

**TEACHING SIMPLE PAST TENSE WITH THE
ACTIVITIES TO FOREIGN LEARNERS**

Görülen Geçmiş Zamanın Etkinliklerle Yabancılara Öğretimi

Fatih YILMAZ¹

Abstract

Turkey's relations on social, cultural and economic issues with the abroad led to learning Turkish as a foreign language by foreigners. In order to have an efficient Turkish language teaching, linguists have made various researches. There is a need to teach Turkish as a foreign language with the modern language teaching methods and techniques. Although there are studies on teaching Turkish language, teaching Turkish as a foreign language with modern techniques and methods is relatively new when compared to other European languages. Since teaching Turkish is new, there is still various problems to be solved and deficiency. According to the results of various linguistic studies on teaching Turkish language, the biggest problem is on teaching grammar. With the modern language teaching methods and techniques for the linguistic competence, developing grammar skill with the other four language skills is very important. Teaching foreign languages with the games is one of the most entertaining methods. To start learning a foreign language at the early ages shows the importance of teaching foreign languages with the games. But, there is a lack of game materials and methods on teaching Turkish as a foreign language. Because of this reality, this study aims to teach Past Tense with "Time Machine" game. Seven activities have been developed with the sample text, aims of the activities, the reason of the activities, flow chart of activities and evaluation. Word list with the pictures related with the texts have been developed in order to teach word. In this study teaching grammar within the context has been emphasized and various activities have been developed with the visual materials. This study aims to apply student centered teaching and learning with games which is active teaching method.

Key Words: *Turkish, teaching foreign languages, game, activities, simple past tense.*

Özet

Türkiye'nin son yıllarda yurt dışında çok güçlü kültürel, sosyal, ekonomik ilişkiler kurmaya başlaması Türkçenin yabancılar tarafından öğrenilmesini sağlamıştır. Türkçeyi öğrenenlere daha etkili bir eğitim sunabilmek için dilbilimciler tarafından bilimsel araştırmalar ve çalışmalar yapılmaktadır. Türkçenin yabancı dil olarak güncel dil öğretim yöntem ve teknikleri ışığında öğretilmesine ihtiyaç vardır. Çünkü her ne kadar Türkçenin öğretimi konusunda çalışmalar sürekli yapılırsa da Türkçe; modern strateji, yöntem ve tekniklerle dil öğretiminde Avrupa dilleriyle kıyaslandığında oldukça yeni sayılmaktadır. Yeni olduğu için de Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesinde bugün hâlâ eksikler ve çözülmeyi bekleyen sorunlar vardır. Yapılan izleme ve değerlendirme çalışmaları sonucunda Türkçenin öğretilmesi aşamasında en çok sorun dil bilgisi alanında yaşanmaktadır. Fakat benimsenen yeni eğitsel yaklaşımlarla ve çağdaş yöntemlerle dil öğretiminde istenen hedeflere ulaşabilmek için dört temel dil becerisi ile beraber dil bilgisi becerisinin geliştirilmesi de son derece önemlidir. Oyunla yabancı dil öğretimi, günümüzün en eğlenceli öğretim yöntemlerinden biridir. Yabancı dil öğretimine çocuk yaşlarda başlanması gerekliliği oyunla yabancı dil öğretiminin önemini ortaya koymaktadır. Ancak Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde oyun tarzı materyal ve yöntem problemleri olduğu bir gerçektir. Bu gerçeklikten hareketle bu çalışmada "Zaman Makinesi" oyunu ile görülen geçmiş zaman öğretimi amaçlanmıştır. Bu çalışmada yedi tane etkinlik geliştirilmiştir. Etkinlikler hazırlanırken, etkinliklerin gerekçesi, etkinliklerin hedefleri, örnek metin, etkinliklerin akış şeması ve değerlendirilmesi detaylı olarak incelenmiştir. Etkinlikler düzenlenirken metin üzerinden sözcük öğretimi amaçlı görsel Türkçe, Almanca ve İngilizce Sözcük listesi hazırlanmıştır. Bu çalışmada dil bilgisinin örneklerden hareket edilerek verilmesi gerektiği vurgulanmış, farklı uygulamaların yer aldığı etkinliklerin kullanılması ve konuların görsel materyallerle desteklenmesi istenmiştir. Bu amaçla hazırlanan bu çalışmada öğrenci merkezli ve aktif bir öğretim metodu olan oyunla dil öğretimi uygulanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: *Türkçe, yabancı dil öğretimi, oyun, etkinlikler, geçmiş zaman.*

¹ Yrd. Doç. Dr. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, e-posta: fatih.yilmaz@gop.edu.tr

GİRİŞ

Ülkemizde dil bilgisi öğretiminin köklü bir geçmişi vardır. Ülkemizdeki dil bilgisi öğretim uygulamaları incelendiğinde karşımıza çeşitli yaklaşımlar ve yöntemler çıkmaktadır. Bunlar davranışçı, bilişsel ve yapılandırıcı yaklaşımlar olmaktadır. Davranışçı yaklaşımda dil bilgisi öğretimi geleneksel olarak yürütülmüştür. Bu yaklaşım, dil bilgisi kurallarının sayılı ve sınırlı örneklerle öğretildiği, dil bilgisi dersini katı ve sevimsiz hâle getirdiği, kuralların “Ali camı kırdı.” gibi hep aynı örneklerle ezberletilmeye çalışıldığı, yönüyle eleştirilmiştir. Dil bilgisi öğretiminde güncel değişimler 2005 Programıyla birlikte başlamıştır. 2005 yılında uygulamaya konulan Türkçe Dersi Öğretim Programı, eğitim ve dil alanındaki son bilimsel gelişmeler, yaklaşımlar ve modeller çerçevesinde geliştirilmiştir. Yapılandırıcı Türkçe öğretimiyle öğrencilerimizin dil, zihinsel, bireysel ve sosyal becerilerini geliştirmeye ağırlık verilmiştir (Güneş, 2013: 187).

Dil bilgisi dilin içindeki yapıları, kuralları, bu kuralların birbirleriyle olan ilişkilerini ortaya koyar. “Dil bilgisi (gramer), bir dilin anatomisidir, genleri o dilin gramerinde saklıdır. Kişinin bu yapıyı kavrayabilmesi için dil gelişimini tamamlamış olması ve soyut işlemleri çözebilecek zihinsel olgunluğa ulaşması gerekir” (Demir 2009: 61, 67). Dört dil becerisinin gelişimi kişinin dil bilgisi gelişimine bağlıdır. Dildeki yapıların, kuralların ve bunlar arasındaki ilişkilerin iyi bilinmesi iyi okuma, konuşma, dinleme ve yazmayı beraberinde getirmektedir. Bunun sonucunda sağlıklı iletişim ortaya çıkmaktadır. Ünalın, (2001: 136) dil bilgisi ve diğer beceriler arasındaki ilişkiyi şöyle açıklamaktadır: Dil bilgisi öğretimi, sesleri, kelimeleri, cümleleri kapsar; daha doğru ve kusursuz düşünmemize yardımcı olur. Trafikte akışın kolay ve hızlı sağlanabilmesi için trafik kurallarına ihtiyaç olduğu gibi yazılı ve sözlü anlatımda da etkili ve güzel konuşmanın en önemli unsuru dilin kurallarına göre hareket etmektir.

Dünyamızda çoğu ülkede (Amerika Birleşik Devletleri, Kanada, İngiltere, Avustralya, Yeni Zelanda, İspanya, Finlandiya, İrlanda, İsrail, Avusturya ve Singapur) dil öğretiminde yapılandırıcı yaklaşım uygulanmaktadır (Karacaoğlu, 2010: 11).

Dil bilgisi ayrı bir ders olarak değil dil öğrenme alanlarının içinde ele alınmaktadır. Öğrencilerin dil kurallarını bilimsel bilgiler gibi çeşitli deneysel etkinliklerle keşfederek öğrenmeleri amaçlanmaktadır. Öğrencilerin dilin işlev ve kuralları ile mantığını iyi öğrenerek bunları okuma ve yazma çalışmalarında kullanması öngörülmektedir. Modern dil öğretim programları incelendiğinde eski programlarda olduğu gibi ağır dil bilgisi kurallarının anlatımı yerine dil ile ilgili bilgilerin verildiği, Türkçenin anlama (okuma ve dinleme) ve anlatma (konuşma ve yazma) dil becerileriyle birlikte bu alanları destekleyici ve açıklayıcı dil öğretim etkinliklerin olduğu bir program vardır. Dil bilgisi kurallarından bazıları metin içinde hissettirilerek verilmektedir. Ezbere dayalı bir dil bilgisi anlatımı yapılmamaktadır. Öğrenciler, birçok kuralı kendileri metin içinde görerek, öğretmenin verdiği ipuçları yardımıyla fark etmektedir. Konu, öğrencilere fark ettirildikten sonra yine öğrencilerin aktif durumda olması sağlanarak verilmektedir.

