

## A "TABOO" IN WORD TEACHING

### Kelime Öğretiminde Bir "Tabu"

Zekerya BATUR<sup>1</sup> & Gülten ERKEK<sup>2</sup>

#### Abstract

Vocabulary teaching plays a significant role in developing the comprehension and expression skills and to help use them effectively. On this topic, Turkish language teachers have important responsibilities. The teachers must present the words to the students in an entertaining way. It can be said that the games are intensifier methods in teaching words.

In this study, the contribution of the Taboo Game to the Turkish classes has been investigated. Experimental pattern has been used in this study and the study, took place in Secondary School which is centrally located in Uşak city. The attendees were students from 5/A and 5/B classes in which there were 37 students each (74 students in total). As the experimental group, the students in 5/B class were introduced to the taboo game; on the other hand, as the control group, the students in 5/A class practiced usual words exercises in ordinary Turkish classes. In Turkish classes of experimental group, the unknown vocabulary was written on taboo cards by students and the classroom was divided into 2 groups. During the first semester of 2016-2017 academic year, the students were observed regularly and at the end of semester, the vocabulary levels were examined and the results were interpreted. The findings proved that only successful students in control group made progress in learning new words; however, the taboo game in experimental group have much contributed to all students for learning new words regardless of their success level or gender. Thanks to the taboo game, the students became motivated and willing, acquired the knowledge of team work and cooperation, comprehended and well learned the meanings of the words during the game, therefore, developed their skills of comprehension and expression along with their self-confidence.

**Key words:** Teaching words, taboo, game.

#### Özet

Anlama ve anlatma becerilerinin geliştirilmesi ve etkin şekilde kullanılmasında kelime öğretimi oldukça önemli bir yere sahiptir. Bu konuda Türkçe öğretmenlerine büyük görevler düşmektedir. Öğretmenler kelimeleri öğrencilere yeni ve eğlenceli yöntemlerle sunmalıdır. Oyunların kelime öğretiminde çok ideal pekiştirici teknikler olduğu söylenebilir.

Bu çalışmada Tabu oyununun Türkçe derslerinde uygulanan kelime hazinesinin geliştirilmesine katkısı incelenmiştir. Çalışma, deneysel desen kullanılarak, Uşak il merkezinde bulunan bir ortaokulda gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya otuz yedişer öğrenci mevcudu olan 5/A ve 5/B sınıflarındaki öğrencilerin tamamı (74 öğrenci) katılmıştır. Deneysel gruba olan 5/B sınıfında, yeni öğrenilen kelimeler tabu oyunu ile pekiştirilirken kontrol grubu olan 5/A sınıfında kelimeler Türkçe derslerindeki sözcük çalışmalarına uygun şekilde işlenmiştir. Deneysel grubunun Türkçe derslerinde işlenen metinlerde öğrencilerin anlamını bilmediği sözcükler öğrenciler tarafından tabu kâğıtları haline getirilmiş ve sınıf iki gruba ayrılarak uygulama gerçekleştirilmiştir. 2016-2017 eğitim-öğretim yılının 1. döneminde düzenli aralıklarla uygulanan çalışmada öğrenciler gözlemlenmiş ve dönem sonunda kelime kazanımları değerlendirilerek sonuçlar yorumlanmıştır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular, kontrol grubunda yalnızca başarı seviyesi yüksek öğrencilerin

<sup>1</sup> Doç. Dr., Uşak Üniversitesi Türkçe Eğitimi Bölümü, [zekeryabatur9@gmail.com](mailto:zekeryabatur9@gmail.com)

<sup>2</sup> Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi ABD Doktora Öğrencisi, [gultenerkek@hotmail.com](mailto:gultenerkek@hotmail.com)

kelime kazanımlarında başarılı olduğunu, deney grubunda ise tabu oyununun, başarı seviyesi ve cinsiyet farkı olmaksızın tüm öğrencilerin kelime kazanımlarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur. Tabu oyunuyla öğrenciler kelime öğrenme konusunda daha istekli hale gelmiş, grup çalışması ve işbirliği yapmayı öğrenmiş, oyun esnasında birçok kelimenin anlamını pekiştirirken anlama ve anlatma becerilerini, dolayısıyla özgüvenlerini de beslemişlerdir.

**Anahtar Kelimeler:** Kelime öğretimi, tabu, oyun.

## Giriş

Sözcük öğrenimi anne karnından başlayıp yaşam boyu devam eden bir süreçtir (Bruer, 1997; Aydın, 2014; Scott, Noel ve Asselin, 2003). Özellikle çocukluk ve gençlik dönemleri, kelime kazanımının en kolay ve hızlı olduğu dönemlerdir. Sözcük öğrenimi insanın yetişkin döneminde de devam eder ancak çocukluk ve gençlik dönemi gibi hızlı olmaz (Yıldız ve Okur, 2010) Bu nedenle okul öncesi ile ilk ve ortaokul yılları, söz varlığının öğrencilere sistemli bir şekilde kazandırılması gereken dönemlerdir.

