



KELİME ÖĞRETİMİNDE SATRANC-I UREFA'NIN EĞİTSEL BİR OYUN OLARAK UYARLANMASI* ADAPTING THE CHESS OF THE WISE AS AN EDUCATIONAL GAME IN TEACHING VOCABULARY

Seyithan KARA**

Erhan AKIN***

Öz

Bu çalışmada, kelime öğretiminde kullanılabilme üzere Satranc-ı Urefa oyununu eğitsel bir oyun şeklinde uyarlamak, uyarlaması yapılan oyunun kelime öğretimine katkısını ve öğrencilerin oyuna ilişkin görüşlerini tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, 2017-2018 eğitim-öğretim yılının bahar döneminde Siirt il merkezinde MEB'e bağlı bulunan Şehit Öğretmen İsmail Çelik Ortaokulu'nun 6. sınıfında eğitim gören toplam 24 öğrenciden oluşmaktadır. Nitel bir çalışma olan bu çalışmada veri toplama aracı olarak "Öğrenci Görüşme Formu" kullanılmıştır. Satranc-ı Urefa oyununun tespiti ve uyarlama çalışması sürecinde doküman analizi tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırmada elde edilen verilerin analizi için betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Araştırmada, Satranc-ı Urefa oyununun eğitsel bir araç olarak kullanılabilmesi, kelime öğretiminin eğitsel oyun yöntemi doğrultusunda eğlenceli, yapıcı, kalıcı ve eğitici bir şekilde gerçekleştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kelime, Kelime Öğretimi, Satranc-ı Urefa, Eğitsel Oyun.

Abstract

In the study, the lore has it that in chess in order to be used in teaching vocabulary study aimed to determine their views regarding the adaptation as an educational game. The working group, Siirt Martyrs year spring semester 2017-2018 Middle School 6th Grade Teacher Ismail Steel consists of a total of 24 students in. Data collection tool "Student Interview Form" and, for the analysis of the data was used descriptive analysis technique. In this study, it is deduced that the game "Chess of the Wise" can be used as an educational instrument during the vocabulary teaching process to secondary school students, and in an environment enriched with educational games, vocabulary teaching can be done in an enjoyable, constructive, permanent and instructive way.

Keywords: Vocabulary, Vocabulary Teaching, Satranc-ı Urefa, Educational Game.

1. GİRİŞ

Sosyal varlık olan insanoğlu diğer insan ve canlılarla sürekli etkileşim hâlinde olma gayretini göstermektedir. Bu gayretin en önemli araçlarından birini de dil unsuru oluşturmaktadır. "İnsanların duygu, düşünce ve gözlemlerini işaret veya kelimelerle paylaştıkları bir sistem" (Güneş, 2014, 21) şeklinde ifade edilen dilin anlamlı unsuru olan ve "bağımsız yazılan her birim" (Kurudayıoğlu ve Karadağ, 2005, 295) olan kelimelerin gerek duygu, düşünce ve kültürel birikimlerin iletiminde gerekse söz varlığı yelpazesinin niteliksel ve niceliksel genişlemesi sürecinde önemli bir yer teşkil ettiği ifade edilebilir. Çünkü kültürel unsurların, bilgi birikimlerinin yansması ve duygu ve düşüncelerin gelişiminde önemli bir rol oynayan kelimeler, söz varlığının da en önemli unsurudur (Gönülal, 2015). Bireylerin ifade edilenleri anlamalarında, duygu ve düşüncelerini anlatmalarında önemli işlevleri bulunan sözcük dağarcığı, kişilerin bütün öğrenme deneyimleri sonucunda belleklerinde depolanan birikimleri temsil eder (Karatay, 2007). Bireylerin ana dilini çok iyi öğrenmeleri sürecinde dilsel becerilerin hangi ölçüde edinilmiş olma durumu önemli bir koşul olarak ortaya çıkmaktadır. Çünkü eğitim ve öğretim nasıl yapılırsa yapılsın ana dilin yeterli bir ölçüde öğrenilememesi, diğer bilgi ve birikimin işe koşulamaması sonucunu doğurmaktadır. Ayrıca, dil eğitimi sadece kişinin değil toplumun da sağlıklı bir iletişime ve dayanışmaya sahip olması için gerekli bir unsurdur. Bu nedenle Türkçe derslerinde yürütülen kelime öğretiminde öğrencilerin kelime hazinelerinin geliştirilerek dil hususunda yetkin olmaları sağlanmalıdır. Bu doğrultuda, dil eğitiminin verimli olabilmesi ve kelime hazinesinin gelişip gelişmediği sistematik bir şekilde kontrol edilmeli, öğretmenler gelişimi izlemeli ve eksikliklere zaman geçirmeden müdahale etmelidirler (Ünalın, 2001, 3).

* Bu çalışma birinci yazarın Doç. Dr. Erhan AKIN'ın danışmanlığında hazırladığı "Satranc-ı Urefa'nın Eğitsel Bir Oyun Olarak Uyarlanmasının 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Öğretimine ve Türkçe Dersi Tutumlarına Etkisinin İncelenmesi (Siirt İli Örneği)" adlı yüksek lisans tezinin nitel kısmından üretilmiştir.

** Öğretmen, MEB, seyithan_5656@hotmail.com

*** Doç. Dr., Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi Bölümü, erhanakin49@hotmail.com



Kelime öğretimi, öğrencinin herhangi bir kelimenin anlamını bilmesi, konuşurken ve yazarken yerinde kullanması, doğru seslendirmesi ve yazması, okuduğunda ya da duyduğunda da ne ifade ettiğini anlaması için yapılan öğretim faaliyetlerini kapsamaktadır (Yangın, 2002). Kelime öğretimi gerçekleştirilmeye yönelik çalışmaların belirli bir amaç ve sistem dâhilinde yürütülmesinin önemli olduğu ifade edilebilir (Göçer, 2009). Öncelikle aile ortamında başlaması gereken kelime öğretimi, okulda da öğrencilerin seviyeleri göz önünde bulundurularak çağın getirdiği şartlar ölçüsünde verilmelidir. Kelime öğretimi sürecinde dikkate alınması gereken önemli prensipler bulunmaktadır. Bu süreçte öne çıkan temel prensiplerden bazıları şunlardır:

- Kelime öğretimi yalın ve net olmalıdır.
- Kelimelerin bilinmeyen veya toplumda az kullanılan eş anlamlıları veya zıt anlamlıları kullanılmamalıdır.
- Komplike açıklamalardan kaçınılmalıdır.
- Mevcut öğreti, geçmiş ve şimdiki zaman ile modeller ve analogiler göstermek suretiyle ilişkilendirilmelidir.
- Öğrencilerin dikkatinin dağılmaması ve bilgilerin soyut kalmaması için sunumlar hazırlanarak tahtaya açıklanmalı olarak yazılmalıdır.
- Öğrencilerin aşına oldukları kelimeler kullanılmalıdır. Öğrencilere zor anlaşılan ve aşına olunmayan kelimelerle karşılaştıklarında endişe etmemeleri gerektiği anlatılmalıdır (Nation, 2005, 2).

Bu görüşlerden hareketle, bireylerin yaşamında önemli bir yer tutan kelime hazinesini besleyerek zengin kılan kelime öğretimi okul öncesi döneminden itibaren planlanarak uygun yöntem ve tekniklerle desteklenerek gerçekleştirilmeli, ilköğretim döneminde öğrencilerin bilişsel gelişimi ile orantılı şekilde daha ileri aşamaya geçilmeli, ortaokul kademesinde ise Türkçe derslerinin bünyesinde gerçekleştirilen sistematik bir süreç şekli almalıdır. Çünkü Türkçe dersleri, kelime hazinesinin geliştirilmesi sürecinde çok önemli rol oynamaktadır (Karatay, 2007). Bu bağlamda Türkçe Dersi Öğretim Programı (6-8. Sınıflar)'nda Türkçe Dersinin Genel Amaçları başlığı altında söz varlığının önemine işaret edilerek öğrencinin, "Okuduğu, dinlediği ve izlediğinden hareketle söz varlığını zenginleştirerek dil zevki ve bilincine ulaşmaları; duygu, düşünce ve hayal dünyalarını geliştirmeleri amaçlanmaktadır" (MEB, 2006, 4) ifadesine yer verilmektedir. Türkçe Dersi Öğretim Programı (2006)'nda söz varlığının önemi vurgulanmasına rağmen kelime öğretimine ilişkin öğrenme ortamlarında hangi yöntem ve tekniklerin kullanılabilmesi yönünde açık ve somut ifadeler bulunmamaktadır. Türkçe dersinin çok yönlü özellikler bütünü yapısına sahip olması, öğrenme ortamının kazanımı amaçlanan becerilerin farklı yöntemler aracılığıyla öğretimine imkân sağlayacak formatta şekillendirilmesini zorunlu kılmaktadır (Kavcar, Oğuzkan ve Sever, 1998). "Kelimelerin hem kalıcı olmasında hem de aktif kelime dağarcığında yer almasını sağlayabilecek yöntem ve tekniklerden bazıları; sözlükten yararlanma (İnce, 2006; Temur, 2006; Akyol ve Temur, 2007; Gardner, 2007), oyunla öğretim, kelimenin son harfinden kelime üretme, bilmece, şarkı, kelime defteri oluşturma, gözlem ve yaşantılardan yararlanma (İnce, 2006), karışık olarak verilen harflerden kelime oluşturma, kavram haritasından yararlanma, kelime kökünden yeni kelimeler türetme, tekerlemelerden yararlanma, kelime-anlam eşleştirme, piramit, atasözü ve deyimlerden yararlanma (Akyol ve Temur, 2007), çağrışım, cümledeki noktalı yerler uygun kelime yazma (İnce, 2006; Akyol ve Temur, 2007), bulmaca (Foil ve Alber, 2002; İnce, 2006; Akyol ve Temur, 2007), farklı metin türleri ile çalışma (Rupley ve Nichols, 2005; Temur, 2006; Gardner, 2007; Gill, 2007), cümleden anlam buldurma (İnce, 2006; Temur, 2006; Akyol ve Temur, 2007), anlam haritası (Foil ve Alber, 2002; Rupley ve Nichols, 2005; Temur, 2006; Akyol ve Temur, 2007), kelime-görsel eşleştirme (Foil ve Alber, 2002; Akyol ve Temur, 2007), görsellerden yararlanma (Rupley ve Nichols, 2005; İnce, 2006; Akyol ve Temur, 2007), drama (Foil ve Alber, 2002; İnce, 2006), konuşma etkinlikleri (İnce, 2006; Temur, 2006), kelimeyi cümle içinde kullanma, kelime ile ilgili resim yaptırma, kelimelerden hikâye oluşturma, resimli sözlük kullanmadır" (Yağcı vd., 2014, 3). Bu bağlamda öğrenme ortamlarını ilgi çekici ve canlı kılan farklı yöntem ve tekniklerin kelime öğretimi sürecinde kullanılması ile öğrencilerin aktifleşerek anlamlı ve kalıcı öğrenmeler gerçekleştirebileceği söylenebilir. Kelime öğretimi sürecinde yapılandırmacı anlayışı esas alan ve hedef kitlesi olan öğrencilerin eğlenerek, zevk alarak ve sosyalleşerek öğrenmelerine imkân tanıyacak farklı yöntem ve tekniklerin işe koşulduğu öğrenme ortamının kelime dağarcığına, edinilen beceri ve bilgilerin kalıcılığına katkı sağlayacağı (Cesur, 2005) düşüncesinden hareketle; kelime öğretiminin öğrenciler arasındaki iletişim ve etkileşimi destekleyen, öğrencilerin bilişsel, duygusal ve sosyal gelişim alanlarına ilişkin becerileri edinmelerini sağlayacak öğrenme ortamlarında gerçekleştirilmesi amacına hizmet edebilecek etkinlikler arasında eğitsel oyunların önemli rol oynadığı ifade edilebilir.