Ayrıca modern dil öğretim yöntemlerinde özellikle “İletişimsel yöntemde her ne kadar dil bilgisi öğretimi önemslenmemiş” olsa da (Aydın, 1996: 6) Türkçenin dil bilgisi bilmeksizin öğrenilebilecek bir dil olmaması, dil bilgisi öğretimini kaçınılmaz kılmaktadır. Öğrenciler bazı dil bilgisi yapılarını anlamak için zaman zaman kendi dillerine çevirmektedirler. Bazı öğrenciler ana dilleriyle karşılaştırmalı dil bilgisi kitapları kullanarak dil bilgisi yapılarını kavramaya çalışmaktadır. Öğrencilerin karşılaştığı, belki zorluk olarak nitelendirilebilecek tek konu; öğrenilen dil bilgisi konularını, okudukları ya da dinledikleri metinlerde kolayca anlayabildikleri hâlde kendileri tümce kurarken gerek sözlü gerekse yazılı anlatımda

kolayca, doğru ve uygun biçimde kullanamamalarıdır. Bir kurda öğrenilen dil bilgisi yapısının yerleşmesi, doğru ve etkin kullanımı çoğu zaman bir iki kur sonra olabilmektedir. Yabancı dil öğretimi denildiğinde akla gelen unsurlardan bir diğeri ise “dil bilgisi” öğretimidir. Demirel (2002:114), dil bilgisi öğretiminin amaçlarını kısaca üç madde hâlinde belirtmiştir. Buna göre dil bilgisi öğretimi:

1. Öğrencilerin bilinçaltı yapılarını bilinç seviyesine çıkarmayı ve bunları kullanım alanına getirmeyi,
2. Dilin işleyiş düzenini öğrencilere kavratmayı,
3. Öğrencilerin bir iletişim aracı olarak dili doğru ve etkili bir biçimde kullanmalarını sağlamayı amaçlar.

Dil bilgisi öğretimi denilince akla gelen en önemli konulardan biri zaman öğretimidir. Muharrem Ergin, konuşma ve yazmada görülen hataları, dil bilgisi öğreniminin yetersizliğine bağlarken, dil bilgisi öğretilmesinin gerekliliğini de ifade etmektedir (Ergin, 1995: 65-67). Dil bilgisi öğretme gerekçeleri arasında dil bilgisinin dile ilişkin yanlışları azaltması, yazma becerisini geliştirmesi, zihin gelişimine yardımcı olması gibi maddeler yer almaktadır. Bir dildeki zaman kalıpları öğrenilmeden dili etkili kullanmak oldukça zor olacaktır (Üstten, 2004: 16-18).

Avrupa konseyi üye ülkelerdeki eğitim kurumları arasındaki işbirliğini desteklemek, yabancı dil niteliklerinin karşılıklı olarak tanınması konusunda temel oluşturmak, yabancı dil öğrenenlere, öğretmenlere ders programı hazırlayanlara destek vermek ve koordinasyonu sağlamak amacıyla “Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Metnini” önermiştir. Bu çerçeve metninde de A2 düzeyde kazanımlarda geçmiş zaman öğretiminin gerekliliği vurgulanmaktadır. A2: Geçmiş zaman ve geçmişteki faaliyetlerle ilgili sorular sorabilir ve cevaplar verebilir (CEFR, 2002: 78).

Türkçe sondan eklemeli bir dildir, bundan dolayı öğretiminde de farklılıklar olması normaldir. Dilimizin mantıklı yapısından dolayı öğretiminde de bizi farklı bir sıkıntıya daha sokmaktadır. O da yabancıya öğretirken dil bilgisine gereğinden fazla önem verdiğimizden muhatabımıza hep dil bilgisi merkezli yaklaşmamıza sebep olmaktadır (Kılınç ve Duru, 2012: 304). Dil bilgisine odaklanmak dili anlamayı kolaylaştırır ancak dili kullanmada zorluklar yaşatır. Akıcı konuşmak için ise öğrenilen kelime ve kuralları bir bağlam çerçevesinde bol bol örneklerle pratik yapmak gerekir.

Zaman öğretiminde birçok teknik kullanılabilir. Öğretmen geçmiş zamanın daha kolay anlaşılabilmesi için öğrencilere ana dillerinde bu zamanın karşılığını söyleyebilir. Geçmiş zamanın görülen ve duyulan olmak üzere iki şekli vardır. “Görülen geçmiş zaman kipi, özel kullanımları dışında, genel olarak fiildeki oluş ve kılışın söylendiği andan yani içinde bulunulan zamandan daha önceki zamanda bitmiş, tamamlanmış olduğunu gösteren bir zaman kesimini içine alır” (Korkmaz 2003: 584). Görülen geçmiş zaman Türkçedeki iki geçmiş zamandan biri ve ilk öğretilenidir. Görülen ve duyulan geçmiş zamanlar aynı anda öğretilmemelidir. Çünkü öğrencilerin duyulan geçmiş zamanı kavramaları zordur ve öğrenciler bu iki zamanı birbirine karıştırabilirler. Duyulan geçmiş zaman daha sonra öğrencilerin bu zamanı kavrayabilecekleri bir seviyede öğretilmelidir. Zaman öğretiminde öğretilecek zamanların sıralamasının iyi yapılması gerekmektedir (Arslan, 2011a: 7-10 aktaran: Kaya, 2011: 25). Mustafa Arslan (2011b) tarafından hazırlanan “Yabancılar Türkçe Öğretim Kılavuzu- Temel Seviye” kitabında yabancılar temel seviye Türkçe öğretiminde takip edilecek konu listesinde zaman öğretiminin sıralamasını şöyle yapmaktadır:

- Şimdiki Zaman
- Görülen Geçmiş Zaman
- Gelecek Zaman
- Geniş Zaman
- Duyulan Geçmiş Zaman

Yapılan bu sıralamada görülen geçmiş zaman öğretiminin duyulan geçmiş zaman öğretiminden daha önce yapıldığı görülmektedir. Bunun nedeni duyulan geçmiş zamanın Türkçe haricindeki birçok dilde karşılığının olmaması dolayısıyla öğretiminin görülen geçmiş zamandan zor olmasıdır.

Yabancı Dil Öğretiminde Oyunlar

Oyun insandaki gizli enerjinin kullanılmasıdır. Eğitim öğretim süreçlerinde oyunların kullanılması; karşılıklı olarak yaratıcılıkların, öğrenen için bilgiyi kavrama gücünün kısacası gizli enerjinin açığa çıkmasını sağlar. Oyun yalnızca eğlenmek için yapılan bir faaliyet olmaktan çok ciddi bir faaliyettir. Oyunlar, yaparak yaşayarak öğrenmeyi temele aldığı için hedeflenen konunun hem kalıcı hem de eğlenceli olarak öğretiminde önemli bir yer tutmaktadır. Eğlenceli ve rahat uygulamalarla pekiştirme, tekrar etme, davranışa dönüştürme fırsatı verir. Tüm bunların yanında yabancılara Türkçe öğretiminde önemli yer tutan oyunlar, dil öğrenme sürecine dair olumlu tutum geliştirilmesini sağlar. Coşkun (2004: 6)' a göre oyunların hedefleri şöyle sıralanmıştır:

- 1.Oynayan kişi yalnız değildir.
- 2.Oynayan kişi kendine güvenir.
- 3.Oynayan kişi konuşur.
- 4.Oynayan kişi başkalarının söylediklerini dinler.
- 5.Oynayan kişi olayları algılar.
- 6.Oynayan kişi kılıktan kılığa girer.
- 7.Oynayan kişi sabırlı olmayı öğrenir.

