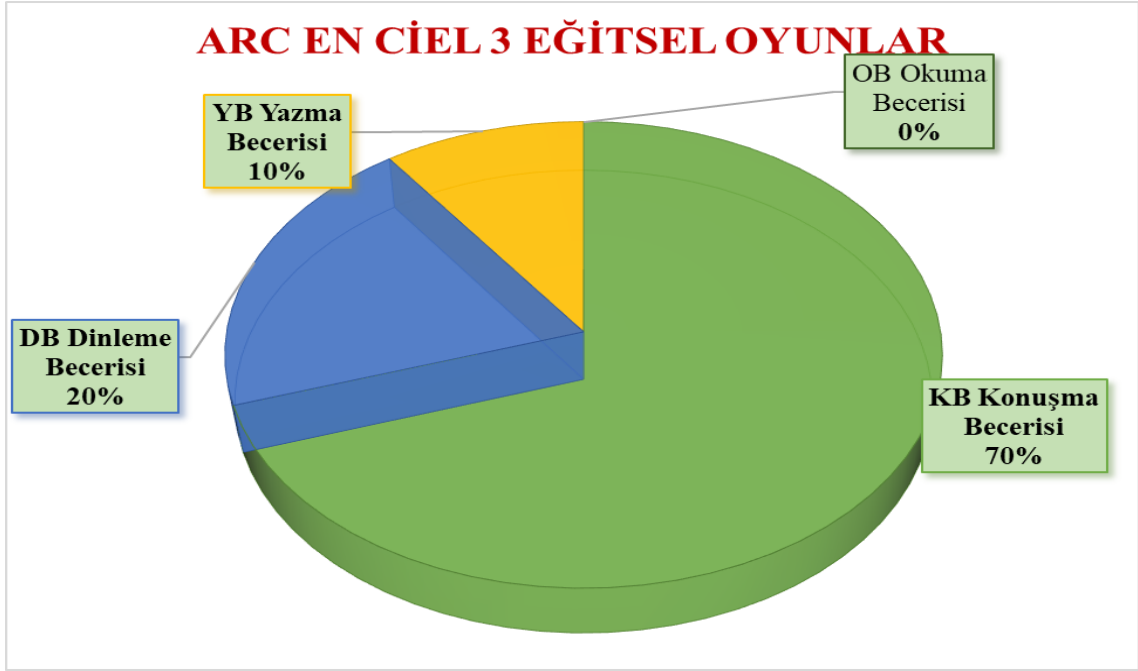


Grafik 5.1. Arc en Ciel 3

Arc en Ciel 3 ders ve çalışma kitabında öğretmen kılavuzunda verilen yönergelere göre bu araştırmada değerlendirmeye uygun dört beceriye hitap eden eğitsel oyunlar gösterilmiştir.

Eğitsel olmayan oyunlar bu grafikteki bulguda yer almamıştır. Bu grafikte yalnızca öğretmen kitabındaki ders işleme tekniklerinden ayrıştırılan eğitsel oyunlar gösterilmektedir. Buna göre KB (Konuşma Becerisi)’ne yönelik 7 adet eğitsel oyun, DB (Dinleme Becerisi)’ ne yönelik 2 adet, YB (Yazma Becerisi)’ ne yönelik 1 adet eğitsel oyun bulunmuştur. Okuma becerisine yönelik eğitsel bir oyun olmadığından grafikte “0” olarak gösterilmiştir.

5.4. Arc En Ciel 3 Kitaplarındaki Eğitsel Oyunların Yüzdelelik Tablosu



Grafik 5.2. Arc en Ciel 3

Grafik 6.2. ise konuşma becerisine yönelik eğitsel oyunların 70%, dinleme becerisine 20%, okuma becerisi 0% ve yazma becerisine yönelik ise 10% olduğunu gösteriyor. Konuşma becerisine yönelik etkinliklerin fazla olması olağan bir durumdur. Yabancı dilin çocuklara öğretiminde yazma, okuma ve dinlemeden daha fazla konuşma becerisine uygun oyunlar seçildiği doğrulanmaktadır.