Öğrenmeye bağlı olarak oluşan (Yaman, 2010) kelime dağarcığının zengin olması öğrencilere pek çok alanda üstünlük sağlamaktadır. Öğrencilerin okuduklarını ya da dinlediklerini tam ve doğru şekilde anlaması ve anladıklarını, düşünüp tasarladıklarını etkin bir biçimde anlatması kelime servetinin zenginliğiyle ilişkilidir. Ayrıca kelime serveti kişinin kimliğinin oluşmasında da çok önemli bir görev üstlenmektedir (Yılmaz ve Doğan, 2014). Kelime serveti zengin olan çocuklar daha rahat iletişim kurmakta ve bu durum öz güvenlerini olumlu şekilde etkilemektedir. Bu çocuklar problem çözme, öğrenme, düşünme, sorgulama, ilişkilendirme, sınıflama, sıralama vb. pek çok beceride daha üstün ve tahmin gücü yüksek çocuklardır. Karşlarına çıkan bilinmeyen sözcüklerin anlamlarını bulmada ve tahmin etmede daha başarılı oldukları görülmektedir (Yıldız ve Okur, 2010). Kelimelerin sözlü şekilde tanınması dinleme ve konuşma becerilerini, yazılı şekilde tanınması ise okuma ve yazma becerilerini geliştirmekte ve bu durum öğrencilerin akıcı konuşmasını ve duraklamadan okumasını da sağlamaktadır (Güneş, 2015). Geleneksel öğretim yöntemlerinin geliştirmekte yetersiz kaldığı dinleme ve konuşma becerileri oyunlarla geliştirilebilmektedir (Zhu, 2012).

Kelime dağarcığındaki azlık, bireyin düşünceleri anlamasını, duygu ve düşüncelerini anlatmasını engelleyen bir sorun olarak ortaya çıkar (Karatay, 2007). Bilinmeyen sözcük sayısı arttıkça iletişimin verimi düşmekte, buna bağlı olarak anlama ve kavrama güçleşmektedir. Bu durum, çocuğun hem akademik başarısını hem de sosyal ilişkilerini olumsuz etkiler. Çünkü çocuk anlayamadığı ve anlaşamadığı duygusuna kapılabilmektedir.

Bireyin yakın çevresinde gelişmeye başlayan söz varlığı okulda özellikle ana dili öğretiminin yapıldığı derslerde geliştirilmektedir. (Blachowicz ve Obrochta, 2005; Duff vd., 2015; Niklas ve Schneider, 2015; Yılmaz ve Doğan, 2014). Türkçe dersi öğretim programında bu konuya genel amaçlar içerisinde yer verilmekte ve öğrencilerin okudukları, dinledikleri ve izlediklerinden hareketle söz varlıklarını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmaları; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmeleri amaçlanmaktadır (MEB, 2006). Bu ifadeler Türkçe eğitiminde diğer becerilerinin yanında kelime öğretimine verilen önemi gösterir. Söz konusu hedeflere ulaşabilmek için öğrencilerin söz varlığının belirli bir seviyede olması gerekmektedir (Gündoğdu, 2012). Bireyin söz varlığının sistemli bir biçimde geliştirilmesi okuduğunu, dinlediğini anlamasında, yazı yazma ve konuşma sürecinde önemli bir unsurdur (Mert, 2013). Ancak

programlarda kelime öğretiminin nasıl yapılacağı ile ilgili yeterli açıklamalar bulunmamaktadır. Alanda pek çok farklı uygulama ile karşılaşmak mümkündür. Kelime öğretimi denildiğinde okullarda öğrencilere kelime listeleri verme ve anlamlarını ezberletme anlaşılmaktadır.

Türkçe ders kitaplarındaki metinler öğrencilerin kelime dağarcığına ve seviyelerine uygun olmalıdır. Ancak ders kitaplarında yer alan metinlerin anlatım bakımından zengin olmaması, yöresel ve mahalli dil kullanımı, okullardaki söz varlığı etkinliklerinin az ve verimsiz oluşu, çalışma kitaplarındaki söz varlığını geliştirici etkinliklerin yetersizliği de kelime öğretimiyle ilgili diğer sorunlar olarak karşımıza çıkmaktadır (Özalp, 2013). Bu konuda Türkçe öğretmenlerine büyük görevler düşmektedir. Türkçe ders kitaplarındaki kelime çalışmalarına ek olarak öğretmenler öğrencilerinin seviyesine göre gerektiğinde ek uygulamalar hazırlamalıdır. Öğretmenler kelimeleri öğrencilere klasik yöntemlerle sunmamalı, yeni ve eğlenceli yöntemler uygulamalıdır. Çünkü Türkçe derslerinde yapılan söz varlığını geliştirme çalışmaları öğrencilerin dili iyi kullanma ve düşüncelerini geliştirmelerini sağlamaktadır (Karatay, 2007). Bu nedenle kelime öğretiminin etkin ve öğretilen kelimelerin kalıcı olmasını sağlamak için etkinlikler ve kullanılan araç-gereçler öğrencilerin dikkatini çekecek şekilde çeşitlendirilmelidir. Eğitimde bilgiler çeşitli oyunlar yoluyla verilmeye çalışılmalıdır (Engin vd., 2004). Çünkü yaşayarak ve uygulayarak öğrenme, temel öğrenme prensibi kabul edilmekte ve bu uygulamalar öğrencilerin ilgi düzeylerini uzun süre yüksek tutmaktadır.