Ele alınan konuların pekiştirilmesi için hazırlanması düşünülen oyunların, öğrenen bireylerin bulunduğu dil seviyesi başta olmak üzere yaşı, hayal dünyası, alışkanlıkları da dikkate alınarak planlanması gerekmektedir. Bu şekilde isteksiz ya da çekingen davranan öğrencilerin rahatlaması ve sürece katılması sağlanır. Oyun içerikli etkinlikler, çeşitli seviyelerde farklı öğretim amaçlarını gerçekleştirmek için kullanılabilir. Öğrencilerin hepsinin katılımını, yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlayacak ve bütün duygularına hitap ederek, hoşlarına gidecek müzik, oyun, taklitlerle; hayal güçlerine ve yaşlarına uygun farklı yöntemler seçilerek konular sunulmalıdır. Oyunun önemi ve gerekliliği konusundaki düşüncelerini maddeler hâlinde sıralayan Fırat'a (2007: 12) göre oyun endişeyi azaltmakta, bu sayede yabancı dili daha kolay öğrenmeyi sağlamaktadır. Oyunlar aracılığıyla rahat bir ortam oluşturulmakta ve öğrenciler öğrendikleri bilgileri daha kolay öğrenip hatırlamaktadırlar.

Oyunlar neşeli ve rahat bir ortam sağladıklarından dolayı, dersi daha eğlenceli hâle getirmekte ve motivasyonu artırmaktadır. Derste işlenen konular, oyunlar sayesinde ilgi çekici hâle getirilebilir, böylece en pasif öğrencilerin bile etkinliklere katılımı sağlanabilir (Demirel, 2012a: 118). Eğitsel oyunlar ayrıca öğrencilerin yeteneklerini keşfetmeleri, bilgilerini kullanmaları, karar verme ve problem çözme becerilerini geliştirmeleri için uygun ortam sağlamaktadır (Çelik, 2014: 107).

Oyun oynama yönteminin uygulanmasında öğretmen önce hedeflere uygun bir oyun seçmeli, daha sonra ortamı yapılandırmalı ve oyunun düzenlenmesini yapmalıdır (Gözütok, 2011: 268). Yabancı dil dersinde oyunlar, iletişim oyunları ve gramer oyunları

olmak üzere ikiye ayrılır. İletişim oyunları, öğrencilerde iletişim becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Özellikle son yıllarda yabancı dil öğretiminde iletişimsel yaklaşımın ortaya çıkmasıyla birlikte bu tür oyunlar çok önem kazanmıştır (Demirel, 2011: 86). Bu çalışmada ise *Zaman makinesi oyunu* gramer öğretimi amaçlı bir oyundur.

Etkinliğin Gerekçesi

Dil bilgisi öğretimi hem ana dilde hem de yabancı dilde uygulamada sorunları olan ve istenilen başarıya ulaşamamış bir alandır. Dil bilgisi kurallarının sezdirilerek değil, kural ezberletme yoluyla verilmeye çalışılması bu alanda sorun yaşanmasının sebeplerindendir. Diğer bir sebep ise dil bilgisi becerisinin diğer becerilerden ayrı olarak verilmeye çalışılmasıdır. Tüm dil becerileri birbirini tamamlar ve bu dil becerilerinin öğretimi de birbirini tamamlar nitelikte yapıldığında başarıya ulaşılabilir (Kaya, 2011: 20). Dilimizin, yabancı dil olarak öğretiminde istenilen hedeflere ulaşabilmek için, Türkçenin özellikleri ve modern dil öğretim metotlarının ışığı altında hazırlanmış, dilimizin yapısına uygun yöntemlere, tekniklere, araştırmalara ve kitaplara ihtiyaç vardır (Özkan, 1992:1). Bu çalışmada, görülen geçmiş zamanın, oyunlarla ve değişik etkinliklerle etkin bir şekilde nasıl öğretilmesi gerektiği örneklerle açıklanmıştır. Dil bilgisinin salt kuralların öğretildiği bir uygulama olmadığını, öğrencilerin bir metin balgamında uygulayarak, aktif katılarak ve pratik yaparak öğrenmeleri gerektiğini göstermek ve etkinliklerin Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde ekstra materyal olarak kullanılması amacıyla bu çalışma yapılmıştır.

Etkinliğin Hedefleri

Türkçe öğretimiyle öğrencilerin konuşma, yazma, okuma, dinleme yönlerinden gelişmeleri ve gerekli alışkanlıkları, becerileri kazanmaları istenildiğine göre dil bilgisi öğretimi kendi başına bir amaç değil; ancak sonuca varabilmek için yararlanılacak dille ilgili bir çalışma alanıdır (Sağır, 2002: 24). Her etkinlik öğrenciye kazandırılmak üzere seçilen istenilen özellikler içerir. Etkinliklerde kullanılan araç gereçler öğrencilerin öğrenme hedeflerine kolayca ulaşmalarına yardımcı olur (Demirel, 2012b: 31). Her beceri için farklı şekilde tasarlanan etkinlikler dört temel beceri alanına hitap eder. Yabancı dil öğretilirken hangi hedef kitleye ne kadar bir süre içerisinde ve hangi ihtiyaca dayalı olarak öğretimi yapılması gerektiği önceden planlanmalıdır (Barın, 2004: 22). Planlama sürecinin temel konularından birisi de hedeflerdir.

Bu kazanımların yanında bu çalışmada yapılan etkinliklerle aşağıdaki hedeflere de ulaşabilmek amaçlanmıştır:

1. Öğrenciler fiiller hakkında bilgi sahibi olur.
2. Fiilleri görsel ve yazı bakımından tanır.
3. Fiillerin dil öğrenmedeki önemini bilir
4. Görsellerden yararlanarak fiillerin isimlerini belirler.
5. Cümlede zaman kavramını belirleyen/destekleyen zarfları fark eder.
6. Görülen geçmiş zaman kipini kullanarak öz geçmişini yazar.
7. Görsellerden ve masalın giriş kısmından yola çıkarak masalı devam ettirir.

Genel Bilgiler

Hedef Grubu: B1 seviyesindeki öğrenciler.
Ders: Yabancılar için Türkçe
Konu: Görülen geçmiş zamanın öğretimi
Süre: 160 dakika

Zaman Makinesi Oyunu



Şekil 1

Bu etkinliğin gerçekleştirilmesinde “Zaman Makinesi” ismini verdiğimiz oyun kullanılmıştır. Bu bölümde zaman makinesi oyunu ana hatlarıyla ortaya konacaktır.

Öğrencilerin birbirleriyle Türkçe iletişim kurmalarını sağlamak amacıyla eğitsel oyunlara başvurulmalıdır. Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi ve öğrencilerin kendilerini rahat ifade edebilmeleri açısından önemlidir. Bu oyunların eğlendirici olması sınıf içi etkinliklere canlılık getirmektedir. Eğitsel oyunları uygularken dikkat edilmesi gereken konu, oyunların doğru olarak seçilmesi ve bir amaca yönelik olmasıdır (Arslan, 2011:178). Son yıllarda gerek ana dilin öğretiminde gerekse yabancı dil öğretiminde kullanılmaya başlanan, öğrenci merkezli ve aktif bir öğretim metodu olan oyunla dil öğretimi, yapılandırmacı eğitim modeli içinde gittikçe yaygınlaşmaktadır. Çünkü oyun öğrencileri eğlendiren, dinlendiren ve neşelendiren bir eğitim metodudur (Kara, 2010: 410-411).

Birinci etkinlikte “Zaman Makinesi” materyali kullanılmıştır. Bu materyalde ana gövde üzerine yapıştırılmış mukavva üzerine, görülen geçmiş zamanla ilgili öğretici notlar ve günlük hayatta en çok kullanılan örneklerinden biri olan özgeçmiş örneği tasarlanmıştır. Materyal birçok kez kullanıma uygun olsun diye sakız yapıştırıcı aracılığıyla yapıştırılmıştır.