BÖLÜM VI: DEĞERLENDİRME, SONUÇ VE ÖNERİLER

Fransızca yabancı dil kitabı olarak *Arc en Ciel 3* kitabındaki eğitsel oyunlar incelenmiştir. Oyunlar öğretmen kitabındaki her ders için yapılan açıklama ve yönergeler incelenerek araştırılmıştır.

1. KB (Konuşma Becerisi), DB (Dinleme Becerisi), YB (Yazma Becerisi) ve OB (Okuma Becerisi) olarak kodlanarak sıralanmıştır. Yapılan araştırmada, öğretmen kitabındaki her ders yönergelerinin incelenmesi sonucu eğitsel oyunlar, eğitsel ders işleme tekniklerinden ayrıştırılmıştır.
2. *Arc en Ciel 3* kitabında daha çok etkinlik ve alıştırma yönelik yönergeler bulunmuştur. Öğretmen kitabındaki yönergeler daha çok ders teknikleri üzerine yazılmıştır. Yazılan ders işleme yönergeleri KB, DB, YB ve OB 'ye yönelik teknik bilgiler içermektedir. Soru-cevap tekniği, tekrarlama, bazı materyaller kullanarak ders işleme teknikleri bulunmaktadır. Bunlar dört beceriye yöneliktir. Ancak oyunlara yönelik olanların toplamı 10 tanedir ve okuma becerisine yönelik bir eğitsel oyun bulunmamaktadır.
3. Eğitsel oyundan daha çok eğitsel ders işleme ve alıştırma etkinlikleri tarzındadır. Alıştırma, aktivitelere yönelik etkinlikler vardır ancak bunlar bir oyun değildir. Oyun olabilmesi için belli kuralların dışında eğlendirici ve isteklendirici yani motivasyonu tetikleyen unsurlar olmalıdır. Soru cevap teknikleri ancak oyuna çevrilirse bir eğitsel oyun olmaktadır. Kartların ve görsellerin olması da yeterli değildir çünkü oyunu oyun yapan bazı unsurlar ve kriterlerin eksikliği göze çarpmaktadır.
4. Konuşma becerisine yönelik oyunlar ve etkinlikler daha fazladır. Konuşma becerisine yönelik oyunların daha fazla olması aslında doğru bir yöntemdir. Çünkü yabancı dili öğrenirken özellikle çocuk yaş grubunda dili içselleştirerek öğrenme ve anadili gibi öğrenme unsuru dolayısıyla doğrudur.
5. Dört beceriye uygun daha çok oyun özellikleri olmayan alıştırma, tekrar, soru cevaba yönelik etkinliklerdir. Öğretmen kitabındaki ders işleme yönergeleri dört beceriye yönelik olarak AOBM'nin de önerdiği 4 beceriyi hedef alması

doğrudur. Kitapta derse giriş veya ders sonu eğitsel oyunları bulunmamaktadır. Dersin işleniş şekli ile ilgili detaylı bilgiler bulunmaktadır. 40 dakikalık dersin ilk ve son dakikalarında dersi daha verimli hale getireceği bilinen eğitsel oyunlar 10 tane haricinde yönergelerde bulunmamaktadır. *Arc en Ciel 3* 'deki 10 adet eğitsel oyunlar ise tüm derse yayılmıştır.

6. Ders ve Çalışma kitabında öğrencilerin kendi kendilerini yönlendireceği yönergeler bulunmamaktadır. Daha çok “*trouve et dis*”, “*regarde et dis*” gibi.. Başlık olarak dersin etkinliğini belirlemek amacıyla her ünitedeki başlıklardır.

Yukarıdaki bulgular çerçevesinde aşağıdaki önerileri sunabiliriz:

1. Eğitsel oyunların dersin başı, ortası veya sonunda olması ve 15 dakikayı geçmeyecek şekilde oynanması dersi etkin ve dili öğrenilir bir seviyeye getirecektir. Eğitsel oyunlar dersin başı ve sonunda, tüm derse yayılmayacak şekilde ve derse hareket ve öğrenciye isteklilik kazandırmak amacıyla kullanılan bir etkinliktir. Bu sebepten dolayı tavsiye edilen 10 eğitsel oyunun ders içinde bir bölümü kapsaması dersi daha verimli bir şekilde işlenmesini sağlayacaktır. Oyunlar “*eğitsel oyunlar*” başlığı altında her ünitedeki yönergelerin içine zaman tavsiyesi ile konulabilir. Dört beceriye göre ayrıştırılabilir ve öğretmenlere kolaylık sağlamış olur.
2. Kitabın sonunda “*eğitsel oyunlar*” başlığı altında her ünite için 4 beceriye uygun oyunlar tavsiye edilebilir.
3. Konuşma becerisi de dahil olmak üzere diğer beceriler içinde *eğitsel oyunlar* çoğaltılabilir.