Oyunlar, çocuğun doğduğu andan itibaren tüm eğitim aşamalarındaki süreçte kullandığı en etkili ve en aktif öğrenme sistemidir. Oyunlar, 'deneme-yanılma' imkânı da sağladığı için, çocuğun kendi yetenek ve yetkinliklerini keşfetmesinde yardımcı olmakta ve bu özelliklerinde dolayı da oyunlar günümüzdeki eğitimcilerin dikkatini çekmekte ve kullanılmaktadır (Çankırılı, 2008). Çocuklar oyun oynarken sadece büyüklerinden gördükleri ya da sosyal öğrenme yoluyla edindikleri bilgileri oyuna aktarmakla kalmaz, kendilerine yaratma ortamı da oluşturur ve oyuna kendisine dair şeyleri de katar. Çocuk çevresiyle olan yaşantısını ve kendisinde olanları oyuna yansıtır (Seyrek ve Sun, 2003). Oyun, ilk etapta insanın temel biyolojik ve ruhsal ihtiyacı olan eğlenmenin, mutlu olmanın ve üzüntüden kurtulmanın yolu olarak düşünülmektedir. Oysa oyun salt bir eğlence ve boş zaman aktivitesinden öte, eğitim ve öğretimin sağlıklı bir şekilde yapılabilmesi için de büyük bir önem taşımaktadır. Çünkü öğretmen-öğrenci ilişkisine dayalı olması ve öğrencinin pasif dinleyici rolünü üstlenmesi sebebiyle okullarda verilen eğitim sıklıkla soyut, çabuk unutulmuş ve hayata tatbik edilemeyen bilgilerle ilişkilendirilmektedir. Özellikle teknolojinin artışıyla ortaya çıkan bilişim toplumu, eğitimin zaman ve mekândan bağımsızlaşmasını ve hayat boyu eğitim ve öğrenim olgusunu ortaya çıkarmıştır. Öğretici merkezli ve soyut eğitim metodunun yetersizliği de bu süreçte daha kolay anlaşılmuştur. Bu nedenle, uzmanlara göre eğitimin kalitesi öğrenciye öğrenmeyi sevdirmekle artmaktadır. Bu noktada da oyunun eğitimdeki yeri ve önemi ortaya çıkmaktadır (Açıkgöz, 2014).

Oyunun karakterine (taklit ve mücadele oyunları gibi), yaş gruplarına (lise dönemi oyunları gibi), oynanan alana (sınıf veya salon oyunları gibi), oyuncu sayısına (ferdi, ikili veya grup oyunları gibi), kullanılan araç ve gereçlere (bir araçlı veya aletli oyunlar gibi) veya amacına (eğlence veya eğitsel amaçlı gibi) göre çok çeşitli sınıflandırmalar yapılmış olsa da literatürde daha çok kabul görmüş olan sınıflandırma Avedon ve arkadaşlarının (1971) yapmış olduğu sınıflandırmadır (Gülsoy, 2013, 52).

Tablo 1: Oyunun Sınıflandırılması (Hazar, 2006, 8).

A) Şans Oyunları	B) Gösteri- Rol Oyunları	C) Macera Heyecan Oyunları	D) Mücadele Yarışma Oyunları
Kâğıt oyunlar	Meddah	Motorlu sürat Yarışları	Fiziksel beceri oyunlar
Zar oyunları	Tiyatro	Dağcılık	Fiziksel beceri ve strateji oyunları
Fal oyunları	Opera	Trekking	Strateji oyunları
Rulet oyunları vs.	Sinema vs.	Sallanma vs.	Strateji ve şans içeren fiziksel beceri oyunları

Tablo 1'de görüldüğü üzere Avedon, Smith ve Caillos (1971)'a göre oyunlar şans oyunları, gösteri-rol oyunları, macera-heyecan oyunları ve mücadele-yarışma oyunları olarak dört grupta sınıflandırılmıştır. Temelinde dikkat, motorik özellikler, zekâ, yarışma ve mücadele olmasından dolayı eğitsel oyunlar bu sınıflandırma içerisinde mücadele yarışma oyunları grubu içerisinde yer almaktadır. Çünkü eğitsel oyunlar temelde eğitim esasına dayanan, taktik ve stratejinin zekâ ve zihinsel üretkenlikle kullanıldığı eylem ve uygulamaları içermektedir (Gülsoy, 2013, 52).

"Çocukların bedensel, zihinsel ve psikolojik gelişimine olumlu katkı sağlayan, güven kazanma, uyum sağlama ve gözlem yapma yetisini geliştiren etkinlikler" (Kara, 2010, 410) olarak ifade edilen eğitsel oyunlar, öğrenme edinimlerinin devamlı ve sıkılmadan tekrar edilmesini sağlamaktadır. Öğrenciler oyun içerisinde deneyim kazanır ve deneyimlerini doğal ve eğlenceli oyun ortamında işleme fırsatı kazanır. Çocuklar, doğaları gereği çoğu etkinlikte sıkılabilirken oyun içerisinde sıkılmadan yeni şeyleri yapabilmektedir. Öğretimi hedeflenen konu içeriğine ve hedef kitlenin özelliklerine uygun formatta tasarlanacak eğitsel oyunların oluşturacağı çok uyarıcı renkli ve işlevsel öğrenme ortamlarının öğrencilerin sağlıklı gelişimine ve akademik başarılarına katkı sağlayacağı söylenebilir. Nitekim Sutton ve Ford (1933), Lieberman, VVallach ve Kogan (1965) ve Smilansky (1986) gibi birçok bilim adamı tarafından oyun ortamında yetişen çocukların aktiflik, yaratıcılık, etkili ve düzgün konuşma becerisi ve kelime hazinesinin gelişimi açısından oyun ortamı dışında yetişen çocuklara göre daha başarılı oldukları bilimsel olarak kanıtlanmıştır (Karabacak, 1996). Bu bilgiler doğrultusunda, çağdaş eğitim sisteminde eğitimcilerin esas görevleri, çocuklara bilginin aktarılması değil, çocukların öğrenme yolculuklarında rehberlik görevini üstlenmek ve çocukların öğrenmeyi öğrenmelerini sağlamaktır. Tural (2005, 78-79)'a göre oyun, genel olarak eğitim ve öğretim faaliyetleri içerisinde dört önemli görevi yerine getirmektedir:

- Öğrenciler oyun ile aktif olma ihtiyacına bağlı olarak biriken enerjilerini boşaltırlar.
- Oyun ile çeşitli becerileri belli kurallara bağlı olarak öğrenirler.



- Oyun ile farklı rolleri oynama fırsatı bulunduğu için öğrenciler ilerideki yaşamlarına hazırlanma fırsatı bulurlar.
- Oyunlar aynı zamanda öğrencilerin çeşitli stres vb. gerginliklerden kurtulmalarına, eğlenerek öğrenmelerine katkı sağlar.

Bu bağlamda oyun, öğrenciler için gelişimin bir parçası olarak düşünülmesi ve eğitimcilerin unutmaması gereken bir gerçek olarak eğitim ve öğretim faaliyetlerindeki yerini almalıdır (Mangır ve Aktaş, 1993, 18). Eğitim sisteminde öğretmen, bir oyuncu değil, çalıştırıcı/teknik destek sayılan bir yönlendirmeci gibi görülmektedir. Ancak çocuklar oyun oynama yoluyla öğrenmeyi öğrenebilmektedir. Bu nedenle de öğretmenlerin hem ders esnasında hem de ders haricindeki zamanlarında oyunları kullanmalarının önemi artmıştır (Yıldız, 1997). Bu bağlamda ana dili öğretiminin bel kemiğini oluşturan kelime öğretiminin kalıcı, zevkli, öğrenmeyi öğreten ve sevdiren bir öğrenme ortamında gerçekleştirilebilmesi için çocukların dünyalarına hitap edebilecek eğitsel oyunların işe koşulmasının kelime öğretimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir (Başar, Batur ve Karasu, 2014). Bu bağlamda ezberci anlayışa hizmet eden, öğrenciye aktif katılım fırsatı sunmayan, iletişim ve etkileşimle desteklenmeyen sınıf ortamları yerine öğrencilerin yaparak, yapılandırarak, eğlenerek, yaşayarak ve zevk alarak öğrenmelerini sağlayacak öğrenme ortamlarının dilsel beceri ve kelime hazinesinin sağlam bir zeminde geliştirilmesine katkı sağlayacağı söylenebilir. Çünkü oyun yöntemi, öğrencilerin gerek temel dil becerilerini geliştirmeleri gerekse bu becerilerinin gelişimini sağlayan kelime hazinesi ve gramere ilişkin bilgilerini geliştirmeleri noktasında önemli rol oynamaktadır (Kara, 2010).

1.1. Kelime Bilgisinin Geliştirilmesi Sürecinde Kullanılabilecek Eğitsel Oyun Etkinlikleri

Kelime bilgisinin geliştirilmesi sürecinde geleneksel yaklaşım dışında farklı eğitim kademelerindeki öğrencilerin zihinsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim alanlarına ve öğretimi hedeflenen konuların eğlenceli, zevkli ve eğitici bir atmosferde öğrenimine katkı sağlayacak bir formata göre yapılandırılarak öğrenme ortamlarında işe koşulabilecek eğitsel oyunlar bulunmaktadır. Araştırmanın bu başlığı altında; öğrenme-öğretme sürecinde kılavuzluk işlevini üstlenen öğretmenlerin etkili, sistemli ve verimli uygulamaları halinde öğrencilerin kelime bilgisi başarılarına, derse yönelik tutumlarına ve motivasyonlarına katkı sağlayabileceği düşünülen eğitsel oyunlara ilişkin bilgiler verilmiştir:

1.1.1. Piramit

Piramit oyununda öğretmen tarafından belirlenen bir harf tahtaya yazılır. Öğrenciler, bu harfe her bir alt satırda yeni harfler ekleyerek yeni kelimeler türetmeye çalışır. Türetilen yeni kelimelerin alt alta yazılması, piramidi andıran bir şekil ortaya çıkarır. Piramidin her basamağı türetilen yeni bir kelimeyi temsil ettiği için basamak sayısı en fazla olan piramidi oluşturan öğrenci oyunu kazanır. Esnek bir yapı özelliğini barındıran oyunda basamaklar arası geçişi sağlayan bazı yerlerde anlamsız kelime kullanımına izin verilebilir. (Karatekin, Durmuş ve Durmuş, 2012).

Örnek uygulama:

A
A S
T A S
T A S A

1.1.2. Sessiz Sinema

Sessiz sinema oyunu, öğrencilerin kelime bilgisi ve konuşma becerilerinin gelişimine katkı sağlayabilecek eğitsel oyunlardan biri olarak ifade edilebilir. Oyun şu şekilde oynanmaktadır:

Oyuna başlamadan önce sınıftaki öğrenciler iki eşit gruba ayrılır. Her grubun her oyunda değişmek suretiyle birer sözcüsü bulunmaktadır. Grup sözcüsü, diğer grubun belirlediği bir filmi konuşma becerisini işe koşmadan hareket ve mimikler yardımıyla anlatmaya çalışır. Filmin anlatılması sürecinde karşıtı, anlamdaşı, çoğul ve ekle gibi belli anlamlara karşılık gelen hareketlerden de faydalanılabilir. Filmin bulunması için belirli bir süre verilir. Gruplar tarafından bilinen her film için 1 puan verilir. Oyuna bu şekilde devam edilir. Oyunun sonunda en fazla puan toplayan grup oyunu kazanır (İzğören, 1999).