“Zaman Makinesi” oyununun uygulanışı şu şekildedir:

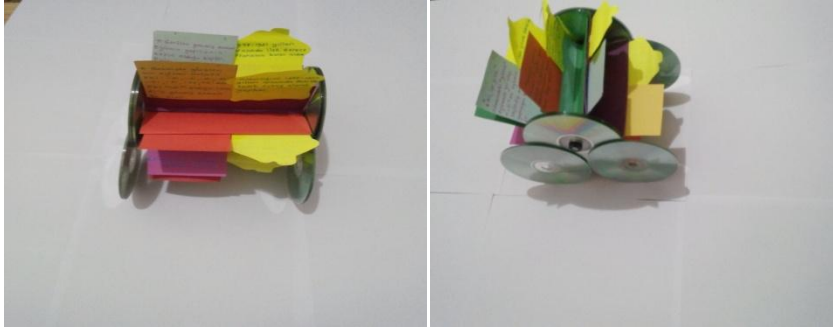
Öğrencilere “Zaman Makinesi” isimli oyunu oynayacakları öğretmen tarafından söylenir ve sınıf öğrenci sayısına göre gruplara ayrılır. Öğrenci sayısı az olan sınıflarda iki grup yapmak uygundur. Her gruba “Zaman Makinesi” materyalini incelemeleri için sınıfın seviyesine göre belli bir süre verilir. Öğrenciler bir numaralı nottan itibaren sırasıyla ana gövdeyi çevirirler ve görülen geçmiş zamanın temel özellikleri, olumlu ve olumsuz çekimleri vb. konularında tekrar ve pekiştirme imkânı bulurlar. Öğretmen iki grubun da yeteri kadar hazır olduğunu düşündüğü zaman materyali alır ve materyal üzerinde bulunan öğretici notları çıkararak yerine farklı zorluklarda soruların olduğu 1’den 12’ye kadar numaralandırılmış küçük zarfları yapıştırır. (Sakız yapıştırıcının kullanılması

materyalin zarar görmesini engelleyecektir). Yarışmaya kimin başlayacağına karar vermek için grup başkanları zar atar büyük atan ilk soruyu sorma hakkını kazanır. Her gruba hangi sorunun sorulacağı atılan zarların numarasına göre belirlenir. Bir çift zardan 1 numaralı soru seçilemeyeceği için kural gereği yarışma 1. soruyla başlar.

Zarfta yer alan her sorunun üzerinde zorluk derecesine göre 1'den 5' e kadar derecelendirilmiş yıldız bulunmaktadır. Zor sorular 5 yıldızlı, kolay sorular 1 yıldızlıdır. Grup üyeleri soruya doğru cevap verirse soru üzerinde belirtilen kadar yıldız kazanırlar. Doğru cevap veremezse soru kâğıdı arkasında yer alan ipuçlarından faydalanabilirler. İpucundan faydalanılırsa ipucunun sağlamış olduğu kolaylık derecesine göre sorunun getireceği yıldız sayısı azalır.

Grup başkanlarının atmış olduğu zarlardan çıkan sorular daha önce sorulduysa soru sorma ve zar atma hakkı diğer gruba geçer. Üzerinde joker yazan soruyu doğru bilen grup "Öğretmenime Danışmak İstiyorum" jokerini kazanır ve bilemedikleri soru olduğu zaman öğretmenlerine danışabilirler. Bazı sorular ise ödüllü soru olarak belirlenmiştir, ya sürpriz ödül için yarışılır ya da isteklerine bağlı olarak riske ettikleri yıldız kadar yıldız kazanma hakkı kazanırlar. Bu şekilde yarışmadaki heyecan ve sorulara olan ilgi son ana kadar canlılığını korur. Yarışma son soru sorulana kadar devam eder. Yarışmanın sonunda en çok yıldız toplayan grup yarışmayı kazanmış olur ve çeşitli hediyelerle ödüllendirilir. Öğretmen belirlenen kazanımlara yeteri kadar ulaşamadığını düşünürse veya konunun zorluk derecesini biraz daha artırmak isterse yeni soru kâğıtlarıyla oyuna devam edilir.

Zaman Makinesi Oyununun Materyalleri ve Yapısı



Şekil 2

Zaman makinesini oluşturabilmek için aşağıdaki materyallere ihtiyaç vardır:

- 16 Adet CD veya DVD
- 2 adet vida ve pulları
- 11 cm boyunda rulo biçiminde tahta veya plastik boru
- 9*3 cm ebatlarında 12 adet mukavva kartlar.
- Çift Taraflı Sakız Yapıştırıcı.
- Fon kartonu, renkli not kâğıtları ve küçük zarflar
- Renkli kalemler
- Bir çift zar

1. adım: Kullanılmayan CD veya DVD'lerin değerlendirilebileceği bu materyali hazırlarken ilk olarak tekerlek şeklinde birbirini destekleyecek gövdelerin oluşturulması gerekmektedir.

Bunun için ilk aşama olarak 2 adet CD veya DVD parlak tarafları dışa gelecek şekilde birbirine yapıştırılır. Bu birinci parçayı hazırladıktan sonra aynı şekilde bir parça daha hazırlanır böylece materyalin tekerlek kısmı oluşturmuş olur.

2. adım: Daha sonra karşılıklı tekerlekleri birbirine tutturmak için 11 cm boyutundaki rulo kullanılır ve rulonun uç kısımları CD'nin ortasındaki boşluğa girecek şekilde yontulur ve CD'nin ortasındaki boşluğa yapıştırılır. (Rulonun düz ve pürüzsüz olması daha sonra üzerine mukavva yapıştırılacağı için önemlidir.)

3. adım: Bu aşamadan sonra rulo üzerine 9*3 boyutlarındaki mukavvalar dikkatli bir şekilde yapıştırılır.(Mukavvanın dikkatli ve düzgün şekilde yapıştırılması önemlidir çünkü daha sonra soru kâğıtları, not kâğıtları ve diğer etkinlik kâğıtları bu mukavvanın üzerine yapıştırılacaktır.)

4. adım: Yapmış olduğumuz ana gövdenin dengede durması için gerekli olan kısmı yapmaya başlıyoruz. Bunun için elimizde kalan 12 adet CD'yi 2 şer parçalar hâlinde yapıştırıyoruz. Toplam 6 parça elde ettikten sonra bunları da 3'ünü sağ ayak 3'ünü sol ayak olacak şekilde yapıştırıyoruz. Bu üçerli CD'leri yapıştırırken iki tanesini yan yana 3.cd'yi ise ikisinin üzerine ortalı şekilde yapıştırarak ayak kısmını tamamlıyoruz.

5. adım: Materyalin dengede durması için oluşturduğumuz ayakları rulo üzerine mukavva yapıştırmış olduğumuz ana gövdenin dengede durması için ayak kısmına somunlarla beraber vidalıyoruz. Ana gövdenin rahat dönebilmesi için vidaları fazla sıkmamak gerekmektedir.

Bu tarz eğitici oyunlar sayesinde öğrenciler öğrenilecek konuları somutlaştırma imkânı bulurlar. Oyunların derste kullanımı çocukların akademik başarısına olumlu etkiler sağlamaktadır (Şaşmaz ve Erduran, 2004: 68).

“Şakacı Bulut” Metni, “Zaman Makinesi” Materyali ve Diğer Etkinliklerin Genel Yapısı

Öğrenmelerin kalıcı olması için çok duyu organına hitap eden öğrenme ortamının düzenlenmesi, bunun da çoklu ortamda sağlanabileceği gözlenmektedir (Demirel, 2000: 49). Bu bakımdan Türkçe öğretiminde önemli bir öge olan metin tek başına yeterli değildir. Metinlerin, çok sayıda etkinlikle zenginleştirilmesi; görsel, işitsel, hem görsel hem işitsel ve teknolojik araçlarla desteklenmesi gerekmektedir. Hedeflere ulaşabilmek amacıyla, öğrenme ortamının, etkinliklerle ve materyallerle desteklendiği çalışmamızda, toplam yedi etkinlik yer almaktadır.

Bu çalışmada, dil bilgisi öğretiminin kural ezberleterek değil de çocuğun kendini en rahat hissettiği etkinliklerden biri olan oyun içinde ve ilgi çekici materyaller kullanarak gerçekleştirilmesi için tasarlanan “ Zaman Makinesi” ismini verdiğimiz materyal kullanılmıştır. Birinci etkinlikte yukarıda genel yapısı ve uygulandığı anlatılan “Zaman Makinesi” oyunu kullanılmıştır.

İkinci etkinlikte ise :”Dil bilgisi öğretilirken metinden yola çıkılmalı, okunan parçayla ilgili anlama, kavrama çalışmaları yapıldıktan sonra dille ilgili etkinliklere geçilmelidir.” görüşünden yola çıkarak “Şakacı Bulut” metni ve etkinlikleri kullanılmıştır. Önce metni anlamaya yönelik sorular sorulmuş daha sonra metinde geçen görülen geçmiş zamanda çekimlenmiş fiillerin görselleri verilmiş ve bunların yanına fiillerin isimlerini yazmaları istenmiştir.

Mehmet GÜLER (2007)'in *Balonlar Gökyüzünün Olsun* kitabından alınan *Şakacı Bulut* hikâyesi şu şekildedir:

Şakacı Bulut

Çocuğun canı sıkılıyordu. Kıştı. Soğuktu. Güzel bir gün olsa dışarı çıkardı. Duvardaki saate baktı. Daha annesinin işten gelmesine çok zaman vardı. Sadece tıkırdıyordu bu saat. Hiç yol alıp ilerlemiyordu. İstiyordu ki koşsun. Çabukça dönsün. Dönsün de annesi işten geliversin hemen.