Oyunlarla öğrenciler, öğrendiklerini çok daha kısa sürede belleklerine yerleştirmekte ve bu kazanımları çok daha uzun süre hafızalarında depolamaktadırlar (Sağlam, 2013; Buckley ve Anderson, 2006; Zagal, Rick ve Hsi, 2006; Habgood ve Ainsworth, 2011; Malone, 1980). Özellikle sınıfların kalabalık oluşu ve zaman problemi de dikkate alındığında oyunlar, daha fazla öğrencinin derse katılmasını ve böylece öğrenme sürecinin bir parçası olmasını sağlayacaktır. Öğrenciler oyun sayesinde öğrendiklerini, doğal dil kullanma süreciyle, uygulayarak pekiştirir. Sınıfın ve dersin monotonluğundan uzaklaşan öğrenci motive olarak öğrenme konusunda daha istekli hale gelir. Kelime öğretiminde de oyunlardan yararlanmak bu nedenle doğru olacaktır. Kelime öğretiminin kalıcılığı için öğretilen kelimeler mutlaka belirli aralıklarla tekrar edilmelidir. Oyunlar bu tekrarların yapılmasını ve bilgilerin pekiştirilmesini kolaylaştırır. Dolayısıyla dil öğretimi için kurgulanan tüm eğitsel oyunların öğrenme isteğini arttırdığı görülmektedir (Engin vd., 2004; Papastergiou, 2009; Burguillo, 2010; Hamari vd., 2016; Kara, 2010).

Kelime öğretiminde kullanılan oyunlardan birisi de Tabu oyunudur. İki grup ile oynanan ve çok eğlenceli bir oyundur. Genç ve arkadaşları tarafında fen bilgisi dersinde kavram yanılgılarının giderilmesi kullanılan oyunun, eğitici yönünün oldukça fazla olduğu belirlenmiştir (Genç vd., 2012). Türkçe öğretiminde ve yabancılara Türkçe öğretimi konusunda çeşitli oyunlar kullanılmış (Arslan ve Gürsoy, 2008; Kara, 2010; Solak Sağlam, 2013; Kalfa, 2014), Türkçe eğitiminde ise tabu oyunundan yararlanılmadığı görülmüş, bu nedenle kelime hazinesinin geliştirilmesinde uygulanabileceği düşünülmüştür. Özellikle sözcük dağarcığı çok zengin olmayanlar için, bunu geliştirme fırsatı sağlaması açısından önemlidir. Bu oyunda amaç bir dakika içerisinde yasak kelimeleri kullanmadan olabildiğince çok sayıda kelimeyi anlatmaya çalışmaktır. Oyunda kullanılan kartlarda, kelimenin adının hemen altında, anlatılırken kullanılması yasak olan sözcükler yazılıdır. Süre başlatıldıktan sonra gruptan bir kişi hedef kelimeyi yasak kelimeleri kullanmadan kendi grubuna anlatmaya çalışır. Her grup, anlatılan sözcük sayısı kadar puan kazanır. Yasak kelimelerden herhangi biri kullanılırsa o kelime iptal edilerek grubun puanından düşülür ve başka bir kelimeye geçilir.

Oyunun sonunda en çok kelime bilen grup oyunun kazananı olur. Türkçe derslerinde öğretilen kelimelerle ilgili tabu kâğıtlarının öğrenciler tarafından hazırlandığı düşünüldüğünde bu oyunun düşük maliyetli oluşu, kelime öğretimi konusunda öğrencileri istekli kılışı, kelime edinimini eğlenceli hâle getirirken öğrencinin anlama ve anlatma becerilerini de geliştirici bir özelliğe sahip oluşu ve işbirliğini destekleyen özellikleri ile Tabu oyunu etkili bir kelime öğretim yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışmanın amacı, Tabu oyunu aracılığıyla öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmektir.

### **Yöntem**

Bu çalışma deneysel bir araştırmadır. Araştırmada deney ve kontrol grubu kullanılmıştır. Kontrol grubunu kelime öğretimi programa uygun bir şekilde yürütülmüştür. Deney grubunda ise Tabu oyunu kullanılarak çalışma sürdürülmüştür. Deneysel çalışmalar iki ya da daha fazla grup üzerinde yapılan etkinliklerin bazı değişkenler açısından incelenmesidir (Yıldırım ve Şimşek, 2005).