1.1.3. Pantomim

Bu oyun, sınıf ortamında öğrencilerin gönüllülük esasına dayalı katılımı şeklinde uygulanır. Oyun öncesinde öğretimi hedeflenen kelimelerin taklit becerisinin işe koşularak anlatılması gerektiği belirtilerek öğrencilerin oyunu tanımaları sağlanır. Gönüllülük esaslı oyunda öğretimi hedeflenen kelimeler öğrencilere dağıtılır. Öğrenci, kelimeyi taklit yoluyla anlatmaya çalışırken diğer öğrenciler kelimenin ne olduğunu bulmaya çalışır (Karatekin vd., 2012).



1.1.4. Grubumuzun Kelimesi

Bu oyun sınıf ortamında gruplar halinde uygulanabilir. Öğrencilerden kura yöntemiyle kendilerine denk gelen anahtar kelimelerle ilgili belirli bir sürede cümleler kurmaları istenir. Anlamsız cümlelerin dikkate alınmadığı oyunda belirlenen sürede en fazla cümle kuran grup oyunu kazanır (Karatekin vd., 2012).

1.1.5. Meyve Sepeti

Bu oyunda sınıftaki öğrencilerin her birine bir meyve ismi verilir. Öğrencilerin arasından seçilen bir ebe "pazardan portakal aldım" der. Portakal ismini alan öğrenci ayağa kalkar, gerçek adını söyler. Ebe "pazardan şeftali aldım" derse "şeftali" ismini alan öğrenci adını karıştırır veya unutursa ebe yerine geçmek durumunda kalır. Oyun bu şekilde oynanarak devam eder. (Akandere, 2004).

1.1.6. Kelimeler Kâsede

Bu oyunda metinde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimeler kâğıtlara yazılarak kâse veya benzeri bir oyun aracının içine atılır. Öğrencilere kâseden bir kâğıt seçmeleri ve kâğıtta yazılı olan kelimenin anlamını tahmin etmeleri gerektiği söylenir (Karatekin vd., 2012).

1.1.7. Seksek Kelimeler

Bu oyun, anlamdaş (eş anlamlı) kelimelerin öğretiminde yararlanılabilecek eğitsel oyunlardan biridir. Sınıf veya bahçede oynanabilen bu oyunda öncelikle öğretimi hedeflenen eş anlamlı kelimelerin listesi hazırlanır. Oyunun başlangıcında sekseğin ilk basamağında bekleyen öğrenciye eş anlamlı kelimeler listesinden rastgele bir kelime söylenir ve öğrenciden söylenen kelimenin eş anlamlısını söylemesi istenir. Öğrenci, kelimenin eş anlamını bilirse zıplayarak sekseğin ikinci basamağına geçiş yapar, bilemezse arkadaşından yardım alabileceği hatırlatılır. Öğrenci ve yardım isteyebileceği arkadaşı kelimeyi bilemezlerse hakkını kaybeder, seksek oyununa başka bir öğrenciden tekrar başlanır. Bu şekilde devam eden oyunda eş anlamlı kelimelerin yerine zıt anlamlı kelimelerin öğretimi de gerçekleştirilebilir (Karatekin vd., 2012).

1.1.8. Sesli Sinema

Sessiz sinema oyununun sesli şekli olarak ifade edilebilecek bu oyunda grup sözcüleri karşı grup tarafından belirlenen filmde bulunan kelimeleri isim, sıfat, fiil, somut veya soyut olma özelliklerini belirterek ifade edebilecekleri gibi şekil ve çizimlerden yararlanarak da anlatabilirler (Dervişoğulları, 2008).

1.1.9. Bilgimatik

Bu oyunda numaralandırılmış kelimeler listesi hazırlanır. Daha sonra öğretmen kelimeleri "1. Tepe", "2. Kitaplık", "3. Masa", "4. Gökyüzü", "5. Tren", "6. Mahalle", "7. Bahçe" şeklinde öğrencilerin düşünmelerine fırsat sağlayacak bir hızda sesli bir şekilde okur. Kelimeler okunurken öğrencilerin kesinlikle not almamaları gerektiği söylenir. Bütün kelimeler bu şekilde okunduktan sonra öğrencilerin okunan kelimeleri numaralarıyla birlikte yazmaları istenir. Oyunda kelimeleri numaralarıyla en fazla doğru yazan öğrenci oyunu kazanır (İzğören, 1999).

1.1.10. Tabu

"Bu oyun için hazırlanmış özel kartlar bulunmakla birlikte öğretmen öğrencilerin seviyelerini göz önüne alarak kendisi de kartlar hazırlayabilir. Tabu kartları şu şekildedir: En yukarıda verilen süre içinde anlatmanız gereken kelime yer alır. Onun altında o kelimeyi anlatırken kullanmamanız gereken kelimeler yer alır. Eğer yasaklı kelimelerden biri kullanırsanız o kart iptal olur ve puan alamazsınız. Verilen sürede en çok kelimeyi anlatan grup oyunu kazanır" (Gülsoy, 2013, 78).

1.1.11. Adam Asmaca

Bu oyun, öğrencilerin eğlenerek ve zevk alarak oynayabilecekleri ve oyun sürecinde zekâ ve sözcük dağarcıklarını geliştirebilecekleri bir eğitsel oyun türü olarak ifade edilebilir. Oyun, sınıf ortamında gruplar halinde oynanabilir. Oyun öncesinde oyun grupları oluşturulur. Belirlenen kelimedeki bulunan harf miktarınca tahtaya çizgi çizilir. Örneğin belirlenen kelime "eğitim" ise tahtaya "-----" şeklinde altı çizgi çizilir ve diğer gruptan harf tahmininde bulunarak kelimeyi bulmaya çalışmaları istenir. Bilinen harfler çizgilerdeki uygun boş yerlere yazılır. Bilinmeyen her harf için tahtada darağacına asılan adam resmini tamamlayacak bir çizgi çizilir. Diğer grubun altı veya on defa yanlış harf tahmin etme hakkı bulunmaktadır. Çünkü altı veya on çizgi ile darağacına asılan adamın resmi tamamlanmaktadır. Resim tamamlanmadan kelimenin bulunması oyunun kazanılmasını sağlarken kelimenin bulunmaması oyunun kaybedilmesine neden olmaktadır (İzğören, 1999).



2. Satranc-ı Urefa

Satranc-ı Urefa, tasavvuf ıstılahında önemli bir yer teşkil eden “vahdet-i vücut” görüşünün benimsenmesi ve içselleştirilmesi doğrultusunda insanoğlunun yaşantısıyla bağlantılı kavramların sistemli bir şekilde yerleştirilmesi esasına dayalı belirli kurallar çerçevesinde oynanan tarihî bir strateji oyunudur. Satranc-ı Urefa, Şeyh-i Ekber Muhyiddin Arabî'nin tasavvuf düşüncesini yansıtıcı özelliğe sahip 101 kavramın öğrenciler tarafından anlaşılması ve anlatılması sürecinin oyun aracılığıyla gerçekleştirilmesini sağlayan klasik bir oyun etkinliği olarak da tanımlanabilir (Ebren, Aydın, Ulaş ve Metin, 2015). Oyunun Muhyiddin Arabi tarafından tasavvuf ekolüne uyarlanarak tasavvufî kavram ve değerlerin öğretimi amacıyla hizmet edebilecek formatta tasarlandığı (Çağlar, 2009) yaygın kanılar arasındadır (Söylemez, Ulaş ve Kırkkılıç, 2015). Oyunun takriben 1500 yıl önce Hindistan'da ortaya çıktığı düşünülmektedir (Hatun, Söylemez ve Arıcı, 2015). Alanyazın incelendiğinde, Satranc-ı Urefa (Ariflerin Satrancı) ile ilgili yapılan çalışmalarda oyunun özellikleri, tarihi ve kaynağına ilişkin bilgilerin ifade edildiği görülmektedir. Shick (2010a), Toplumsal Tarih dergisinin Şubat 2010 tarihli nüshasında yayımlanan “Tarihin Tahrif Edilmesine Bir Örnek “Osmanlı Satrancı” Yahut Satranc-ı Urefâ” başlıklı yazısında oyunun şekilsel özelliklerine ve oynanma amacına ilişkin şunları söylemektedir:

“10 x 10 hanelik dörtköşe bir yüzey üzerinde tek zarla oynanan Satranc-ı Urefâ oyununda amaç, en aşağıdan başlayarak en üstteki “Visâl” hanesine varmaktır. Bu kelimenin elbette tasavvufî manasıyla anlaşılması gerekmektedir, yani maksat Allah'a varmak, O'nda yok olmak, fenafillâh mertebesine erişmektir” (Shick, 2010a, 14).

Oyuna ilişkin gerek yazılı gerek sözlü kaynakların yok denecek kadar az olması, oyunun mucidine ilişkin görüşlerin rivayetten öteye geçmemesi gibi olumsuz bir durumu da beraberinde getirmektedir. Necip Fazıl Kısakürek, farklı eser ve yazılarında Satranc-ı Urefa oyununa ilişkin bilgiler vermektedir. Nitekim İman ve İslam Atlası (2017), Bâbü'l (1999), Batı Tefekkürü ve İslam Tasavvufu (1996) adlı eserlerinde ve Büyük Doğu dergisinin 2 Mayıs 1958 tarihli sayısında yayımlanan “Satranc-ı Urefa Ariflerin Satrancı” başlıklı yazısında (Albayrak, 2010) oyunun mucidi olarak Şeyh-i Ekber Muhyiddin-i Arabi ismi kabul görmektedir. Albayrak (2010) ise oyunun Muhyiddin-i Arabî'nin eserleri arasında bulunmadığını¹, oyun tablosunu Enîsü'l-Hâifin ve Semîru'l-Âkifin fi Şerhi Şatrancı'l-Ârifin adlı eserinde şerh eden Şeyh Muhammed b. el-Hâşimî ed-Dîmeşkî (1881-1961)'nin oyunun İbnü'l-Arabî'ye nispet edilmesini doğrulayacak herhangi bir kaynağa ulaşamadığını ifade etmektedir. Kurt (2011), oyunun araştırma-inceleme ürünü olmayan ve belli bir kaynağa dayanmayan bir görüş doğrultusunda Şeyh-i Ekber Muhyiddin-i Arabi ve Süleyman Çelebi'ye nispet edilmiş olduğunu ifade etmektedir. Shick (2010a) ise konuya farklı bir bakış açısı ile yaklaşmakta ve oyunun ticari kaygılar neticesinde Osmanlı oyunu olarak lanse edilmesinin yanlışlığını vurgulamaktadır. Bu bağlamda oyun tablosuna ilişkin kaynakların sınırlı sayıda olmasının oyunun mucidi konusunda fikir birliği ve bütünlüğüne kavuşulması noktasında engel teşkil ettiği sonucuna ulaşılabilir.