Aklında birden kurnazlık geldi. Saatinin ayarı bozuldu mu annesi bir sandalye alıp çıkıyordu. Saatinin iki kolunu istediği yere çevirip getiriyordu. "Tamam" diyordu. "Ayarladım."

Hemen sandalyeyi bulup saate uzandı. Geride kalan o iki küçücük kolu da annesinin işten çıkardığı yere getirdi. "Tamam" diye bağırdı. "Ben de ayarladım! Annem işten çıktı artık. Çabucak da gelir evimize."

Koltuğa çekilip oturdu. Ayak ayaküstüne attı. Annesini beklemeye başladı. Annesinin geleceği yoktu. Yeniden canı sıkılmaya başladı. Uykusu geldi. Ben de resim yaparım, dedi kendi kendine.

Bir kâğıt çıkardı. Pastel boyalarını masanın üstüne döktü. Kocaman bir gökyüzü yaptı önce. Bir güneş, bir bulut oturttu ortasına. Yeşil pastelle çayırları, çimenleri de yapınca her şey umduğundan güzel oldu.

Kırlara doğru koşmaya başladı. Yorulunca durdu. Çiçeklerin kokusunu, kuşların sesini dinledi. İki elini ağzına götürüp bağırdı: -Hoş geldin ilkyaz!

Sesi dağlarda, vadilerde yankılandı: -Hoş bulduk güzel çocuk! Bu da doğa ananın sesiydi.

Çimenlerin üstüne sırtüstü uzandı. Gökyüzünün derinliklerine doğru bakıyordu ki bulutunu göremedi. Heyecanlandı. Nereye gitmişti? Gökyüzünde aranırken onu uzak bir köşede buldu.

-Aaa, diye bağırdı. Beyaz bir kediye dönüşmüş bizim bulutumuz! Kedi, kocaman kuyruğunu yavaş yavaş sallıyordu:

-Ben kedileri de çok severim ama diye bağırdı. Bulutu da çok severim. Hemen aylayıp çıktı gökyüzüne.

Yumuşacıktı gökyüzü. Ayakları maviliğin içine gömülüyordu. Ta bulutun yanına kadar koştu. İyice yorulmuştu. Tam ona yetişiyorum, diye sevinmişim ki bir atlayışta gökyüzünün öbür başına geçti bulutu. Çocuk yeniden indi yeryüzüne. Çimenlerin üstüne sırt üstü yatıp uzandı:

-Seni yaramaz bulut, seni, dedi. Gökyüzünü çok sevdin değil mi? Ben de seni çok sevdim. İlk yazda kuzuları da çok sevdiğimi bilir misin?

Geçen yıl bir süre köyde kalmıştı. O zaman öyle pak, kıvrır kıvrır bir kuzusu olmuştu. Neler vermemişti ki ona. Avucunda neler yedirmemişti ki... Yerden bir kucak çayır yoldu hemen. Kuzusuna verecekti. Atlayıp gökyüzüne çıkıyordu ki onun aksakallı bir dede olup gökyüzünün bir köşesine oturduğunu gördü:

-Şimdi de dede mi oldun yaramaz bulutum, diye seslendi. Ama ben dedeleri de severim. Onlar güzel güzel masal anlatırlar bana.

-Kucağındaki çayırlar nereye gitti? Ne güzel yüzü vardı dedenin. Bembeyaz dişleri, sakalı vardı.

Geçen yıl dedesi gelmişti köyden. Annesiyle babası işe gittikleri zaman o bakmıştı. Dünyanın en güzel masallarını anlatmıştı. İlkyaza doğru köyelerine dönmüştü." Domates, salatalık ekeceğim." diyordu.' 'Kayısılar, elmalar yetiştireceğim. Kışa doğru yeniden geleceğim. Size o meyvelerden, sebzelerden getireceğim."

Gökyüzündeki dedeye seslenecek, ondan masal isteyecekti ki bulutunun birden bembeyaz bir ata dönüştüğünü gördü:

-Şimdi de at mı oldu yaramaz bulut, diye bağırdı. Benim atları da kediler, kuzular kadar sevdiğimi biliyor musun?

Ses vermedi bulutu. Gökyüzünü bir baştan öbür başa dörtlüye koşarak geçti. Beni de sırtına al bulutum, koşulara, yarışlara götür, diye seslenecekti ki bulutunu gökyüzünün öbür başında buldu. Evrile çevrile değişmişti hemen. Şimdi de bir dizi kuş sürüsü olup çıkmıştı. Göğün bir ucundan öbür ucuna doğru uçup gidiyorlardı. Severdi kuşları da gökyüzünü sevdiği kadar severdi. Kıpırtısız gökyüzü onlarla devinirdi. Mavisi çözülür, bir uçtan öbür uca onlarla akıp giderdi.

Başını kaldırıp kuşlara el salladı. Işık çaldı. Çılgık çılgıca bir kuş sürüsü geçti üstünden. Tam bu sırada da annesinin evlerine gelmiş olacağını düşündü.

-Gel artık bulutum, diye seslendi. Evimize dönüyoruz! Annemiz merak eder bizi!

-Geliyorum, diye karşılık verdi bulutu. Verdi ama sesinde oyuna doyamamış çocukların gönülsüzlüğü vardı.

Bu arada da bir iki kılığa daha girip çıktı bulutu. En sonunda apak bir duman gibi süzülüp yere indi.

Çocuk, bulutuyla yarın yine oynayacağını düşündü. En iyisi onu emin bir yere saklamaktı. Aklında hemen pastel boyalarını koyduğu kutu geldi.

İçine sokup kapağını kapatıyordu ki:

-Bir parça gökyüzü alayım mı bulutum? Dedi.

-Al, diye bağırdı bulutu. Bembeyaz dişlerini göstererek güldü.

Göğün masmavi uzaklığından bölüp bir parça da ondan koydu.

-Biraz da güneş isterim, dedi bulutu. Biraz da kuş, yel isterim.

Çocuk güneşten, kuştan, yelden de koydu. Kutuda yer kalmamıştı. Kapağını sınıksıkı kapattı. Annesini hatırladı yeniden gelmeden eve dönmeliydi. Yoksa merak ederdi. İçinde kırların, gökyüzünün doyumsuz tadı, tüm gücüyle evlerine doğru koşmaya başladı (Güler, 2007).

Sorular

S.1 Şakacı Bulut metninin konusu nedir?

S.2 Şakacı Bulut metninde anlatılan olay nedir?

S.3 Şakacı Bulut metninde verilmek istenen ana düşünce nedir?



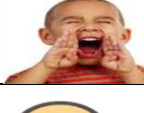
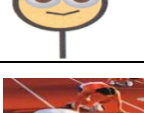



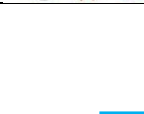
S.4 Şakacı Bulut metnine yeni bir başlık öneriniz?









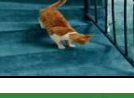


S.5 Size verilen görsellerden de yararlanarak metinde geçen görülen geçmiş zamanda çekimlenmiş filleri belirleyiniz.





Bugün bütün eğitim düzeyleri ve türleri için resimler ve çeşitli görseller yazılı metinlerin vazgeçilmez tamamlayıcılarıdır. Resimler ve görseller genellikle metni açıklayıcı, destekleyici, yorumlayıcı işlevleriyle ön plana çıkarlar. Yabancı dil öğrenimde ise bu işlevlerinin de ötesinde görüntü bazen doğrudan tercüme fonksiyonuyla öğrencilerin anlamlandırma dünyalarına katkıda bulunurlar. Bazen soyut bir kavramı sözcükle anlatmak çok zor ve zaman alıcı olabilmektedir. Özellikle fiillerin öğretimi görseller aracılığıyla çok daha kolay ve etkili olabilmektedir.

“Bir resim bin sözcük değerindedir” görüşünden yola çıkarak “Şakacı Bulut” hikâyesinde geçen fiillerle ilgili aşağıdaki tablo hazırlanmıştır. Bu tablodaki fiillerin Türkçesi boş bırakılıp metinden ve görsellerden yola çıkarak doldurmaları istenebilir. Bu çalışmada etkinliklerde geçen fiillerden oluşan 24 sözcük aşağıda sunulmuştur. Yabancılarla Türkçe öğretimi amaçlı hazırlanan bu etkinliklerde geçen fiillerin İngilizce ve Almancaları da verilmiştir.