### **Çalışma grubu**

Çalışma grubunu Uşak il merkezinde bulunan bir ortaokulun 5/A ve 5/B sınıflarındaki toplam 74 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrenci seçimi kolay erişilebilirlik ilkesine uygun şekilde yapılmıştır. Öğrenciler çalışmaya gönüllü olarak katılmışlardır.

### **Veri toplama aracı ve verilerin toplanması**

2016- 2017 Eğitim- Öğretim yılının 1. döneminde uygulanan çalışmada her iki sınıfta dönem boyunca işlenen 17 metinde öğrencilerden anlamını bilmedikleri kelimeleri, altını çizme veya not alma gibi tekniklerle tespit ederek söylemeleri istenmiştir. Sözcükler öncelikle tahtaya yazılmış metinde bu sözcüklerin geçtiği yerlerin yeniden bulunması istenerek anlamları üzerinde öğrencilerin tahmin yürütmeleri sağlanmıştır. Daha sonra öğrencilerden kelimelerin anlamlarını sözlükten bulmaları ve bu sözcüklerin geçtiği cümleler kurmaları istenmiştir. Klasik kelime öğretim yöntemiyle geçen bu süreç kontrol grubu olan 5/A sınıfında bu şekilde devam ederken deney grubu olan 5/B sınıfında tabu oyunu ile kelime öğretimi sürecine geçilmiştir. Çalışmalar bir eğitim-öğretim dönemi boyunca sürdürülmüştür. Öğrenciler her metinden sonra öğrendikleri yeni kelimelerle ilgili tabu kâğıtlarını, yasak sözcükleri de belirleyerek, kendileri oluşturmuşlardır.

Dört metin işlendikten sonra 38 Tabu kâğıdı oluşturulmuş, bu sayının oyunun başlatılması için yeterli olduğu kanısıyla sınıf iki gruba ayrılmış ve oyunun kuralları öğrencilere anlatılmıştır. Buna göre anlatıcı gruptan bir öğrenci tahtaya kalkmış ve tabu kâğıtlarını eline almıştır. Diğer gruptan bir öğrenci ise anlatıcının yanında bulunarak tabu kelimelerinin kontrolü için seçilmiştir. Her anlatıcı için anlatma süresi bir dakikadır. Süre kontrolü karşı gruptan bir öğrenci ya da öğretmen tarafından yapılmış ve süre bittiğinde anlatıcı öğrenci uyarılarak anlatıma son verilmiştir. Anlatıcı, bir dakika içerisinde kendi grubuna, anlatabildiği kelime sayısı kadar puan kazandırmıştır. Yasak kelimelerden herhangi biri kullanılırsa o kelime iptal edilerek grubun puanından düşürülmüştür. Her anlatıcının yalnızca bir pas hakkı vardır. Oyunun sonunda en çok kelime bilen grup oyunun kazananı olmuştur.

Bu oyunlar, işlenen her metinden sonra öğrenilen yeni kelimelerin yanı sıra öğrencilerin günlük hayatta sıklıkla karşılaştığı ya da merak ettiği kelimeler de eklenerek beslenmiş ve dönem boyunca belirli aralıklarla oynanarak toplamda 123 tabu kağıdına ulaşılmıştır.

Değerlendirme 1. dönemin son haftası yapılmıştır. Deney grubu olan 5/B sınıfı ile kontrol grubu olan 5/A sınıfına aynı değerlendirme kağıdı kullanılmıştır. Dönem boyunca öğrenilen 123 kelimededen kırk tanesi, aynı seviyedeki sınıfların Türkçe derslerine giren bir uzmanın daha görüşü alınarak seçilmiştir. Sözcük seçiminde öğrencilerin günlük hayatta bu sözcüklerle karşılaşma ihtimalleri dikkate alınmıştır. Seçenek olarak sunulan 40 sözcükten 25 tanesinin anlamı doğrudan ya da dolaylı şekilde sorularak bir değerlendirme kağıdı oluşturulmuştur. (bkz. Ek) Kelime bilgilerini ölçen çeşitli soru türlerinin bulunduğu bu değerlendirme kağıdı aynı uzmanın desteğiyle eş zamanlı şekilde her iki sınıfa dağıtılmıştır. Değerlendirme kağıdının doldurulması için tüm öğrencilere bir ders saati (40 dk.) süre verilmiştir. Ders saatinin sonunda değerlendirme kağıtlarının tümü toplanmıştır.

### Verilerin analizi

Veriler nitel çözümleme tekniklerinden içerik analizine göre analiz edilmiştir. Değerlendirme kağıdı için cevap anahtarı oluşturulmuş, yanlış cevaplar sıfır(0), doğru cevaplanan her sözcük için ise 1 puan verilmiştir.

### Bulgular

Bu bölümde, çalışmanın sonunda gerçekleştirilen değerlendirme sonucu elde edilen bulgular sunulmaya çalışılmıştır.