Satranc-ı Urefa oyunu, 10x10+1 şeklinde her birinde farklı bir ahlakî kavramın yer aldığı toplam 101 kareden oluşan oyun levhası üzerinde oynanmaktadır. Oyun araçları, 1'den 6'ya veya 1'den 10'a kadar sayıların bulunduğu zar veya altı kanatlı fııldak ve oyuncu sayısı kadar piyondan oluşmaktadır. Oyuncular, oyuna başlamak için gerekli olan “nedamet” karesine geldikten sonra zarla veya altı kanatlı fııldakta isabet eden sayıya göre basamaklar arasında hareket etmek suretiyle denk geldikleri karelerde bulunan kavramları açıklayarak visal karesine ulaşmaya çalışırlar. Oyuncunun basamaklar arasında ilerleyebilmesi, bulunduğu karedeki kavramı açıklaması, açıklamanın karşıdaki muhatabı tarafından kabul görmesi ön koşuluna bağlıdır. 101. karede bulunan “visal” karesine ulaşmaya kadar aşılması gereken kavramlar arasındaki geçiş bağlantılarının gelişigüzel değil oyunun amaca hizmet eden mantıksal bir bütünlük olarak görülmesi gerektiği söylenebilir. Çünkü “Âriflerin Satrancı'nda bir'den yüz'e kadar sıralanmış olan kareler, tesâdüfî olmayıp zorunlu geçişleri temsil etmektedir” (Kurt, 2011, 5).

¹ İbnü'l-Arabî'nin eserleri için bk. Mahmud Erol Kılıç, Şeyh-i Ekber İbn Arabi Düşüncesine Giriş, İstanbul 2010 (Albayrak, 2010, 104).



Şekil 2 incelendiğinde, oyun tablosunda toplamda 8 tane yükselten, 13 tane düşüren kare bulunduğu görülmektedir. Yükselten kareler sırasıyla Tablo 2’de gösterilmiştir:

Tablo 2: Satranc-ı Urefa Oyununda Yükselten Kareler

Kare sayısı	Kavram	Yükselttiği kare	Kavram	Yükselttiği kare sayısı
23	Cefa	31	Sefa	8
26	Fırsat	56	Tecrübe	30
41	Erz	72	Rüyet	31
42	Niyaz	63	Teselli	21
60	Sadakat	86	Sabır	26
87	Muhabbet	101	Visal	14
89	İzzet	98	Bad-ı aşk	9
90	Vahdet	99	Halet	9

Tablo 2 incelendiğinde, oyuncu üçüncü basamaktan itibaren yükselten karelerle karşılaşmaya başlamaktadır. Bu basamakta oyuncunun yükselmesini sağlayan ilk kare cefa hanesidir. Oyuncu, “cefa” hanesinden “sefa” hanesine yükselerek mükâfatlandırılır. Bu durum, “Her karanlık gecenin aydınlık bir sabahı vardır”, “Her kışın bir baharı vardır” görüşleriyle ilişkilendirilebilir veya “Sefa ile yenen cefa ile kazanılır” atasözüne bir gönderme olarak da değerlendirilebilir. Nitekim insanların rahata, huzura kavuşabilmesi için sıkıntı, dert ve elemelere sabredip kurtuluş için çabalamaları gerekmektedir. Sefayı değerli kılan cefadır. Üçüncü basamakta oyuncuya tecrübe kazanabilmesi için zemin hazırlayan “fırsat” hanesi yer almaktadır. Fırsatlar tecrübeleri doğurur. Oyunun beş, altı ve dokuzuncu basamaklarında oyuncu; çaba, sabır, inanç ve kararlılığının meyvesi olarak erzden rüyet hanesine, niyazdan teselli hanesine, sadakatten sabır hanesine, izzetten bad-ı aşk hanesine, vahdetten halet hanesine yükselmektedir. Bu basamaklarda oyuncuyu daha aşağı basamaklara sürükleyecek cezalı bir kare bulunmamaktadır. “Bu da kişinin “vuslat” yolculuğunda yukarılara çıktıkça, manevi yollar kat ettikçe daha çok mükâfatla karşılaşacağı hissini uyanmasına vesile oluyor” (Söylemez vd., 2015, 576).

Satranc-ı Urefa’da oyuncuyu bulunduğu basamaktan daha alt basamaklara düşüren kareler sırasıyla Tablo 3’te gösterilmiştir:

Tablo 3: Satranc-ı Urefa Oyununda Düşüren Kareler

Kare sayısı	Kavram	Düşürdüğü kare	Kavram	Düşürdüğü kare sayısı
11	Sohbet-i sek	2	Teessüf	9
21	İstiğna	3	Rica	18
22	Hacet	13	Duzah	9
28	Rakip	7	Hicran	21
32	Ağyar-ı bed	4	Kavgaya	28
33	Akl-ı bed	14	Zeval	19
34	Nifak	6	Nedamet	28
39	Sûd	15	Taan-ı halk	24
43	Kemal	5	Adavet	38
91	Gurur	1	Zillet	90
100	Kaza	10	Rıza	90

Tablo 3 incelendiğinde, oyuncu oyun tablosunun alttan ikinci basamağında yer alan sohbet-i sek hanesine ayak bastığında alttan birinci basamağın ikinci hanesinde bulunan teessüfe düşmektedir. Bu durum oyuncunun cezalı kareye ilk defa denk gelmesi açısından önemli bir yer teşkil etmektedir. İkinci basamakta düşüren tek kare “sohbet-i sek” karesidir. İkinci basamağı selametle geçen oyuncuyu oyunun en zor safhası olarak değerlendirilebilecek üçüncü ve dördüncü basamaklar beklemektedir. Cezalı karelerle döşenmiş bir mayın tarlasını andıran üçüncü ve dördüncü basamaklarda sırasıyla istiğnadan ricaya, hacetten duzaha, rakipten hicrana, ağyar-ı bed hanesinden kavgaya, akl-ı bed hanesinden zevale, nifaktan nedamete ve sūd hanesinden taan-ı halka düşülmektedir. Oyunun beşinci basamağında düşüren kare sayısı azalmakta ve oyuncunun sabır ve tevekkülle oyunun sonuna yaklaşmasına fırsat tanınmaktadır. Ancak oyuncu oyunun bu basamağında yer alan kemal hanesine denk gelirse oyunun başlarına yakın adavete düşme tehlikesiyle karşı karşıya kalabilir. Beşinci basamaktan sonra “visal” basamağından bir önceki son basamak olan onuncu basamağa kadar oyuncuyu düşme tehlikesiyle karşı karşıya bırakabilecek herhangi bir cezalı kare bulunmamaktadır. Özellikle cezalı ve ödüllü kareleri barındırmayan yedi ve sekizinci basamaklar oyuncunun duygu ve düşünce yelpazesini genişleterek oyunu anlamlandırmasını sağlayacak becerileri işe koymasına fırsat tanımaktadır. “Oyunun bu bölümünde düşme ya da yükselmeye vesile olacak bir kare olmaması aşk, güzellik, vefa gibi kavramlar üstünde daha derin düşünülmesi ve daha çok sohbet edilmesi için bir vesile olma amacını da taşıyabilir” (Söylemez vd., 2015, 577).



Tarihi ve kültürel özellikleri bünyesinde barındıran, benimsendiği toplumun dünya görüşü, dini inancı, kültürel özellikleri, ekonomik kaygıları ve siyasi bakış açısı gibi değişkenlerine göre şekillenen ve kalıbını bulan, farklı bölgelerde farklı adlandırmaları bulunan Satranc-ı Urefa oyununa ilişkin kaynakların yok denecek kadar az olduğu söylenebilir. Şatrancu'1 Ârifin, Şatrancu'1 Urefa ve Şatranc-ı İrfanı şeklinde farklı adlandırmaları da mevcut bulunan Satranc-ı Urefa oyununun değişik toplumlarda benzeri veya çıkış noktası olarak değerlendirilebilecek çeşitlenmeleri bulunmaktadır. Bu bağlamda kökenine ilişkin farklı rivayetlerin bulunduğu Satranc-ı Urefa oyununun benimsendiği toplumun kültürel, dinsel ve sosyal değişkenleri doğrultusunda şekillenerek işlev gördüğü ifade edilebilir. Nitekim Satranc-ı Urefa oyunu; İslam, Hindu ve Budist kültürlerindeki farklı tertiplerinde dinsel düşüncelere göre şekillenirken İngiltere'de burjuva temelli toplumsal değerlerin aktarımını sağlayan bir araç olarak geliştirilmiştir (Shick, 2010b). Bu bağlamda oyun ile iletimi hedeflenen değerlerin ve kavramların toplumun duygu ve düşünce dünyasının yansımaları olarak düşünülebilecek kültürel sisteme göre şekillendiği söylenebilir. Satranc-ı Urefa oyunu genel olarak değerlendirildiğinde oyunun farklı inançlara ait dini, ahlaki ve toplumsal değerlerin oyun ortamında aktarılması düşüncesinin bir ürünü olduğu ifade edilebilir. Benimsendiği her toplumun duygu, düşünce ve kültür dünyasından izler taşıyan oyun, kültürel bir hazine olarak da değerlendirilmelidir.

Ana dili öğretiminin sadece dilsel becerilerin ve gramer konularının edindirilmesi amacına dayalı tek boyutlu bir öğretim süreci olduğu düşünülmemelidir. Çünkü dil öğretimi, konu alanına ilişkin bilgilerin öğretiminin yanı sıra ulusal birikimlerin ve değerlerin edebî metinler kanalıyla gelecek nesillere aktarılması ve kazandırılması amacına hizmet eden önemli bir süreçtir (Özbay ve Tayşi, 2011). Kültürel unsurlar dil kanalıyla gelecek nesiller tarafından tanınır, anlaşılır ve anlatılır. Bir ulusun birlik ve beraberlik dairesi çerçevesinde varlığını devam ettirmesini sağlayan değerler manzumesinin nesiller arası transferi sürecinde sözlü ve yazılı ürünler önemli rol oynamaktadır. Milli bilinç ve tarih şuurunun yarınki nesillere ulaşmasını sağlayan ürünlerin başında Atatürk'ün "Gençliğe Hitabe" adlı metni gelmektedir. Çünkü "Türk milletinin geleceğini omuzlarında taşıyacak olan nesillerin imarında en önemli pay sahiplerinden bir eser de hiç şüphe yok ki Atatürk'ün Gençliğe Hitabesi'dir" (Arslan ve Orhan, 2012, 78). Gençliğe Hitabe'nin Türk milleti açısından önemi dikkate alındığında, bu metinde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimelerin metin bağlamından hareketle modern yöntem ve tekniklerle desteklenerek farklı eğitim kademelerinde öğretilmesinin donanımlı bireylerin yetişmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Nitekim Gençliğe Hitabe gibi toplumun belli bir dönemine ışık tutan, gelecek nesillere yönelik önemli mesajlar barındıran bir metinde yer alan kelimelerin unutulmak olan Satranc-ı Urefa gibi kültürel kodlarımızı yapısında barındıran geleneksel bir oyun ile çağdaş bir zeminde harmanlanarak eğitsel oyun yöntemi ile öğretiminin bireylerin gerek duygu, düşünce dünyalarının gelişimi gerek bilgi, beceri ve olumlu davranış edinmeleri gerekse ait oldukları topluma özgü kültürel değerleri benimsemeleri ve geliştirmeleri sürecinde etkili olabileceği düşünülmektedir. Çünkü oyunlar topluma özgü kültürel zenginliklerden bağımsız olarak gelişmez. Çocuk oyunlarının yapısında kültürel değerlerin yansımaları bulunduğu için oyunlar kültürel gelişimde önemli bir rol oynar (Akandere, 2004). Bu bağlamdan hareketle çalışmada, Gençliğe Hitabe metninde yer alan kelimeler özelinde kelime öğretiminin eğitsel oyun aracılığıyla sıkıcı, geleneksel öğrenme ortamı dışında öğrencilerin eğlenerek, öğrenerek, sosyalleşerek ve iç dünyalarını sergilemelerine imkân sağlayacak yaşantı destekli öğrenme ortamında gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır.