5.1. Sözcük Listesi / Word List / Wortliste (a)

Nr.	Resim / Picture / Bild	Türkçesi	İngilizcesi	Almancası
1.		at-	Throw	schiessen
2.		ayarla-	Set	einstellen
3.		bağır-	Shout	rufen
4.		bak-	Look	ansehen
5.		başla-	Start	starten
6.		çık-	Climb	Besteigen
7.		çıkarmak-	Pull out	ausnehmen
8.		de-	tell	sagen

9.		dinle-	Listen	Abhören
10.		dök-	Pour	ausschütten
11.		dur-	Stop	Stoppen
12.		geç-	Pass	vergehen
13.		gel-	Come	Kommen
14.		getir-	Bring	Anbringen
15.		gül-	Laugh	lachen
16.		heyecanlan-	Get excited	sich begeistern
17.		in-	Go down	absteigen
18.		koş-	Run	laufen
19.		otur-	sit	Sitzen

20.		salla-	Swing	schwingen
21.		sev-	Love	liebe
22.		uzan-	Reach	Erreichen
23.		yap-	Make	machen
24.		yol-	Pluck	reissen

Üçüncü etkinlikte ise fiillerin bulunduğu bir tablo verilmiştir. Öğrencilerden bu tabloda bırakılan boşlukları belirtilen kişilere göre doldurmaları istenmiştir. Öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi, tekrar edilmesi, fiillerin farklı kişilere göre nasıl kullanıldığının kavratılması amaçlanmıştır (Ek 1).

Dördüncü etkinlikte, çoktan seçmeli testle öğrenilenlerin sınanması amaçlanmıştır. Sınava yönelik hazırlıkta çoktan seçmeli testler önemli yer tutmaktadır. Nesnel nitelik taşımaları ve puanlamanın daha kolay olması nedeniyle eğitimde vazgeçilmez bir yeri vardır (Ek 2).

Beşinci etkinlikte, çekimlenmiş fiillerin bulunduğu bir tablo verilmiştir. Öğrencilerden bu tabloda bırakılan boşluklara fiillerin kişilerini ve kiplerini yazmaları istenmiştir. Öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesi, tekrar edilmesi, fiillerin farklı kişilere göre nasıl kullanıldığının ayırt edilmesi amaçlanmıştır. Etkinliğin devamında fiil kök ve gövdeleri verilmiş yanlarına da kullanılması gereken kip ve kişiler belirtilmiş, belirtilenlere göre fiillerin çekimlenmesi istenilmiştir (Ek 3).

Altıncı etkinlikte öğrencinin kendi hayatından yola çıkarak kipleri uygulamalı olarak, yaparak yaşayarak öğrenmesini sağlamak için her öğrenciden görülen geçmiş zamanı kullanarak kısa bir özgeçmiş yazmaları istenmiştir. Dil bilgisi becerilerinin yanında yazma becerilerinin de geliştirilmesi amaçlanmıştır (Ek 4).

Yedinci etkinlikte ise verilen görsellerden ve hikâyenin girişinden yola çıkarak ve görülen geçmiş zaman kipini kullanarak hikâyenin devam ettirilmesi istenmiştir. Bu etkinlik sadece dil bilgisi öğretimini değil hayal gücünü kullanarak yazma becerisini geliştirmeyi amaçlamıştır (Ek 5).

Yapılan çalışmalar ışığında aşağıdaki etkinlikler de dil öğretimi amaçlı kullanılabilir.

1. Boşluk doldurma,
2. Verilen örneğe göre cümle kurma,
3. Çoktan seçmeli sorular sorma,
4. Kategori değiştirme alıştırmaları (tekil/çoğul, şimdi/geçmiş, etkin/edilgen vb.),
5. Cümle birleştirme (örneğin, fiilimsi ekleme, zarf fiil veya isim fiil cümlecikleri),
6. Ana dilden hedef dile örnek cümle tercümeleri,
7. Belli yapıları kullanarak soru sorma ve yanıt verme,
8. Dil bilgisi odaklı akıcı konuşma alıştırmalar (MEB, 2009: 143).

Etkinliğin Akış Şeması

Etkinlik1 Aşama	Etkinlik1 Süre	Etkinlik1 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	2 dk.	Etkinlik yönlendiricisi bugün "Zaman Makinesi" oyunu oynayacaklarını bildirir ve materyal sınıf ortamına getirilir.
2	10dk.	Sınıf iki gruba ayrılır ve katılımcıların materyali tanımaları / incelemeleri sağlanır.
3	2 dk.	Etkinlik yönergesi yönlendirici tarafından okunur.
4	2 dk.	Etkinliğin yönergesinin katılımcılar tarafından algılanması beklenir.
5	20 dk.	Öğretici notlar soru zarflarıyla değiştirilir. Katılımcılar etkinliği yönergeden hareketle gerçekleştirirler.(Yönerge okunduktan sonra grup başkanlarının zar atışıyla oyun başlar. Büyük zar atan soru sormaya başlar. Oyun 4.konu başlığında anlatılan diğer kurallara göre oynanır ve tamamlanır.)
6	4 dk.	Değerlendirme aşamasında katılımcıların konuşma becerisi (telaffuz, tonlama vb.) değerlendirilir ve kazanan grubu başarıya götüren hususlar üzerinde kısaca konuşulur.
Etkinlik2 Aşama	Etkinlik2 Süre	Etkinlik2 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	1 dk.	Etkinlik katılımcılar tarafından incelenir.
2	1 dk.	Yönerge katılımcılara okunur ve metin katılımcılar tarafından gözden geçirilir.
3	20 dk.	Öğrencilere "Şakacı Bulut" hikâyesini okutulur ve boşlukları okuduklarından hareketle ve fiillere dair görsellerden yararlanarak doldurmaları, anlam

		sorularını cevaplamaları sağlanır. (Gerekirse işlem tekrarlanır.)
4	3 dk.	Değerlendirme aşamasında öğrencilerin verdiği cevaplar kontrol edilir ve yanlışları sınıf ortamında düzeltilir.
Etkinlik3 Aşama	Etkinlik3 Süre	Etkinlik3 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	2 dk.	Katılımcılara etkinlikler dağıtılır ve etkinlikleri incelemeleri sağlanır
2	10 dk.	Etkinlikte yer alan sorular katılımcılar tarafından cevaplanır.
3	3 dk.	Değerlendirme aşamasında öğrencilere cevapları bulmaları konusunda gerekli yönlendirmeler yapılır ve doğru cevapları verip vermedikleri değerlendirilir.
Etkinlik4 Aşama	Etkinlik4 Süre	Etkinlik4 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	2 dk.	Katılımcılara etkinlikler dağıtılır ve yönerge okunur.
2	10 dk.	Yönerge doğrultusunda öğrenciler çoktan seçmeli testi çözerler (Etkinlikte sorular teker teker sorulabilir ve beraber sınıfça cevaplanarak öğrencilerin telaffuzlarına da katkıda bulunulabilir,
3	3 dk.	Değerlendirme aşamasında öğrencilerin görülen geçmiş zaman kipini doğru öğrenip öğrenmedikleri kontrol edilir.
Etkinlik5 Aşama	Etkinlik5 Süre	Etkinlik5 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	2 dk.	Katılımcılara etkinlikle ilgili yönergelerin olduğu çalışma yaprağı dağıtılır ve yönergeyi okumaları beklenir.
2	10 dk.	Katılımcılar çalışma yaprağındaki tabloda bırakılan boşluklara fiillerin kişilerini ve kiplerini yazmaları istenmiştir.
3	3 dk.	Değerlendirme aşamasında öğrencilerin kipleri ve kişileri doğru olarak belirleyip belirlemedikleri tespit edilir.
Etkinlik6 Aşama	Etkinlik6 Süre	Etkinlik6 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	3 dk.	Çalışma kâğıdı katılımcılara dağıtılır. Yönerge doğrultusunda hareket etmeleri sağlanır

2	17 dk.	Katılımcıların kendi hayatlarından yola çıkarak görülen geçmiş zaman kipini kullanarak özgeçmişlerini yazmaları sağlanır
Etkinlik7 Aşama	Etkinlik7 Süre	Etkinlik7 yönlendiricisinin ve katılımcıların davranışları
1	3dk.	Katılımcılara hikâyenin ve hikâyeye ilgili görsellerin oldu çalışma kağıdı dağıtılır ve yönergeyi okumaları beklenir.
2	7dk.	Katılımcıların görsellerle hikâye arasında bağlantı kurmaları çeşitli sorularla sağlanır.
3	20 dk.	Katılımcılar resimden ve hikâyenin giriş kısmından hareketle hikâyeyi tamamlarlar

Değerlendirme

Değerlendirme; insanların belirlenen amaca ulaşmak için ortaya konan eğitim etkinliklerini kabul etme, değiştirme veya iptal etme kararını vermek için gerekli olan verileri toplama sürecidir. Değerlendirme diğer bir ifadeyle tasarlanan, geliştirilen ve uygulanan eğitim programının istenilen amaçlara ne kadar ulaşıldığını görme ve programın zayıf, güçlü ve aksayan yönlerini ortaya koyma işidir (Doğanay, 2007:109).