KAYNAKÇA

- Anşın, S. (2006). Çocuklarda yabancı dil öğretimi. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi* 6, 9-20.
- Arc en Ciel 3 Öğretmen kitabı, (2019). Milli Eğitim Bakanlığı, s.16-111.
- Aydın, T. (2014). Dil öğretimi ve oyun: Çoklu zeka teorisi ışığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Badtı, V. (2012). Yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Journal of Research in Education and Teaching*, 1(4), .217-324.
- Bekdaş, M. (2017). Yabancı dil öğretiminde oyunların konuşma becerisine etkisi, *TÜBAD* 2(1), 19-26.
- Bakırcıoğlu, R. (2012). *Ansiklopedik eğitim ve psikoloji sözlüğü*. Anı Yayınları.
- Bilir, Ş. ve Dönmez, B. (1995). *Hastanede oyun-yaş gruplarına göre hastanede yatan çocuklar, çocuk ve hastane*. Ankara: Sim Matbaacılık.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.
- Chomsky, N. (1994). An interview with Noam Chomsky" in *The Reading Teacher*, 48(4), 2-5.
- Chomsky, N. (2000). *Language and mind*. Massachussets: Cambridge University Press.
- Crystal, D. (1968). *What is linguistic*. London: Edward Arnold
- Demirel, Ö. (1993). *Yabancı Dil Öğretimi İlkeler Yöntemler Teknikler*. Ankara: Usem Yayınları
- Demirpolat, B., C. (2015). *Türkiye'nin yabancı dil öğretimiyle imtihanı sorunlar ve çözüm önerileri*. Siyaset Ekonomi ve Toplum Araştırmaları Vakfı, 131 7-18.
- Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Fakültesi. (2017). *Okul deneyimi, öğretmenlik uygulaması ve dersleri uygulama rehberi*. <http://www.birimler.dpu.edu.tr>. adresinden 1 Eylül 2019 tarihinde edinilmiştir.

- Durukafa, G. ve Kiriş, S. (2000). *Almanya ve Türkiye'de ilköğretim okullarına öğretmen yetiştirme programlarının dünü ve bugünü*. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 8 (8), 4-13.
- Eduscol, (2015). Ministère de l'éducation nationale, de l'enseignement supérieur et de la Recherche *Ressources maternelle - Jouer et apprendre Les jeux à règles*. Le portail national des professionnels de l'éducation. <https://eduscol.education.fr/ressources-maternelle> adresinden 11 Mayıs 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Er, A. (2005). *Yabancı dil öğretiminde okuma*. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi. 12, 208-216.
- Ersöz, A. (2000). *Six games for efl/esl classroom*. The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 6, June 2000. <http://www.iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html> adresinden 5 Kasım 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Fırat, M. (2007). *Yabancı dil öğretiminde oyunun kullanımı*. (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalı, Erzurum. <https://tez.yok.gov.tr>. 5 Kasım 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Foreman, J. (2003). Next Generation educational technology, versus the lecture. *Educause Review*, 12-22.
- Gülsoy, T. ve Uçgun, G. (2013). 6. sınıf öğrencilerinin kelime haznesini geliştirmesinde eğitsel oyunların etkisi. *International periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8 (13), 944-952.
- Hang, S. (2017). *Using games to teach young children english language*. <https://www.researchgate.net/publication/320345809>. (Yüksek Lisans Tezi). Vrije Universiteit, Brussel. 5 Kasım 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Harmer, J. (2015). *Practice of english language teaching*. Harlow: Pearson Education.
- Hazar, M. (1996). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tübitay Yayınevi.