Alanyazın incelendiğinde, yurt içi ve yurt dışında eğitsel oyunların farklı derslere (Türkçe, Matematik, İngilizce, Fen Bilimleri vb.) ilişkin konuların öğretimi üzerindeki etkisini inceleyen birçok araştırmanın (Taşlı, 2003; Huyen ve Nga, 2003; Altunay, 2004; Yurt, 2007; Şenol, 2007; Yip ve Kwan, 2007; Dervişoğulları, 2008; Kara, 2010; Alemi, 2010; Şahin, 2013; Gülsoy, 2013; Başar, Batur ve Karasu, 2014; Gökbulut ve Yumuşak, 2014; Lin, 2015; Kaya ve Elgün, 2015; Işık ve Semerci, 2016; Varan, 2017) ve Satranc-ı Urefa'dan uyarlanarak geliştirilen yeni eğitsel oyunların değerler eğitiminde kullanılabilirliğini belirlemeye yönelik çalışmaların yapıldığı görülmektedir (Ebren, Kurtlu ve Sevim, 2015; Hatun, Söylemez ve Arıcı, 2015; Ebren, Aydın, Ulaş ve Metin, 2015; Söylemez, Ulaş ve Kırkkılıç, 2015). Bu çalışmalar incelendiğinde, Satranc-ı Urefa oyunundan uyarlanarak geliştirilen eğitsel oyunun kelime öğretimine katkısını tespit etmeye yönelik bir çalışmanın yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu doğrultuda "Gençliğe Hitabe" metninde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretiminde kullanılabilme üzere Satranc-ı Urefa oyununu eğitsel bir oyun şeklinde uyarlamak, uyarlaması yapılan oyunun kelime öğretimine katkısını ve öğrencilerin oyuna ilişkin görüşlerini tespit etmeyi amaçlayan bu çalışmadan elde edilecek bulguların öğrencilerin kelime bilgisinin geliştirilmesi amacı doğrultusunda uygulanacak eğitsel oyun eksenli yeni yöntem ve tekniklerin belirlenmesine yönelik konu alanına ilişkin çalışmalara kaynaklık edebileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda alana ilişkin literatüre katkı sağlayacağı düşünülen çalışma önemlidir.



Bu çalışmada; eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi ve Satranc-ı Urefa oyunundan uyarlanarak kelime öğretiminde eğitsel bir araç olarak uygulanabilirliğini incelemek amacı doğrultusunda geliştirilen Kelime Safari oyunu ve oyun araçlarına ilişkin öğrenci görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Belirlenen amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. 10 haftalık uygulama boyunca Gençliğe Hitabe metninde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretimi amacıyla Satranc-ı Urefa'dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisı adlı eğitsel oyunu kullandık. Türkçe dersinde kelime öğretiminin eğitsel oyun destekli olarak gerçekleştirilmesi hoşunuza gitti mi? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.
2. Eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi uygulaması, sizin anlamı bilinmeyen kelimeleri daha kolay öğrenmenize katkı sağladı mı, sağlamadı mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.
3. Satranc-ı Urefa'nın modern uyarlaması olarak geliştirilen Kelime Safarisı adlı oyun tablosunda bulunan farklı renkteki kareler, yükseliş ve düşüşleri gösteren semboller (kara bulut ve ok işaretleri) ve oyun materyallerinden (çark ve kuş maketleri) en çok hoşunuza giden ne oldu? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.
4. 10 haftalık eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi sürecinde gerek sınıf ortamı gerekse Kelime Safarisı oyunu bağlamında sizi rahatsız eden, dikkatinizi dağıtan durumlarla karşılaştınız mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.
5. Kelime Safarisı oyununu tekrar oynamak ister misiniz? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma, nitel yaklaşım doğrultusunda yürütülmüştür. Nitel yaklaşım, araştırmacılar tarafından araştırılması hedeflenen durum ve olayların doğal ortamında gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi yöntemlerle desteklenerek nesnel ve kapsamlı bir bakış açısı disiplini dâhilinde incelenmesi sürecidir (Yıldırım ve Şimşek, 2011). Araştırmada, eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi, Satranc-ı Urefa'dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisı oyunu ve oyun araçlarına ilişkin öğrenci görüşlerinin belirlenmesi amacı doğrultusunda yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yapılandırılmış görüşme tekniğine göre yürütülen araştırmada çalışma grubundaki katılımcılara aynı sorular yöneltilir. Aynı kelimelerle kurulu soru cümlelerine ilişkin katılımcıların yanıtları kapalı uçlu bir özellik taşımaktadır (Türnüklü, 2000). Görüşme tekniğinden elde edilen verilerin analizinde betimsel analiz yönteminden yararlanılmıştır. "Betimsel analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır. Betimsel analizde, görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir şekilde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir" (Yıldırım ve Şimşek, 2011, 224).

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcıları, 2017-2018 eğitim-öğretim yılının bahar döneminde Siirt il merkezinde MEB'e bağlı bulunan Şehit Öğretmen İsmail Çelik Ortaokulu'nun 6. sınıfında eğitimine devam eden toplam 24 öğrenciden oluşmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Satranc-ı Urefa oyununun tespiti ve kelime öğretiminde kullanılabilecek modern uyarlama çalışması sürecinde doküman analizi tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırmanın doküman incelemesi boyutunda Satranc-ı Urefa oyununun tarihi, gelişimi, kuralları ve oyuna ilişkin araştırma ve inceleme yazıları incelenmiştir. "Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar" (Yıldırım ve Şimşek, 2011, 187). Doküman incelemesi sonucu elde edilen veriler ışığında eğitsel bir oyun olarak geliştirilen Kelime Safarisı oyunu, verilerin toplanmasında araç olarak kullanılmıştır.

Satranc-ı Urefa'dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisı adlı yeni oyunun ve oyun araçlarının kelime öğretimi şeklinde belirlenen araştırmanın amacına hizmet etme durumu ve öğrencilerin özelliklerine uygunluğu açısından değerlendirilmesi amacı doğrultusunda Siirt Üniversitesi Türkçe Eğitimi Bölümü'nden 3 öğretim üyesi, Eğitim Bilimleri Bölümü'nden 3 öğretim üyesi ve Siirt ilinde MEB'e bağlı farklı ortaokul kurumlarında Türkçe öğretmeni olarak görev yapan 3 kişi olmak üzere toplamda 9 uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüş formunda, Kelime Safarisı oyun tablosu, uyarlama çalışması sürecinde esas kabul edilen orijinal Satranc-ı Urefa oyun levhası, orijinal oyun ile tasarlanan yeni oyunun kuralları ve materyallerine ilişkin bilgilendirme yapılmış, uzmanlardan görüşlerini "uygun", "kısmen uygun" ve



“uygun değil” seçeneklerinden birini işaretleyerek belirtmeleri, görüşlerini ise öneriler başlığı altında ifade etmeleri istenmiştir. Uzman görüşleri doğrultusunda gerekli düzeltmeler ve eklemeler yapılarak oyunun uygulamaya hazır hale getirilmesi sağlanmıştır. Oyunun her karesinde anlamı bilinmeyen bir kelime yer almaktadır. Oyun tablosunda 1’den 41’e kadar sıralanan farklı sayılardaki karelere kelimelerin yerleştirilmesi sürecinde rastgele hareket edilmemiş, kelimelerin metin bağlamındaki anlamsal özellikleri dikkate alınarak karelere yerleştirilmesi esas alınmıştır.

Çalışma grubunda uygulamanın ilk aşamasında Gençliğe Hitabe metnine yönelik ön bilgilerin belirlenmesi amacı doğrultusunda öğrencilere metne ilişkin sorular yöneltilmiş, sorulara verilen yanıtlar öğrenciler arasında beyin fırtınası etkinliği şeklinde tartışılmış, değerlendirmeler yapılmıştır. Öğrencilerin metne yönelik sorularına araştırmacı tarafından anında dönüt verilmiştir. Daha sonra metnin görsel destekli seslendirmelerini içeren videoların öğrencilere izletilmesi sağlanmıştır. Böylece metnin önemini öğrencilere kavratılarak metne ilişkin bir farkındalık durumunun oluşturulması amaçlanmıştır. Gençliğe Hitabe metninde yer alan ve anlamı bilinmeyen kelimelerin tespiti amacıyla öğrencilerin her birine metni içeren çalışma kâğıtlarından birer nüsha dağıtılmış, öğrencilerden anlamını bilmedikleri kelimeleri altını çizerek belirtmeleri istenmiştir. Öğrenci çalışma kâğıtları, araştırmacı tarafından toplanarak incelenmiş ve anlamı bilinmeyen kelimelerin listesi oluşturulmuştur.

Satranc-1 Urefa oyunu, kuralları ve oyunun farklı kültürlerdeki çeşitleri internet bağlantılı akıllı tahta desteğiyle anlatılmış, oyunun farklı uygulamalarını içeren videolar öğrencilerin istekleri doğrultusunda birkaç kere izletilmiştir. Oyunun anlaşılır kılınması için oyuna ilişkin doküman incelemesi sonucunda elde edilen bilgilerin ilgi ve dikkat çekici görsellerle zenginleştirilerek sunu şeklinde öğrencilere aktarımı sağlanmıştır. Bütün bu işlemlerden sonra katılımcıların Satranc-1 Urefa oyununa ilişkin kavram ve uygulamalara ilişkin anlamadıklarını sormaları istenmiştir. Böylece yeni oyunun tasarlanmasında esas alınan orijinal oyunun doğru ve eksiksiz bir şekilde anlaşılması sağlanmıştır. Kelime safarisi oyununun yapısı, kuralları, renklendirilmesi ve araç-gereçlerine ilişkin bilgiler de aşağıda ayrıntılı olarak verilmiştir.