Amaçlara bakıldığında, planlama ve öğrenme - öğretme sürecine yön verme bakımından ölçme-değerlendirme çalışmalarının büyük bir öneme sahip olduğu görülmektedir. Bu yüzden, ders akışı ölçme-değerlendirme sonuçlarından yararlanılarak yeniden yapılandırılabilir. Öğretmen değerlendirme yaparken aşağıdaki derecelendirme ölçeğini kullanabilir.

Nr.	Beceriler	Dereceler				
		Zayıf	Kabul edilebilir	Orta	İyi	Çok iyi
1	Katılımcılar konuya ilgi duyuyor mu?					
2	Katılımcılar etkinliği oluşturan unsurlara ilgi duyuyor mu? (Zaman makinesi vs.)					
3	Katılımcılar kendilerine verilen görevleri yerine getirebiliyor mu?					
4	Katılımcılar, 'Şakacı Bulut' metni ile ilgili sorulara cevap verebiliyorlar mı?					
5	Katılımcılar, 'Şakacı Bulut' metni ile görselleri ilişkilendirebiliyorlar mı?					
6	Katılımcılar, 'Şakacı Bulut' metninde yer alan fiilleri tanıyor mu?					
7	Katılımcılar, metin hakkında ve					

	görülen geçmiş zaman hakkında kendilerinden beklenen düzeyde konuşabiliyorlar mı?					
8	Katılımcılar, metin hakkında kendilerinden beklenen düzeyde diğer metinlerle ilişkilendirerek yazabiliyorlar mı?					
9	Katılımcılar, etkinlik işleniş sürecinde kurallara uyabiliyorlar mı?					
10	Yabancı dil öğrenmenin belirli düzeyde çaba gerektirdiğinin bilincindeder mi?					

SONUÇ

Dil bilgisi öğretilirken metinden yola çıkılmalı, okunan parçayla ilgili anlama, kavrama çalışmaları yapıldıktan sonra dille ilgili etkinliklere geçilmelidir. Kavramayı güçlendirmek için dil çalışmalarında her türlü dilsel ve görsel malzemeden yararlanılmalıdır. Dil bilgisi öğretiminde öğrenciye; metnin sanatçının duygu ve düşüncelerini yansıtan bir araç olduğu gerçeğinden hareketle bu aracın yapısını, özelliklerini, inceliklerini bilmenin onu iyi kullanmak için gerekli olduğu sezdirilmeli, dilin yapısı, özellikleri ve gücü bu anlayış içinde kavratılmalıdır (Sever, 2006: 27).

Kılınç ve Duru (2012)'ya göre dil bilgisi hocaları konuları anlatırken bir ders saati içinde sürekli dil bilgisi anlatmamalıdır. 10-15 dakika dil bilgisi konusunun izahından sonra hemen bir diyalog veya metin getirilmeli, resim getirilip yorumlatılmalı, bir şarkının sözleri arasında geçiyorsa, şarkının o kısmı özellikle birkaç kez dinletilmeli, günlük bir konuşma metninden o kısmın üzerinde durulmalıdır. Bu ek malzemelerle derse girerek, kurallar karmaşasında sıkışan dil bilgisi öğretimini rahatlatmak gerekir.

Yeni öğretim programında dil bilgisinin bir dilin dinleme/izleme, konuşma, okuma, yazma öğrenme alanlarıyla birbirini destekleyen kurallar bütünü olduğu belirtilir. Dil bilgisi öğretiminin kuramsal bilgilerle değil, Türkçeye ilgili kural ve bilgilerin örneklerden hareket edilerek verilmesi gerektiği vurgulanmış, farklı uygulamaların yer aldığı çalışma kâğıtlarının kullanılması ve konuların görsel materyallerle desteklenmesi istenmiştir. Bu amaçla hazırlanan bu çalışmada öğrenci merkezli ve aktif bir öğretim metodu olan oyunla dil öğretimi uygulanmaya çalışılmıştır. Aktif öğrenme teknikleriyle yapılan öğretim öğrencinin akademik başarısını artırmaktadır.

Öğrenme sosyal bir süreçtir. Öğrenme sırasında öğrencinin öğretmeniyle ve arkadaşlarıyla iletişimi çok önemlidir. Öğrenciyi süreç içinde aktif kılacak etkinliklere yer verilmelidir. Dil bilgisi kuralları ezberleterek değil, sezdirerek verilmelidir. Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesinde öğretim araç-gereçleri yeterli değildir. Öğrenci merkezli etkinliklerin geliştirilmesi gerekmektedir. Türkiye’de yabancılara Türkçe öğretimi için hazırlanan öğretim setleri, dil bilgisi kitapları yeniden gözden geçirilmelidir. Setler birbiriyle tutarlı ve işlevsel hâle getirilmelidir. Öğretmen yaptığı etkinliklerden sonra mutlaka değerlendirme yapmalıdır. Aldığı dönütlere göre eğitim ortamını yapılandırmalıdır. Oyun öğrencilerin yaşı ne olursa olsun ilgi düzeyini uzun süre yüksek tutacağından öğrenme sürecini kolaylaştırır. Dolayısıyla ders kitaplarında bulunan bulmaca, yarışma ve oyuna dayalı etkinlikleri çoğaltılmalıdır.

Dil bilgisi her ne kadar kurallar ve yapılardan oluşan bir bilgi alanı olsa da dil bilgisi öğretimi bu yapıları ve kuralları ezberletmeye yönelik olmamalıdır. Dil bilgisi içindeki yapılar ve kurallar öğrenene benimsetilmeli ve öğretimin amacı bu yapıların ve kuralların pratik kullanımına yönelik olmalıdır.

Öğretilen dil bilgisi kuralının pratiğe kazandırılması için sınıf içi ve sınıf dışı etkinlikler sürekli yapılmalıdır. Dil bilgisi dersinin amacı dilin kuralını doğru bir şekilde kullanımının sağlanmasıdır. Bunun için derslerde tüm dil becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler düzenlenmelidir.

Dil bilgisi merkezli dil öğretiminde öğrenciler dilin kuralını öğrenseler de pratiğe aktarıırken çok zorlanırlar. Bundan dolayı dilimizin kurallarını etkinliklerde sıraya koymak ve otomatik olarak kuralları yazmak yerine, bu kuralların cümle içerisinde düzgün ve akıcı bir şekilde kullanılması hedeflenmelidir.

Dil bilgisi öğretimi hem ana dilde hem de yabancı dilde uygulamada sorunları olan ve istenilen başarıya ulaşamamış bir alandır. Dil bilgisi kurallarının sezdirilerek değil, kural ezberletme yoluyla verilmeye çalışılması bu alanda sorun yaşanmasının sebeplerindedir. Diğer bir sebep ise dil bilgisi becerisinin diğer becerilerden ayrı olarak verilmeye çalışılmasıdır. Tüm dil becerileri birbirini tamamlar ve bu dil becerilerinin öğretimi de birbirini tamamlar nitelikte yapıldığında başarıya ulaşılabilir.

Öğretmenler her konuyu somutlaştırıp oyunlaştırırsa öğrenciler için zor diye bir şey kalmayacaktır. Özellikle de ilgi çekici materyaller kullanmak bir fotoğraf çekimi gibi öğrencilerin zihinlerinde konunun yapılanmasına yardımcı olmaktadır. Bu yüzden her öğretmenin derslerinde konularını olabildiğince oyunlaştırmaları gerekmektedir. Özellikle ilkökul çocukları için oyun bir ihtiyaçtır. Oyunu derslerde kullanmak onların hem ihtiyaçlarını karşılayacak hem de konuyu iyi öğrenmelerini sağlayacaktır. Hazırlanan materyalin ise diğer ders ve konularda kullanılabilir nitelikte olmasına dikkat edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Arslan, M. (2011a). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretimi. *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied May 5-7 2011 Sarajevo s.178.*
- Arslan, M. (2011b). *Yabancılara Türkçe Öğretim Kılavuzu Temel Seviye*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Aydın, Ö. (1996). *Yabancı dil olarak Türkçe dil bilgisi öğretimi: üretken dönüşümlü dil bilgisi kuramının kısa bir tanıtımı*. Ankara: Yayınevi Belirtilmemiş.
- Barın, E. (2004). Yabancılara Türkçe öğretiminde ilkeler, *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, sayı:1*, Ankara.
- CEFR (Common European Framework References) (2002). *Council of Europe, Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment Case Studies*, Council of Europe, Strasbourg.
- Coşkun, H.(2004). *Dokuztaş oyunu*, Ankara: CTB Yayınları.
- Çelik, N. (2014). *Eğitim ve öğretim süreçlerinde aktif öğrenme*. Berlin: Dağyeli Verlag Yayınevi.