Dönem boyunca belirlenen kelimeler araştırmacı tarafından öğretilmiş, bu öğretilen 123 kelimededen 40 sözcük uzmanlarla (iki uzman) birlikte seçilmiştir. Bu sözcükler Tablo 1’de verilmiştir. Bu sözcüklerden 25’inin anlamının doğrudan ya da dolaylı şekilde öğrencilere sorulduğu değerlendirme kağıtları, bir uzmanın daha desteği alınarak değerlendirilmiştir. Değerlendirme sonuçlarına göre deney ve kontrol gruplarının kelime kazanımları ölçülmeye çalışılmıştır (bkz. Tablo 2). Tablo 2’de öğrenciler, öğrencilerin akademik başarılarının kelime edinimindeki etkisini inceleyebilmek amacıyla, Türkçe sınavlarındaki başarı seviyelerine göre sıralanmıştır.

Buna göre deney grubundaki 37 öğrenciden 10 tanesi, değerlendirme kağıdında anlamı sorulan 25 sözcüğün tamamını doğru şekilde yanıtlamıştır. Diğer öğrencilerden dördünün yalnızca bir, altısının ise yalnızca iki sözcüğün anlamında hata yaptığı belirlenmiştir. Deney grubunda 27 öğrencinin değerlendirme sonucu 20’nin üzerindedir. En düşük sonuç ise 12 sözcük ile 34. öğrencidedir.

Tabloda öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarılarına göre sıralandığı göz önünde bulundurulduğunda deney grubundaki öğrencilerin kelime edinimi başarısının, akademik başarısından bağımsız şekilde tüm gruba yayıldığı görülmektedir. 19., 20. ve 21. öğrencilerde akademik anlamda kendilerinden daha başarılı olan 11 öğrenciden daha yüksek sonuçlara ulaşılmıştır. Benzer şekilde 17. öğrencinin akademik anlamda kendisinden daha başarılı olan 1, 22. ve 23. öğrencilerin 3, 25. öğrencinin 3, 27. ve 28. öğrencilerin 2, 30. öğrencinin 3, 31. öğrencinin 2, 33. öğrencinin 1, 35. öğrencinin 1, 36. öğrencinin 1 ve 37. öğrencinin 3 öğrenciden daha yüksek değerlendirme sonuçlarına ulaştığı saptanmıştır.

Kontrol grubunda, değerlendirme kâğıdındaki tüm sözcüklerin anlamını doğru şekilde kullanan yalnızca bir öğrenci mevcuttur. (4. öğrenci) Diğer öğrencilerden dördünde ise yalnızca bir sözcüğün anlamında hata saptanmıştır. Bu grupta 10 öğrencinin değerlendirme sonucu 20'nin üzerindedir. En düşük sonuç ise 6 sözcük ile 37. öğrencidedir.

Tablo 2'de öğrencilerin akademik başarısına göre sıralandığı göz önünde bulundurulduğunda, kontrol grubundaki kelime edinimi başarısının öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarılarıyla ilişkili şekilde dağılım gösterdiği görülmektedir. Bu değerlendirmelere göre deney grubunda toplam sonuç 790, kontrol grubunda ise 653'tür.

### **Tartışma ve Sonuç**

Sözcük öğrenimi çocukluğun çok erken yaşlarında başlar. Çocukluk ve gençlik dönemleri, kelime kazanımının en kolay ve hızlı olduğu dönemlerdir. Kelime dağarcığının zengin olması öğrencilere pek çok alanda üstünlük sağlamaktadır. Öğrencilerin okuduklarını ya da dinlediklerini tam ve doğru şekilde anlaması ve anladıklarını düşünüp tasarladıklarını etkin bir biçimde anlatması kelime servetinin zenginliğiyle ilişkilidir. Bu zenginliğin oluştuğu başat alan aile ortamıdır (Blachowicz ve Obrochta, 2005; Duff vd., 2015; Niklas ve Schneider, 2015; Yılmaz ve Doğan, 2014).

Kelime öğretiminin etkin ve öğretilen kelimelerin kalıcı olmasını sağlamak için etkinlikler ve kullanılan araç-gereçler öğrencilerin dikkatini çekecek şekilde çeşitlendirilmeli ve kelime öğretiminde öğrencileri aktif kılacak ve öğrenilenleri pekiştirecek yeni yöntemler kullanılmalıdır. Bu konuda katılımcılığı en üst düzeylere çıkarabilen destekleyici oyunların çok ideal pekiştirici unsurlar olduğu söylenebilir (Shaffer vd. 2004; Engin vd, 2004). Öğrenciler oyun sayesinde öğrendiklerini, doğal dil kullanma süreciyle, uygulayarak pekiştirir. Sınıfın ve dersin monotonluğundan uzaklaşan öğrenci motive olarak öğrenme konusunda daha istekli hâle gelir.