Satranc-1 Urefa’dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisi’nde oyun tablosu, çark ve renkli piyonlar oyun araçlarını oluşturmaktadır. Satranc-1 Urefa oyununun modern bir uyarlaması olarak geliştirilen, Atatürk’ün “Gençliğe Hitabesi” adlı metinde yer alan ve anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretimini amaçlayan yeni oyunun adlandırılması sürecinde öğrencilere mücadele, azim, sabır, inanç ve başarı gibi kavramları çağrıştırmak özelliğinden hareketle “safarı” kelimesinin kullanılması uygun görülmüştür. Oyun çarkında 1’den 6’ya kadar rakamlar bulunmaktadır. Çarkta her rakamın bulunduğu bölme farklı renklendirilmiştir. Oyun tablosunun ve oyun araçlarından biri olan çarkın renklendirilmesi sürecinde öğrenci görüşlerine başvurulmuştur. Böylece oyunun öğrenciler tarafından benimsenmesi amaçlanmıştır. Uyarlama aşamasında orijinal oyunun özünü ve ruhunu yansıtan temel kurallara bağlı kalınmış ancak öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor özellikleri göz önünde bulundurularak Satranc-1 Urefa oyununda ulaşılmaya hedeflenen “visal” kavramıyla birlikte 101’i bulan kare sayısında değişikliğe gidilmiştir. Kelime Safarisi oyununda Gençliğe Hitabe adlı metinde geçen ve anlamı bilinmeyen 41 kelimenin yazılı olduğu 41 kare bulunmaktadır. Oyun tablosunda oyuncuyu en üst basamakta yer alan “mevcudiyet” karesine yaklaştıran ve mevcudiyet karesinden uzaklaştıran kareler bulunmaktadır. Oyuncuyu oyunun alt basamaklarından üst basamaklarına yükselten kareler ödüllü, oyuncuyu bulunduğu basamaktan daha alt basamaklara düşüren kareler cezalı kareler olarak ifade edilmiştir. Oyun tablosunda 5 ödüllü, 7 cezalı kare bulunmaktadır. Ödüllü kareler mavi, cezalı kareler kırmızı, ödüllü ve cezalı kareler dışında oyuncunun karelerde bulunan kelimeleri bilmesi ve açıklaması durumunda ilerlemesine fırsat sağlayan, kelimelerin bilinmemesi durumunda ise duraklamasına sebep olan kareler gri olarak renklendirilmiştir. Oyuncuların ilgi ve dikkatlerini çekmek amacıyla ödüllü kareler için ok işaretleri, cezalı kareler için kara bulut görsellerinden yararlanılmıştır.

Oyunda yükselten (ödüllü) kareler arasındaki geçişler için ok işaretleri, düşüren (cezalı) kareler arasındaki geçişler için kara bulutlar kullanılmıştır. Satranc-1 Urefa oyununda levhanın sağ ve sol üst köşelerinde yer alan “kaza” ve “gurur” hanelerinden birine denk gelen oyuncu, oyunun ilk basamaklarında yer alan “rıza” ve “zillet” karelerine düşmektedir. Satranc-1 Urefa’dan uyarlanan yeni oyunda bu kurala bağlı kalınmıştır. Kelime Safarisi oyun tablosunun sağ ve sol üst köşelerinde yer alan “gaflet” ve “bitap” kareleri oyunu bitirmeye yakın olan oyuncuyu en alt basamaklara düşürmektedir.

		41 MEVCUDİYET		
40 GAFLET	39 İSTIKLAL	38 TEVHİT	37 İLELEBET	36 BITAP
31 MECBURİYET	32 HARİCİ	33 VAHİM	34 AHVAL	35 EMSAL
30 AZİZ	29 ZAPT ETMEK	28 MÜDAFAA	27 YEGÂNE	26 MUHAFAZA
21 TEZAHÜR	22 ASİL	23 BÂHİLİ	24 VAZİYET	25 TERSANE
20 BEDHÂH	19 MÜMESSİL	18 MAHRUM ETMEK	17 KUDRET	16 MENFAAT
11 İSTİKBAL	12 BİLFİİL	13 HIYANET	14 ŞAHSİ	15 MÜSTEVLİ
10 VAZİFE	9 HARAP	8 MAHİYET	7 NÂMUSAİT	6 ŞERÂİT
1 EMEL	2 DALÂLET	3 EÛM	4 CEBREN	5 FAKR U ZARÛRET

Şekil 3: Kelime Safarisi Oyunu

Kelime safarisi oyununda oyuncuyu ödüllendirerek yükselten kareler ve yükseltilen kareler Tablo 4'te, oyuncuyu cezalandırarak düşüren kareler ve düşürülen kareler Tablo 5'te verilmiştir:

Tablo 4: Kelime Safarisi Oyununda Yükselten Kareler

Düşüren Kare	Kare Sayısı	Günümüz Türkçesindeki Karşılığı	Düşürdüğü Kare	Kare Sayısı	Günümüz Türkçesindeki Karşılığı	Düşürdüğü kare sayısı
Asil	22	Soylu	Aziz	30	Ermiş, eren, sevgide üstün tutulan	8
Mümessil	19	Temsilci	Yegâne	27	Biricik, tek	8
Muhafaza	26	Koruma	İlelebet	37	Sonsuza değin,	11
Müdafaa	28	Savunma, koruma	Tevhit	38	Bir sayma, bir olarak bakma	10
İstiklal	39	Bağımsızlık	Mevcudiyet	41	Varlık, varoluş	3

Kelime Safarisi oyun tablosunda yer alan yükselten kareler aracılığıyla oyuncuya iletimi hedeflenen mesajlar şu şekilde sıralanabilir:

- Asil bir kişiğe sahip olursan yegâne olursun.
- Mümessil olabilecek olgunluğa eriştiğinde aziz sıfatını kazanırsın.
- Muhafaza edip her daim koruma amacını güdersen ilelebet yaşarsın.
- Müdafaa düşüncesi ile hareket edersen tevhide yani bütünlüğü sağlarsın.
- İstiklalini kazanırsan var olma mücadelesini kazanır, mevcudiyetini tesis etmiş olursun.

Tablo 5: Kelime Safarisi Oyununda Düşüren Kareler

Düşüren Kare	Kare Sayısı	Günümüz Türkçesindeki Karşılığı	Düşürdüğü Kare	Kare Sayısı	Günümüz Türkçesindeki Karşılığı	Düşürdüğü kare sayısı
Müstevli	15	Bir yeri istila eden, yönetimi altına alan	Cebren	4	Zorla	11
Mahrum etmek	18	Yoksun bırakmak	Elim	3	Acıklı	15
Menfaat	23	Çıkar	Şahsi	14	Kişisel	9
Bedhâh	20	Başkasının kötülüğünü isteyen	Harap	9	Yıkılacak duruma gelmiş, yıkkın	11
Hıyanet	13	Hainlik, ihanet	Dalâlet	2	Sapınc, sapkınlık	11
Bitap	36	Yorgun	Fakru zarûret	5	İleri derecede yoksulluk	31
Gaflet	40	Aymazlık	Emel	1	İstek	39

Kelime Safarisi oyun tablosunda yer alan düşüren kareler aracılığıyla oyuncuya iletimi hedeflenen mesajlar şu şekilde sıralanabilir:

- Müstevli olursan her şeyi cebren yapmış olursun.
- Mahrum etmek amacı doğrultusunda hareket edersen elim bir duruma düşersin.
- Menfaat duygusuyla hareket edersen şahsi bir kimliğe bürünürsün.
- Bedhâh olursan harap edersin.
- Hıyanet edip değerlerine, başka kimselere ihanet edersen dalâlete düşmüş olursun.
- Bitap düşersen fakr u zaruret durumuna düşersin.
- Gaflete yenik düşersen emeline geri dönmek zorunda kalırsın.

41 MEVCUDİYET (varlık, varoluş)				
40 GAFLET (Aymazlık, dalgınlık, dikkatsizlik)	39 İSTIKLAL (Bağımsızlık)	38 TEVHİT (Bir sayma, bir olarak bakma)	37 İLEEBET (Sonsuza değin, sonsuzluğa kadar)	36 BİTAP (Yorgun, bitkin)
31 MECBURİYET (Zorunluluk)	32 HARİCİ (Diş ile ilgili, dıştan olan)	33 VAHİM (Kötü, ağır, korkutucu)	34 AHVAL (Durumlar)	35 EHSAL (Benzet, eş- denik)
30 AZİZ (Ermiş, eren, sevgide üstün tutulan)	29 ZAPT ETMEK (Ele geçirmek)	28 MUDAFAA (Savunma)	27 YEGÂNE (Biriçik, tek)	26 MUHAFAZA (Koruma, saklama)
21 TEZAHÜR (Görünmek, ortaya çıkmak)	22 ASİL (Soylu)	23 DÂHİLİ (İç, içle ilgili)	24 VAZİYET (Durum, tavır, hal, konum)	25 TERSANE (Gemi yapılan ve onarılan yer)
20 BEDHÂH (Başkasının isteyen, kötü, yürekli)	19 MÜMESSİL (Temsilci)	18 MAHRUM ETMEK (Yoksun bırakmak)	17 KUDRET (Erik, erke, güç)	16 MENFAAT (Yarar, çıkar, kâr)
11 İSTİKBAL (Gelecek)	12 BİLFİL (Fifil olarak)	13 HİYANET (Hainlik, ihanet)	14 ŞAHSİ (Kişisel, kişiye ait)	15 MÜSTEVLİ (Bir yeri istila eden, yönetimi altına alan)
10 VAZİFE (Görev, ödev)	9 HARAP (Yıkacak duruma gelmiş, yıkılan, yırtan)	8 MAHRİYET (Mülk, esas)	7 NÂMÜSAİT (Uygun olmayan)	6 ŞERÂİT (Şerhler, koşullar)
1 EMEL (İstek, arzu)	2 DALÂLET (Sapma, sapıklık, doğru yoldan ayrıma)	3 ELİM (Acınacak, aktığı)	4 CEBREN (Zorla, zor kullanarak, zorak)	5 FAKR U ZARÜRET (Heri derecede yoksulluk, fakirlik ve ihtiyaç)

Şekil 4: Kelime Safarisi Oyununda Bulunan Kelimelerin Günümüz Türkçesindeki Karşılıkları

Eğitsel oyun etkinliklerinin sistemli ve programlı bir şekilde yürütülebilmesi amacıyla araştırmacı tarafından uygulama plânı hazırlanmıştır. Hazırlanan uygulama plânı çoğaltılarak her gruba birer nüsha dağıtılmıştır. Uygulama plânında, kelimelerin pekiştirilmesi için araştırmacı tarafından hazırlanan kelime listelerine de yer verilmiştir. Kelime listelerinde yer alan kelimelerin "tahmine dayalı anlam", "eş anlam", "karşıt anlam", "cümle içinde kullanım" ve "sözlük anlamı" ilişkisi içerisinde öğretilmesi amacı doğrultusunda her hafta uygulama sonrasında öğrencilere dağıtılmak üzere "Haftalık Çalışma Kâğıtları" hazırlanmıştır. Uygulama süresince öğrencilere yedi adet çalışma kâğıdı dağıtılmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan çalışma kâğıtlarının altısında altı kelime, birinde beş kelime yer almaktadır. Her bir çalışma kâğıdındaki kelimeler kolaydan zora ve somuttan soyutta olacak şekilde sıralanmıştır. Gruplardaki çalışma kâğıtları şeklindeki ödevlerin kontrolü grup aşamasında doküman yöneticisi tarafından gerçekleştirildikten sonra araştırmacıya teslim edilmiştir. Çalışma kâğıtları araştırmacı tarafından incelenmiş ve elde edilen veriler ışığında değerlendirmelerde bulunulmuştur. Olumlu bağlılık, yardımlaşma, paylaşma, demokratik tutum, hoşgörü, takım olma ve birlikte öğrenme duygusunun tesisi amacıyla her biri altı kişiden oluşan toplamda dört oyun grubu oluşturulmuştur. Oyun gruplarının oluşturulmasından sonra grup üyelerine "başkan", "sözcü", "susturucu" ve "doküman sorumlusu" gibi görevler verilmiştir. Araştırmacı, görevlilerin sorumluluk ve yetkilerine ilişkin öğrencileri bilgilendirmiş ve her uygulama başında görev değişiminin gerçekleştirileceği belirtilmiştir. Bu uygulama ile öğrencilerin oyun sürecine aktif olarak dâhil edilmesi ve sorumluluk alma becerilerinin geliştirilmesi amaçlanmıştır. Öğrencilerin her birinin oyunu en az bir kez oynayabilmelerini sağlamak için gruplar arasında Kelime Safarisi Turnuvası düzenlenmiştir. Turnuva öncesindeki grup eşleşmeleri kura yöntemi ile belirlenmiştir. Eşleşen grupların üyeleri arasındaki eşleşmeler de kura yolu ile belirlenmiştir. Oyunu kazanan her öğrenci, grubuna 1 puan kazandırmıştır. Oyun esnasında fazla gürültü çıkaran ve disiplinsiz hareketlerde bulunan öğrenci veya öğrencilerin üyesi oldukları grupların puan tablolarından 1 puan silinmiştir. Böylece başkalarının oyun oynama haklarına karşı saygı gösterilmesi alışkanlığının kazandırılması ve gürültü düzeyinin uygulama süresince kontrol altına alınması sağlanmıştır. Bu uygulamadan sonra sınıf ortamındaki gürültünün önemli ölçüde azaldığı



gözlenmiştir. Uygulama sonunda en fazla puan toplayan grup (3. Grup) Kelime Safarisi Turnuvası'nu kazanmıştır. En fazla puanı toplayarak oyunu kazanan grup üyelerinin her birine Kelime Safarisi oyun tablosu hediye edilmiştir. Kelime Safarisi Turnuvası'nda ikinci (1. Grup), üçüncü (2. Grup) ve dördüncü (4. Grup) olan gruplar sınıfta alkışlanmıştır. Böylece kazanma ve kaybetmenin doğal olduğu, eğitsel oyunun öğretici ve eğlendirici gibi işlevlerinin kazanma ve kaybetme olgularından daha önemli olduğunun öğrencilerce kavranması amaçlanmıştır.