- Hazar, Z. ve Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1), 52-72.
- Headfield, J. (1984). *Elementary communication games*. London: Longman.
- Huizinga, J. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Ohio: Martino Fine Books.
- Işık, İ. (2016). *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi*. Bartın. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>. adresinden 11 Ekim 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Kara, M. (2010). *Oyunlarla yabancılara türkçe öğretimi*. TÜBAR, Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi, 27, 407-428
- Karadağ, R. (2014). *Okuma ilgisi, tutumları ve alışkanlığı konusunda yapılmış çalışmaların lisansüstü tezlere dayalı analizi: YÖK ve Pro-Quest Veri Tabanları Örnekleme*. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 35, 1-17.
- Kaya, Z. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Keleş, M. (2019). *4-6 yaş arası çocukların oyuncak tercihleri ve oyun becerilerinin annenin depresyon düzeyi ile ilişkilendirilerek incelenmesi*. İstanbul gelişim üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü [Yüksek Lisans Tezi], <http://acikerisim.gelisim.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11363/1214/535554.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden 4 Eylül 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Kiryk. (2010). *Using games in a foreign language classroom*. SIT Digital Collections. https://digitalcollections.sit.edu/ipp_collection adresinden 11 Ağustos 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Kol, S. (2011). *Erken çocuklukta bilişsel gelişim ve dil gelişimi*. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 21, 1-21.
- Kolucki, D. & Lemish D. (2011). *Çocuklarla iletişim*. New York: Unicef. <http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc/%C3%87ocuklarla%20%C4%B0leti%C5%9Fim.pdf> adresinden 5 Eylül 2019 tarihinde edinilmiştir.

- Krashen S.D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. California: Pergamon Press.
- Kupečkova, L. (2010). *Game like activities*. Masaryk University, Faculty of Education [https://is.muni.cz/th/zlhav/Game like activities FINAL.pdf](https://is.muni.cz/th/zlhav/Game_like_activities_FINAL.pdf) adresinden 20 Ağustos 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Kuşçu, E. (2017). Yabancı dil öğretimi, öğreniminde görsel ve işitsel araçları kullanmanın önemi. *The Journal of Academic Social Science* 5(43), 213-224
- Küpelı, Ç. (2019). *Eğitsel oyun ve eğitsel oyunlaştırma nedir?* web site: <https://medium.com/t%C3%BCrkiye/e%C4%9Fitel-oyun-nedir-e%C4%9Fitel-oyunla%C5%9Ft%C4%B1rma-nedir-1ceea7c00cc3> adresinden 17 Temmuz 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Landroit, H. (1997). *50 Jeux de langage pour l'école*. Bruxelles: Ministère de la Communauté française. Service de la langue.
- Lee, S. (1995). *Creative games for language class*. <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol33/no1/P35.htm>. adresinden 18 Temmuz 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Lee, W.R. (1979). *Language teaching games and contests*. Oxford: Oxford University Press.
- Long, G., Grout, H. ve Taylor, S. (2011). *Energize learning in any subject. 101 Classroom Games*. Leeds: Human Kinetics.
- Martison B. ve Chu, S. (2008). *Impact of learning style on achievement when using course content delivered via a game-based learning object*. In *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. Pennsylvania: IGI Global.
- Mc Callum, P. G. (1980). *For students of english as a second or foreign language*. New York: Oxford University Press.
- Meb (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi oyun etkinliği-1*. Milli Eğitim Bakanlığı. http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf adresinden 11 Temmuz 2019 tarihinde edinilmiştir.