Zhu (2012) , oyunların İngilizce öğretimindeki yerini incelediği çalışmasında oyunlarla öğretimin öğrencileri rahatlattığını ve dil öğrenmeyi zevkli hale getirdiğini belirtmekte ve çalışmasının sonunda sekiz farklı oyun önerisinde bulunmaktadır. Uberman (1998) kelime öğretiminde oyunların etkisini incelediği çalışmasında, oyunların kelime ediniminde diğer metotlardan daha kullanışlı ve başarılı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Sağlam (2013) da dil bilgisi ve kelime serveti etkinliklerinde oyunun yerini incelediği çalışmasında, oyunun kelime serveti ve dil kurallarını öğretme açısından yararlı olduğunu belirtmiş ve bu sonuca yönelik olarak altı farklı oyun örneği geliştirmiştir. Çalışmanın sonunda bu oyun örneklerinin çoğaltılması ve uygulanmasının öğretim sürecini olumlu yönde etkileyeceğini vurgulamıştır. Vietnamlı öğrencilerin kelime öğrenimini sıkıcı bulduklarını belirten Huyen ve Nga (2003), bu konuda alışlagelmiş yöntemlerin dışına çıkmanın önemini vurgulamış, öğrenci ve öğretmenlerle bire bir görüşerek hazırladıkları çalışmalarında oyunların kelime serveti oluşturmada oldukça etkili bir yöntem olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Eğitim ve öğretimi keyifli hale getirme ve oyun örneklerinin çoğaltılması konusunda öğretmenlere büyük görevler düşmektedir. Al-Issa (2009) bu nedenle öğretmen adaylarının, sınıflarda oyun kullanımının sınıf yönetimi, dil öğrenimi ve öğretimi konularında yaratıcılığını olumlu şekilde etkilediğini keşfetmelerinin önemini belirtmiş; dilin anlamlı ve yoğun pratiğini sağladığı için oyunları öğretmenlerin temel yardımcısı olarak nitelendirmiştir. Bu bağlamda yapılan tüm çalışmalar oyunun eğitim ve öğretimdeki önemini vurgulayarak çalışmamızı desteklemektedir.



İki grup ile oynanan ve çok eğlenceli olan Tabu oyunu, öğrencilerin anlama ve anlatma becerilerini geliştiren bir özelliğe sahiptir. Özellikle sözcük dağarcığı çok zengin olmayanlar için, bunu geliştirme fırsatı sağlaması açısından önemlidir, Genç vd. (2012) yaptıkları çalışmada Tabu oyununun öğrencilerin Fen ve Teknoloji dersindeki kavram yanlışlarının tespit edilmesinde oldukça etkili olduğu sonucuna ulaşmış ve benzer etkinliklerin eğitimde verimi arttıracaklarını belirtmişlerdir. Bu nedenle genel olarak oyun aracılığıyla öğretim yapmanın derslerde başarıyı etkilediği ortaya konulmuştur (Liao vd, 2015; Charles vd., 2009).

Bu çalışmada “Tabu” oyununun Türkçe derslerinde uygulanan kelime çalışmalarına katkısı incelenmiştir. Buna göre kelime öğretiminde “Tabu” oyununun uygulandığı deney grubu ile klasik kelime öğretiminin uygulandığı kontrol grubunun değerlendirme sonuçlarına bakıldığında sonuçların deney grubunun lehine olduğu görülmüştür. Bu fark, tabu oyununun kelime öğretimindeki etkisini gözler önüne sermekte ve elde edilen sonuçlar bu alanda yapılan diğer çalışmalarla örtüşmektedir.

Metinler ilerledikçe ve öğrenilen kelime sayısı arttıkça oyuna yeni tabu kağıtları eklenmiş, oyunun süresi uzamış ve heyecanı artmıştır. İlk etapta anlama ve anlatma konusunda çekingen davranan öğrenciler zaman ilerledikçe oyuna hakim olmuş, anlama ve anlatma becerileri geliştikçe öz güvenleri artmış ve oyun konusunda daha istekli hale gelmişlerdir. Her oyun için öğrencilerin yalnız bir kez anlatıcı olabilecekleri söylenmiş, böylece kalabalık olan sınıf mevcudunda olabildiğinde fazla sayıda öğrencinin oyuna aktif şekilde katılması sağlanmaya çalışılmıştır. Çalışma sırasında araştırmacı tarafından serbest bir şekilde yapılan gözlemlerde öğrencilerin grup çalışması ve iş birliği duygularının da değiştiğinin gözlemlenen diğer davranışlar arasındadır.

Ayrıca her iki gruptaki öğrencilerin dönem boyunca girdiği üç Türkçe sınavında kullandıkları ifadeler ile sınavın dışında yazdıkları yazılar genel olarak gözden geçirilmiş ve yeni öğrendikleri kelimeleri kullanma sıklıkları incelenmiştir. Deney grubundaki öğrencilerin yeni öğrendikleri kelimeleri kompozisyonlarında daha yoğun şekilde kullandıkları görülmüştür.