Uygulamalar, haftada 2 ders saati olacak şekilde 10 hafta boyunca sürdürülmüştür. Uygulamanın bitiminden sonra eğitsel oyun doğrultusunda gerçekleştirilen kelime öğretimi, Kelime Safarisi oyunu ve oyun araçlarının etkililiğine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla katılımcılara Öğrenci Görüşme Formu uygulanmıştır. Öğrenci görüşme formu taslağı hazırlanırken ilgili alanyazın taranmıştır. Alanyazın taraması sürecinde konu alanına ilişkin çalışmalar incelenmiştir. Alanyazın taraması sonucunda araştırmacı tarafından beş açık uçlu sorudan oluşan görüşme formu taslağı oluşturulmuştur. Görüşme formunun kapsam geçerliğini sağlamak için Siirt Üniversitesi Türkçe Eğitimi Bölümü'nden 3 öğretim üyesi, Eğitim Bilimleri Bölümü'nden 3 öğretim üyesi ve Siirt ilinde MEB'e bağlı farklı ortaokul kurumlarında Türkçe Öğretmeni olarak görev yapan 3 kişi olmak üzere toplamda 9 uzmanın görüşüne başvurulmuştur. Uzmanlardan görüşme formu taslağının araştırmanın amacına hizmet etme durumu, çalışma grubundaki öğrencilerin düzeyine uygunluğu ve anlaşılabilirlik bakımından incelenmesi istenmiştir. Uzman görüşleri doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra son şekli verilen açık uçlu beş sorudan oluşan Öğrenci Görüşme Formu, uygulama sonunda çalışma grubundaki katılımcılara uygulanmıştır. Öğrenci Görüşme Formu'ndan elde edilen nitel verilerin analizinde betimsel analiz yaklaşımı kullanılmıştır. Araştırmanın amacı doğrultusunda hazırlanan ve temele alınarak tema kabul edilen görüşme formundaki sorulara yönelik öğrenci görüşlerinden alt temalar oluşturularak tekrarlanma sıklıklarıyla birlikte tablolar şeklinde sunulmuş ve yorumlanmıştır. Görüşmeye katılan katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntılar yapmak için öğrencilere 1'den 24'e kadar kod verme işlemi gerçekleştirilmiş, öğrencilerin "Ö1 (öğrenci 1)", "Ö2", "Ö3" şeklinde sembolize edilmesi sağlanmıştır.

4. BULGULAR

Öğrencilerin eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi, Satranc-ı Urefa'dan hareketle kelime öğretiminde eğitsel bir araç olarak yararlanılmak üzere geliştirilen Kelime Safarisi oyunu ve oyun araçlarına ilişkin görüşleri nelerdir?" sorusundan hareketle araştırmacı tarafından geliştirilen açık uçlu beş sorudan oluşan "Öğrenci Görüşme Formu" çalışma grubuna 10 haftalık uygulamanın bitiminden sonra uygulanmıştır. Öğrencilerin görüşme formunda yer alan sorulara ilişkin görüşleri ve öğrenci görüşlerine yönelik değerlendirmeler aşağıda yer almaktadır.

Çalışma grubundaki katılımcılara ilk olarak "10 haftalık uygulama boyunca Gençliğe Hitabe metninde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretimi amacıyla Satranc-ı Urefa'dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisi adlı eğitsel oyunu kullandık. Türkçe dersinde kelime öğretiminin eğitsel oyun destekli olarak gerçekleştirilmesi hoşunuza gitti mi? Gerekçeleri ile birlikte yazınız." sorusu yöneltilmiş, soruya ilişkin öğrenci görüşleri ile yüzde ve frekans dağılımları Tablo 6'da gösterilmiştir:

Tablo 6: Öğrencilerin Eğitsel Oyuna Dayalı Kelime Öğretimine İlişkin Görüşlerinin Dağılımı

10 haftalık uygulama boyunca Gençliğe Hitabe metninde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretimi amacıyla Satranc-ı Urefa'dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisi adlı eğitsel oyunu kullandık. Türkçe dersinde kelime öğretiminin eğitsel oyun destekli olarak gerçekleştirilmesi hoşunuza gitti mi? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.	f	%
Oyun hoşuma gitti. Oyun hem eğlenceli hem de eğiticiydi.	24	100
Oyunu çok beğendim. Oyunda ödülün olması beni çok motive etti, çok heyecanlandırdı.	24	100
Oyunu çok beğendim. Çünkü oyun sayesinde kelime hazinem gelişti.	24	100
Bence oyun çok zevkliydi. Hayal gücüm gelişti.	23	95
Oyunu beğendim. Çünkü oyunun bir amacı vardı.	23	95
Oyun çok zevkliydi. Türkçe dersini artık çok seviyorum.	23	95
Oyundan hoşlandım. Sabır, hoşgörü ve saygı gibi değerleri öğrendim.	22	91
Oyunu beğendim. Duygu, düşünce ve isteklerimi artık daha etkili ve rahat bir şekilde ifade edebiliyorum.	21	87
Oyun güzeldi. Çünkü oyunda sorumluluk almayı öğrendim.	21	87
Oyun çok güzeldi. Oyun, sosyallik yönünden gelişmeye katkı sağladı.	21	87
Oyunu beğendim. Çünkü empati kurma ve yaratıcı düşünme açısından katkı sağladı.	18	75

Öğrencilerin 24'ü (%100) oyunun hem eğlenceli hem de eğitici olduğunu, 24'ü (%100) oyunun ödüllü olmasının kendilerini motive edip heyecanlandırdığını, 24'ü (%100) oyunun kelime hazinelerine katkı sağladığını, 23'ü (%95) oyunun hayal gücünün gelişiminde etkili olduğunu, 23'ü (%95) oyunun ulaşılmak istenen bir amaca sahip olmasının oyunu sıkıcı olmaktan çıkarıp zevkli kıldığını, 23'ü (%95) oyunu çok



beğendiklerini ve Türkçe dersini artık daha çok sevmeye başladıklarını, 22'si (%91) oyunla birlikte sabır, hoşgörü ve saygı gibi değerleri öğrendiklerini, 21'i (%87) oyunu beğendiklerini, oyun sayesinde duygu, düşünce ve isteklerini daha etkili ve rahat bir şekilde ifade edebildiklerini, 21'i (%87) oyunla birlikte sorumluluk almayı öğrendiklerini, 21'i (%87) oyunun sosyalleşmelerine katkı sağladığını, 18'i (%75) beğenerek oynadıkları oyunun duygudaşlık ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

"Oyun hoşuma gitti. Oyun hem eğlenceli hem de eğiticiydi." (Ö11)

"Oyunu çok beğendim. Oyunda ödülün olması beni çok motive etti, çok heyecanlandırdı." (Ö9)

"Oyunu çok beğendim. Çünkü oyun sayesinde kelime hazinem gelişti." (Ö19)

"Bence oyun çok zevkliydi. Hayal gücüm gelişti." (Ö3)

"Oyunu beğendim. Çünkü oyunun bir amacı vardı." (Ö24)

"Oyun çok zevkliydi. Türkçe dersini artık çok seviyorum." (Ö6)

"Oyundan hoşlandım. Sabır, hoşgörü ve saygı gibi değerleri öğrendim." (Ö21)

"Oyunu beğendim. Duygu, düşünce ve isteklerimi artık daha etkili ve rahat bir şekilde ifade edebiliyorum." (Ö7)

"Oyun güzeldi. Çünkü oyunda sorumluluk almayı öğrendim." (Ö4)

"Oyun çok güzeldi. Oyun, sosyallik yönünden gelişmeye katkı sağladı." (Ö1)

"Oyunu beğendim. Çünkü empati kurma ve yaratıcı düşünme açısından katkı sağladı." (Ö18)

Görüşme formundan elde edilen bulgulardan hareketle öğrencilerin büyük çoğunluğunun; eğlenceli ve öğretici bir öğrenme ortamının oluşması, hayal gücünün gelişmesi, motivasyonun sağlanması, duygu, düşünce ve isteklerin daha etkili ifade edilmesi, yaratıcılık ve duygudaşlık duygusunun gelişmesi, sabır, hoşgörü ve saygı gibi değerlerin öğrenilmesi, kelime hazinesinin yaşantıların işe koşulduğu doğal bir öğrenme ortamında geliştirilmesi, sorumluluk üstlenme ve sosyalleşmenin gerçekleşmesi, derse yönelik tutum ve davranışların olumlu anlamda değişmesi noktasında eğitsel oyun destekli kelime öğretiminin etkili olduğu yönünde görüş belirttikleri ifade edilebilir. Bu bağlamda eğitsel oyunun işe koşulduğu öğrenme ortamının öğrencilerin hoşça vakit geçirmeleri, eğlenmeleri, önemli değer ve becerileri edinmeleri, kelime hazinelerini doğal oyun zemininde geliştirmeleri ve derse yönelik olumlu tutum geliştirmeleri noktasında etkili olduğu ifade edilebilir.