- Demir, C. (2009). *Türkçe dil bilgisi öğretiminin sorunları, Türkçenin eğitimi ve öğretimi üzerine konuşmalar*. Ankara: TDK Yayınları, ss. 59-68.
- Demirel, Ö. (2000). *Öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Yayıncılık, ss. 30-49.
- Demirel, Ö. (2002). *Türkçe ve sınıf öğretmenleri için Türkçe öğretimi*, Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2011). *Yabancı dil öğretimi (6. baskı)*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Demirel, Ö. (2012a). *Öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Demirel, Ö. (2012b). *Öğretim ilke ve yöntemleri öğretme sanatı (19. baskı)*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Doğanay, A. (2007). *Öğretim ilke ve yöntemleri*. Ankara: Pegema Yayıncılık.
- Ergin, M. (1995). Türkçe ve dil bilgisi öğretimi, *Türk Kültürü*, C.33, S.382, s.65-67.
- Fırat, M. (2007). *Yabancı Dil Öğretiminde Oyunun Kullanımı (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi)*. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gözütok, D.(2011). *Öğretim ilke ve yöntemleri (3. Baskı)*. Ankara: Ekinoks yayıncılık.
- Güler, M. (2007). *Balonlar Gökyüzünün Olsun*. İstanbul: Özyürek Yayınevi.
- Güneş, F. (2013). Yapılandırmacı yaklaşımla dil bilgisi öğretimi. *Eğitimde kuram ve uygulama*, 2013 9 (3), 171-187.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi, *TÜBAR-XXVII-/2010-Bahar*, s.410-41.
- Karacaoğlu, Ö.C. (2010). PISA sonuçları ve yapılandırmacı yaklaşım. *Güvender Eğitim Bülteni, Ekim-Kasım-Aralık, Yıl 8, Sayı: 32*.
- Kaya, S. (2011). *TÖMER’de yabancı dil öğretiminde kullanılan İngilizce ve Türkçe kitaplarının geçmiş zaman öğretiminin genel öğretim ilkeleri açısından incelenmesi ve değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, s.20-25, Bursa.
- Kılınç, A. & Duru, H.(2012). *Yabancı dil olarak Türkçe dilbilgisi öğretimi*. Aziz Kılınç ve Abdullah Şahin (Ed.), *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi (YDTÖ)* içinde (303-319). Ankara: Pegem Akademi.
- Korkmaz, Z. (2003). *Türkiye Türkçesi grameri (Şekil Bilgisi)*, Ankara: TDK Yayınları.
- MEB (2006). *İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- MEB (2009). *Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni Öğrenme-Öğretme-Değerlendirme*. Ankara: MEB Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.

Özkan Aydanur, A. (1992). *Yabancıların Türkçeyi öğrenmeleri esnasında yaptıkları isim hâl ekleri yanlışları ve bu konunun değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Sağır, M.(2002). *İlköğretim okullarında Türkçe dil bilgisi öğretimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.

Sever, S. (2006). *Etkinliklerle Türkçe öğretimi*. İstanbul: Morpa Yayıncılık.

Şaşmaz Ö. Fatma & Erduran Avcı, D.(2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “güneş sistemi ve gezegenler” konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi. Dergisi, 18, 67-76*.

Ünalın, Ş. (2001). *Türkçe öğretimi*, Ankara: Nobel Yayınları.

Üstten, A. U. (2004). Dil Bilgisi öğretimi ile ilgili yaklaşımlar ve tartışmalar, *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim Dergisi, 56, 16-18*.

EKLER

EK 1. Arkadaşlar, aşağıdaki fiil kipleri tablosunu (ekleriyle birlikte) doldurur musunuz?

Fiil Kipleri

Aşağıdaki fiilleri istenilen şekilde çekimleyiniz.

HABER BİLDİRME	1. Görülen geçmiş Tekil kişi	2. Görülen geçmiş Tekil kişi	3. Görülen geçmiş Tekil kişi	Görülen geçmiş zaman 1.Çoğul kişi	Görülen geçmiş 2.Çoğul kişi
“bekle-”					
“koş-”					
“anlat-”					
“gül-”					
“oku-”					

EK 2.

Sanırım bu soruların içinden çıkamayacağız. Aşağıda verilmiş çoktan seçmeli testlerdeki doğru cevapları bizim için bulabilir misiniz?

Çoktan Seçmeli Test

1. Aşağıdaki fiillerden hangisi görülen geçmiş zaman kipiyle çekimlenmiştir.

- A) Dün fiiller konusunu öğrendik. C) Her sabah kahvaltı yaparım.
B) Yarın geziye gideceğiz. D) Başarmak için çalışmalıyım.

2.“Çiğ köfteler hazırlandı.” Cümlesinin olumsuz soru biçimi aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Çiğ köfteler hazırlandı mı? C) Çiğ köfteler hazırlanmadı mı?

B) Çiğ köfteler neden hazırlanmadı? D) Çiğ köfteler nasıl hazırlandı?

3. "Evi gördüm ve alacağım." cümlesindeki fiillerin kipleri sırasıyla hangi seçenekte doğru olarak verilmiştir?

A) görülen geçmiş zaman- geniş zaman C) görülen geçmiş zaman- şimdiki zaman

B) görülen geçmiş zaman- gelecek zaman D) görülen geçmiş zaman- öğrenilen geçmiş

4. Verilen görselde altı çizili fiil hangi kipte çekimlenmiştir?

A) Şimdiki zaman B) Görülen geçmiş zaman

C) Gelecek zaman D) Duyulan geçmiş zaman



EK 3.

Fillerde Kip ve Kişi

Aşağıdaki fiillerin kipini ve kişisini tablolardaki boşlukları uygun bir biçimde doldurunuz.

<u>FİİL</u>	<u>KİPİ</u>	<u>KİSİSİ</u>
Güldü		
Geldik		
Görüştük		
İstediniz		
Getirdiler		
Korkuttunuz		
Bildiniz		
Söyledik		
Bekledim		

EK 4.

Aşağıdaki fiillerin kipi ve kişisi verilen fiillerin çekimlenmiş biçimini tablolardaki boşluklara uygun bir biçimde doldurunuz.

<u>FİİL</u>	<u>KİPİ VE KİŞİSİ</u>	<u>ÇEKİMLENMİŞ BİÇİMİ</u>
“oku-”	Görülen geçmiş zaman, 2.t.ş.	
“anla-”	Görülen geçmiş zaman, 2.ç.ş.	
“görüş-”	Görülen geçmiş zaman, 1.ç.ş.	
“kurtar-”	Görülen geçmiş zaman, 2.t.ş.	
“dinle-”	Görülen geçmiş zaman, 3.t.ş.	
“uyu-”	Görülen geçmiş zaman, 1.t.ş.	
“sars-”	Görülen geçmiş zaman, 3.ç.ş.	
“kan-”	Görülen geçmiş zaman, 2.ç.ş.	

Görülen geçmiş zaman kipini kullanarak kısaca özgeçmişinizi yazmaya ne dersiniz?

EK 5.

Görülen geçmiş zaman kipini kullanarak aşağıdaki hikâyeyi tamamlayınız

KOCA SEYİT

Bir akşamüstü Çamlık köyünde bir çocuk doğdu. Adını Seyit koydular. Çocukluğu gür çam ormanlar içinde, soğuk suları olan derelerde geçti. Delikanlı Seyit'in artık askere gitme zamanı gelmişti. Askere gitmeyi çok istiyordu. Yirmi yaşına geldiğinde askerlik kâğıdı eline ulaştı. Kısa bir sürede hazırlıklarını yaptı, annesi ve kardeşleriyle helalleşti.

.....

.....

.....

.....