- Metiner, E. (2018). *Oyun dağarcığını geliştirme 2. Çocuk ve Oyun*. Atatürk Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi. <https://alonot.com/wp-content/uploads/2019/06/Ata-A%C3%B6f-Oyun-Da%C4%9Farc%C4%B1%C4%9F%C4%B1n%C4%B1-2.pdf> adresinden 5 Eylül 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Mitchell, D.E. ve Mason, B. S. (1934). *Theory of play*. New York: Barnes Incorporated.
- Nicolopoulou, A. (1993). *Play, cognitive development, and the social world: Piaget, Vygotsky, and beyond*. Lehigh University. Karger Journals, Human Development 36(1), 1-23.
- Orhan, R. ve Ayan, S. (2018). *Psiko-motor ve gelişim kuramları açısından spor pedagojisi*. Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi 8 (2), 523-540.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Routledge and Kegan Paul Ltd.
- Pool, S ve Snarey, J. (2011). *Erikson's stages of life cycle*. Encyclopedia of Child Behaviour and Development, 2, 599-603.
- Read, C. (2013). *500 Activities for the classroom*. London: Macmillan Education
- Şahin, T.Y. ve Yıldırım, S. (1999). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şavlı, F. (2002). *Les strategies d'apprentissage et l'enseignement precoce dans le contexte turc*. (Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi) .[https://tez.yok.gov.tr/Ulusal_Tez_Merkezi/tezSorguSonucYeni.135257%20\(2\).pdf](https://tez.yok.gov.tr/Ulusal_Tez_Merkezi/tezSorguSonucYeni.135257%20(2).pdf) adresinden 11 Eylül 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Şavlı, F. (2009). *Interférences lexicales entre deux langues étrangères: Anglais et Français*. Synergie Turquie, 2, 179-184.
- Şavlı, F. (2011). *Une necessite, une obligation: commencer des le plus jeune age l'apprentissage d'une langue etrangere*. XI. Uluslararası Dil, Yazın, Değişibilim Sempozyumu (Gönüllülük ve Hoşgörü) 1, 311-326.

- Şavlı, F. (2012). *Yabancı dil eğitiminde yeni bir gereksinim: Çocuklara yabancı dil öğretimi*. 2nd. International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics: Bosnia and Herzegovina, International Burch University.
- Sauve, L., Renaud, D. ve Kaufman, D. (2010). *Games, simulations, and simulation games for learning: Definitions and Distinctions*. New York: Information Science Reference.
- Semerci, N. (2016). *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile ingilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi*. Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi] <http://acikerisim.bartin.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/11772/212/10102375.pdf?sequence=1&isAllowed=y> adresinden 10 Haziran 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Seyrek, H. & Sun, M. (1985). *Çocuk oyunları okul öncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Mey Müzik Erserleri Yayınları.
- Scott, W. Y. ve Ytreberg, L. H. (1995). *Teaching english to children*. New York: Pearson Education.
- Stuart, T.L. (2011). *101 classroom games*. New York: Human Kinetics.
- Sugar, S. (1999). *Games that teach*. San Francisco: Jossey Bass Pfeiffer.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri. (1932). <http://sozluk.gov.tr/> adresinden, 11.08.2019 tarihinde alınmıştır.
- Topaloğlu, Y. (2012). *Erken yaşta yabancı dil öğretiminde yöntem ve tekniklerin kullanım sorunsalı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı, Adana.
- Varan, S. (2017). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi*. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp> adresinden 11 Ağustos 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Vygotsky (1967). *Play and its role in the mental development of the child*. Soviet Psychology, 5(3), 6-18.
- Vygotsky, L. (1978). *Development of higher psychological processes*. Mind in Society. Massachusetts: Harvard University Press.

- Vygotsky, L. (1986). *Thought and, language*. Massachusetts: The MIT Press.
- Wittgenstein, L. (1974). *Philosophical grammar*. California: Univ of California: First Edition edition.
- Wright, A., Betteridge, D. & Buckby, M. (2005). *Games for language learning*. New York: Cambridge University Press.
- Welton, S. N. (2014). *Ludwig Wittgenstein's concept of 'language games'*. Berklee College of Music. Web site: <https://www.academia.edu/31820247> adresinden 11 ağustos 2019 tarihinde edinilmiştir.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. [Yüksek Lisans Tezi] Necmettin Erbakan Üniversitesi Konya. <http://acikerisim.erbakan.edu.tr/bitstream/handle/20.500.12452/640/Y%C3%BCksek%20L%C4%B1sans%20Tez%C4%B1.pdf>
- Yücelsin Taş, T. Y. (2009). *Un Aperçu sur les diplomes de langue Français: Delf-Dalf*. Synergies Turquie, 2, 139-144.