Kelime servetinin öğrencilerdeki iletişim kurma, öz güven sahibi olma, problem çözme, öğrenme, düşünme, sorgulama, ilişkilendirme, tahmin etme, anlama-kavrama becerileri ile Türkçe dersi başta olmak üzere tüm derslerdeki akademik başarıyı desteklediği düşünüldüğünde Türkçe derslerindeki kelime öğretimine gerekli önemin verilmesi gerektiği yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. İşte bu noktada Tabu oyununun öğrencilere kelime serveti kazandırmada etkili bir yöntem olacağı söylenebilir.

### Kaynakça

- Al-Issa, A. S. M. (2009). ELT games and teacher beliefs: The use of games in teacher education in Oman. *Reflections on English language teaching* 8.1 : 35-52.
- Arslan, M. ve Gürsoy, A. (2008). Rol yapma ve drama etkinlikleriyle yabancılara türkçe öğretiminde motivasyonun sağlanması, *Ege Eğitim Dergisi*, 9(2), 109-124.
- Aydın, B. (2014). 5-6 Yaş Grubu Çocuklarda Anadil Kullanım Düzeyi ve İfade Becerisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 29(4), 16-27.
- Blachowicz, C. L., & Obrochta, C. (2005). Vocabulary visits: Virtual field trips for content vocabulary development. *The Reading Teacher*, 59(3), 262-268.

- Bruer, J. T. (1997). Education and the brain: A bridge too far. *Educational researcher*, 26(8), 4-16.
- Buckley, K. E., & Anderson, C. A. (2006). A theoretical model of the effects and consequences of playing video games. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 363-378.
- Burguillo, J. C. (2010). Using game theory and competition-based learning to stimulate student motivation and performance. *Computers & Education*, 55(2), 566-575.
- Charles, M. T., Bustard, D., & Black, M. (2009). Game Inspired Tool Support for e-Learning Processes. *Electronic Journal of e-Learning*, 7(2), 101-110.
- Duff, F. J., Reen, G., Plunkett, K., & Nation, K. (2015). Do infant vocabulary skills predict school-age language and literacy outcomes?. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 56(8), 848-856.
- Engin, A. O., Seven, M. A., & Turhan, V. N. (2004). Oyunların Öğrenmedeki Yeri ve Önemi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(2).
- Genç, M., Genç, T., & Yüzüak, A. V. (2012). Kavram Yanılgılarının Oyunlarla Tespiti: Tabu Oyunu/Determination Of Misconceptions By Games: Taboo Game. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(20), 581-591
- Gündoğdu, A. E. (2012). İlköğretim altıncı sınıf Türkçe dersi sözcük öğretimi etkinliklerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 1(1)
- Güneş, F. (2015). Kelimelerin Gücü ve Zihinsel Sözlük. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1.
- Habgood, M. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. *The Journal of the Learning Sciences*, 20(2), 169-206.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), 90-105.
- Kalfa, M. (2014)Yabancılara Türkçe öğretiminde temel düzeydeki öğrencilerin eğitsel oyunlarla yazma becerilerinin geliştirilmesi, *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 20, 85-102.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi, *TÜBAR-XXVII*, 407-421.
- Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), 141-153
- Liao, Y. W., Huang, Y. M., & Wang, Y. S. (2015). Factors affecting students' continued usage intention toward business simulation games: An empirical study. *Journal of Educational Computing Research*, 53(2), 260-283.
- Malone, T. W. (1980, September). What makes things fun to learn? Heuristics for designing instructional computer games. In *Proceedings of the 3rd ACM SIGSMALL symposium and the first SIGPC symposium on Small systems* (pp. 162-169). ACM.
- Mert, E. L. (2013). İlköğretim Türkçe Programı ile Türkçe Çalışma Kitaplarındaki Kazanım ve Etkinliklerin Sözcük Öğretimi Açısından Değerlendirilmesi. *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi*, 2(5), 13-31



- Milli Eğitim Bakanlığı (2006). İlköğretim Türkçe Dersi (6,7,8.Sınıflar) Öğretim Programı. [www.ttkb.meb.gov.tr](http://www.ttkb.meb.gov.tr). adresinden elde edildi
- Niklas, F., & Schneider, W. (2015). With a little help: Improving kindergarten children’s vocabulary by enhancing the home literacy environment. *Reading and Writing*, 28(4), 491-508.
- Özalp, B. (2013). İlköğretim 1. ve 2. Sınıf Türkçe Ders Kitaplarındaki Metinlerin Kelime Sayısının Kişisel Kelime Servetine Katkısının Değerlendirilmesi, T.C. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi.
- Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education*, 52(1), 1-12.
- Sağlam, M. S. (2013). Oyunların dil bilgisi öğretiminde ve kelime serveti etkinliklerindeki yeri (Yenilenen ilköğretim 5. Sınıf ders kitapları örneği). *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 2(4).
- Scott, J. A., Jamieson-Noel, D., & Asselin, M. (2003). Vocabulary instruction throughout the day in twenty-three Canadian upper-elementary classrooms. *The Elementary School Journal*, 103(3), 269-286.
- Shaffer, D., Squire, K., Halverson, R., & Gee, J. (2004). Video games and the future of learning. University of Wisconsin-Madison and Academic Advanced Distributed Learning Co- Laboratory.
- Solak Sağlam, M. (2013). Oyunların dil bilgisi öğretiminde ve kelime serveti etkinliklerindeki yeri (Yenilenen ilköğretim 5. sınıf ders kitapları örneği), *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2(4), 274-285.
- Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. In *English Teaching Forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27).
- Yaman, H. (2010). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Sözlük Kullanma Alışkanlıkları Üzerine Bir Değerlendirme. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27(27), 735-751.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2005). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Ankara: Seçkin Yayıncılık*.
- Yıldız, C., Alpaslan, O. (2010). İlköğretim Okullarındaki, Okuma Etkinliklerinde Göz Ardı Edilen Bir Konu: Sözcük Öğretimi. *TÜBAR-XXVII*, 753-773
- Yılmaz, T., & Doğan, Y. (2014). 7. Sınıf Öğrencilerinin Anlamını Bilmedikleri Kelimeler ve Türkçe Ders Kitaplarındaki Kelime Çalışmaları Bağlamında Kelime Öğretimi/Vocabulary Teaching Within the Context of Unknown Words for 7th Grade Students and Vocabulary Activities in the Turkish C. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(25), 279-295.
- Zagal, J. P., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & Gaming*, 37(1), 24-40.
- Zhu, D. (2012). Using games to improve students' communicative ability. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(4), 801-805.

## Ekler:

Nu:	Sözcük / Sözcük Grubu	Nu:	Sözcük / Sözcük Grubu
1	Ağzını Açmak	21	Kostüm
2	Aş	22	Kulis
3	Banko	23	Nazenin
4	Bencil	24	Mahçup
5	Billur	25	Mırın Kırın Etmek
6	Biteviye	26	Mühim
7	Broşür	27	Mükafat
8	Çetin	28	Müstakil
9	Dalkavuk	29	Mütevazı
10	Dehşete Düşmek	30	Nihayet
11	Dekor	31	Öykünmek
12	Diyar	32	Resital
13	Ebedi	33	Riyakar
14	Emsalsiz	34	Sadrazam
15	Harp	35	Şaheser
16	Husus	36	Topyekün
17	İlham	37	Tuval
18	İstikbal	38	Ufuk
19	İstiklal	39	Vatman
20	İstirahat	40	Zelzele

Tablo 1: Değerlendirme Kâğıdında Kullanılan Sözcük ve Sözcük Grupları

Deney Grubu	Doğru Bilinen Sözcük Sayısı	Kontrol Grubu	Doğru Bilinen Sözcük Sayısı
D1	25	K1	24
D2	25	K2	23
D3	25	K3	18
D4	22	K4	25
D5	25	K5	23
D6	25	K6	24
D7	25	K7	24
D8	25	K8	23
D9	23	K9	24
D10	24	K10	22

<b>D11</b>	24	<b>K11</b>	21
<b>D12</b>	21	<b>K12</b>	19
<b>D13</b>	23	<b>K13</b>	19
<b>D14</b>	23	<b>K14</b>	18
<b>D15</b>	24	<b>K15</b>	16
<b>D16</b>	24	<b>K16</b>	19
<b>D17</b>	22	<b>K17</b>	18
<b>D18</b>	22	<b>K18</b>	19
<b>D19</b>	25	<b>K19</b>	16
<b>D20</b>	25	<b>K20</b>	19
<b>D21</b>	25	<b>K21</b>	19
<b>D22</b>	23	<b>K22</b>	18
<b>D23</b>	23	<b>K23</b>	18
<b>D24</b>	16	<b>K24</b>	16
<b>D25</b>	23	<b>K25</b>	15
<b>D26</b>	17	<b>K26</b>	15
<b>D27</b>	21	<b>K27</b>	15
<b>D28</b>	21	<b>K28</b>	16
<b>D29</b>	18	<b>K29</b>	15
<b>D30</b>	21	<b>K30</b>	12
<b>D31</b>	18	<b>K31</b>	13
<b>D32</b>	16	<b>K32</b>	14
<b>D33</b>	17	<b>K33</b>	14
<b>D34</b>	12	<b>K34</b>	15
<b>D35</b>	14	<b>K35</b>	10
<b>D36</b>	13	<b>K36</b>	8
<b>D37</b>	15	<b>K37</b>	6
<b>Toplam:</b>	<b>790</b>	<b>Toplam:</b>	<b>653</b>

**Tablo 2:** Deney ve Kontrol Gruplarındaki Öğrencilerin Değerlendirme Kâğıtlarında Anlamını Doğru Olarak Bildiği Sözcük Sayıları