Öğrencilere "Eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi uygulaması, sizin anlamı bilinmeyen kelimeleri daha kolay öğrenmenize katkı sağladı mı, sağlamadı mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız." sorusu yöneltilmiş, soruya yönelik öğrenci görüşleri ile yüzde ve frekans dağılımları Tablo 7'de gösterilmiştir:

Tablo 7: Öğrencilerin Eğitsel Oyuna Dayalı Kelime Öğretimi Uygulamasının Kelime Öğretimine Katkısına İlişkin Görüşlerinin Dağılımı

Eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi uygulaması, sizin anlamı bilinmeyen kelimeleri daha kolay öğrenmenize katkı sağladı mı, sağlamadı mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.	f	%
Katkı sağladı. Oyun oynarken kelimeleri daha kolay ve kalıcı olarak öğrendim.	24	100
Katkı sağladı. Çünkü aktif olarak oyuna katıldım.	24	100
Katkı sağladı. Kelimeleri ezberlemek yerine oyunda sıkılmadan öğrendim.	24	100
Oyun ilgimi ve dikkatimi çektiği için kelimeleri öğrenme isteğim arttı.	23	95
Evet, katkı sağladı. Gençliğe hitabe adlı metinde geçen ve anlamını bilmediğim kelimeleri oyun sayesinde pekiştirerek öğrenme şansını buldum.	21	87
Katkı sağladı. Daha önce duymadığım bazı kelimelerin anlamlarını öğrenerek öğrendim.	19	79

Öğrencilerin 24'ü (%100) oyunda kelimeleri daha kolay ve kalıcı öğrendiklerini, 24'ü (%100) aktif katıldıkları için kelime öğrenmelerine katkı sağladığını, 24'ü (%100) kelimeleri ezberlemek yerine oyunda sıkılmadan öğrendiklerini, 23'ü (%95) oyunun ilgi ve dikkatlerini çektiği için kelime öğrenme isteklerini arttırdığını, 21'i (%87) Gençliğe Hitabe metninde geçen ve anlamını bilmedikleri kelimeleri oyun ortamında pekiştirerek öğrendiklerini, 19'u (%79) daha önce duymadıkları kelimelerin anlamlarını öğrenerek öğrendiklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

"Katkı sağladı. Oyun oynarken kelimeleri daha kolay ve kalıcı olarak öğrendim." (Ö14)

"Katkı sağladı. Çünkü aktif olarak oyuna katıldım." (Ö23)

"Katkı sağladı. Kelimeleri ezberlemek yerine oyunda sıkılmadan öğrendim." (Ö9)

"Oyun ilgimi ve dikkatimi çektiği için kelimeleri öğrenme isteğim arttı." (Ö12)

"Evet, katkı sağladı. Gençliğe hitabe adlı metinde geçen ve anlamını bilmediğim kelimeleri oyun sayesinde pekiştirerek öğrenme şansını buldum." (Ö1)

"Katkı sağladı. Daha önce duymadığım bazı kelimelerin anlamlarını öğrenerek öğrendim." (Ö5)



Eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi uygulaması, sizin anlamı bilinmeyen kelimeleri daha kolay öğrenmenize katkı sağladı mı, sağlamadı mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.” sorusuna yönelik öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgulardan hareketle, eğitsel oyuna dayalı öğrenme ortamının öğrencilerin aktif katılım sağlayarak kelimeleri eğlenerek, kolay, istekli ve kalıcı bir şekilde öğrenmeleri, öğrenilenlerin pekiştirilmesi, ilgi ve dikkatin ders süresince dağılmaması noktasında etkili olduğu ifade edilebilir.

Öğrencilere “Satranc- 1 Urefa'nın modern uyarlaması olarak geliştirilen Kelime Safarisi adlı oyun tablosunda bulunan farklı renkteki kareler, yükseliş ve düşüşleri gösteren semboller (kara bulut ve ok işaretleri) ve oyun materyallerinden (çark ve kuş maketleri) en çok hoşunuza giden ne oldu? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.” sorusu yöneltilmiş, soruya ilişkin öğrenci görüşleri ile yüzde ve frekans dağılımları Tablo 8’de gösterilmiştir:

Tablo 8: Öğrencilerin Eğitsel Oyuna Dayalı Kelime Öğretiminde Kullanılan Kelime Safarisi Oyunu ve Oyun Araçlarına İlişkin Görüşlerinin Dağılımı

“Satranc-1 Urefa'nın modern uyarlaması olarak geliştirilen “Kelime Safarisi” adlı oyun tablosunda bulunan farklı renkteki kareler, yükseliş ve düşüşleri gösteren semboller (kara bulut ve ok işaretleri) ve oyun materyallerinden (çark ve plastik piyon) en çok hoşunuza giden ne oldu? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.”	f	%
Mavi renkleri çok beğendim. Çünkü mavi renkli kutucuklarda bizi yükselten kelimeler vardı.	24	100
Okları ve kara bulutları çok beğendim. Oyunu kolaylaştırıyorlardı	22	91
Hepsini çok beğendim. Çünkü hepsi de kelimeleri daha kalıcı öğrenmemi sağladı.	22	91
Piyonları beğendim. Piyonlar hangi karede olduğumuzu hatırlatıyordu.	20	83
Çarkı çok beğendim. Çünkü çarkı çevirirken çok heyecanlanıyordum, oyuna daha çok bağlanıyordum.	19	79

Öğrencilerin 24’ü (%100) yükselmelerini sağlayan kelimeleri içinde barındıran mavi renkli kareleri çok beğendiklerini, 22’si (%91) oyunu kolaylaştırdığı için ok ve kara bulutları beğendiklerini, 22’i (%91) kelimelerin daha kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağladığı için oyunun bütün araçlarını beğendiklerini, 20’si (%83) oyunun hangi aşamasında olduklarını gösteren piyonları, 19’u (%79) kendilerini heyecanlandıran ve oyuna bağlayan oyun çarkını beğendiklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Oyun tablosundaki mavi renkleri çok beğendim. Çünkü mavi renkli kutucuklarda bizi yükselten kelimeler vardı.” (Ö6)

“Okları ve kara bulutları çok beğendim. Oyunu kolaylaştırıyorlardı.” (Ö19)

“Hepsini çok beğendim. Çünkü hepsi kelimeleri daha kalıcı öğrenmemi sağladı.” (Ö4)

“Piyonları beğendim. Piyonlar hangi karede olduğumuzu hatırlatıyordu.” (Ö11)

“Çarkı çok beğendim. Çünkü çarkı çevirirken çok heyecanlanıyordum, oyuna daha çok bağlanıyordum.” (Ö24)

Öğrencilerin kelime öğretiminde eğitsel bir materyal olarak geliştirilen Kelime Safarisi oyununun araçlarına ilişkin görüşlerinin olumlu olduğu görülmektedir. Ayrıca oyun destekli öğretim yönteminin öğrencilerin ilgi ve dikkatlerinin canlı tutulması, derse karşı güdülenmeleri ve transferi sağlanan bilgilerin kalıcı kılınması noktasında da etkili olduğu söylenebilir.

Öğrencilere “10 haftalık eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi sürecinde gerek sınıf ortamı gerekse Kelime safarisi oyunu bağlamında sizi rahatsız eden, dikkatinizi dağıtan durumlarla karşılaştınız mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.” sorusu yöneltilmiş, soruya yönelik öğrenci görüşleri ile yüzde ve frekans dağılımları Tablo 9’da gösterilmiştir:

Tablo 9: Öğrencilerin Eğitsel Oyuna Dayalı Kelime Öğretiminde Gerçekleştirildiği Türkçe Derslerinde Rahatsızlık Veren Olay ve Araçlara İlişkin Görüşlerinin Dağılımı

10 haftalık eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi sürecinde gerek sınıf ortamı gerekse Kelime safarisi oyunu bağlamında sizi rahatsız eden, dikkatinizi dağıtan durumlarla karşılaştınız mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.	f	%
Hayır, her şey çok güzeldi.	18	75
Oyunda sıra bana gelmiyordu.	3	12
Gürültüden rahatsız oldum.	2	8
Düşüren kareleri anlamakta zorlandım.	1	4
Oyun süresi uzundu.	1	4

Öğrencilerin 18’i (%75) oyun sürecinde kendilerini rahatsız eden herhangi bir durumla karşılaşmadıklarını, 3’ü (% 12) oyun sırasının kendilerine gelmediğini, 2’si (% 8) gürültüden rahatsız olduklarını, 1’i (%4) düşüren kareleri anlamaya çalışırken zorluk çektiğini, 1’i (%4) oyun süresinin uzun olduğunu ifade etmiştir. Öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

“Hayır, her şey çok güzeldi.” (Ö4)

“Oyunda sıra bana gelmiyordu.” (Ö18)

“Gürültüden rahatsız oldum.” (Ö3)



"Düşüren kareleri anlamakta zorlandım." (Ö21)

"Oyun süresi uzundu." (Ö7)

Öğrencilerin önemli bir kısmının (n=18) sınıf ortamında rahatsızlık verecek herhangi bir durumla karşılaşmadıkları şeklinde görüş belirttikleri görülmektedir. Bunun dışında elde edilen diğer bulgulara göre, bazı öğrencilerin (n=2) sınıf ortamındaki gürültü düzeyinden, bazı öğrencilerin (n=3) oyun sırasının kendilerine gelmemesinden rahatsız oldukları görülmektedir. Öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgulardan hareketle, eğitsel oyun destekli kelime öğretimi, Kelime Safarisi oyunu ve oyun araçlarına yönelik herhangi bir memnuniyetsizliğin olmadığı ifade edilebilir.

Oyun süresince gürültü düzeyinin azaltılması amacı doğrultusunda fazla gürültü çıkaran grupların skor hanelerinden 1 puanın silinmesi uygulamasına gidilmiştir. Bu karar, öğrencilerle yapılan fikir alışverişi sonucunda alınmıştır. Bu uygulamadan sonra sınıf ortamındaki gürültü düzeyinin önemli ölçüde azaldığı gözlenmiştir. Ayrıca oyun ortamında kendilerini özgür ve rahat hisseden öğrencilerin fazla enerjilerinin gürültü ve yaramazlık dışında oyun etkinliklerine kanalize edilerek boşaltılması sürecinde ödül ve ceza kavramlarının etkili olacağı kanısına varılmıştır.

Oyun süresinin uzun olduğu ve düşüren karelerin anlaşılması şeklinde ifade edilen görüşler, oyun yapısı ve amacının bazı öğrenciler tarafından tam olarak kavranmadığı şeklinde yorumlanabilir. Nitekim Kelime safarisi oyunu, Satranc-ı Urefa adlı oyunun modern bir uyarlamasının yapılarak kelime öğretiminde uygulanabilirliğini incelemek amacı doğrultusunda geliştirilmiştir. Satranc-ı Urefa'nın temel kurallarına bağlı kalınarak geliştirilen Kelime Safarisi oyununda öğretimi hedeflenen kelimelerin özelliklerinin somutlaştırılması amacıyla düşüren karelere yer verilmiştir. Örneğin "gaflet" ve "müstevli" kelimeleri kırmızı renkli karelere yerleştirilmiş, olumsuzluk taşıyan anlamlarının öğrencilere sezdirilmesi için düşüren kareler olarak nitelendirilmeleri sağlanmıştır. Ayrıca oyunda kelime öğretiminin yanı sıra sabır, inanç ve hoşgörü gibi önemli değerlerin aktarımı amaçlandığı için düşüren karelerin bu değerlerin kazanımı aşamasında önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Çünkü cezalı (düşüren) bir kareye gelip daha alt basamaklara düşen öğrencinin tekrar yükselebilmesi için umudunu kaybetmemesi ve sabırlı olmasının gerekli olduğu söylenebilir. Yükselten ve düşüren karelerin olması, çarkta 1 ile 6 arasında gelen sayı doğrultusunda hamlelerin yapılması, kelimelerin bilinmemesi durumunda oynama hakkının karşı tarafa geçmesi, 41 kareden oluşan oyunun 36 ile 39. kareleri arasında herhangi bir karede bulunan oyuncunun çarkta kendisini oyunun 41. karesinin ilerisine geçirecek bir sayıya denk gelmesi durumunda ilerleyememesi gibi oyun yapısından kaynaklı özelliklerden dolayı oyun için belli bir süre belirtilmemiştir. Uygulama sürecinde bazı oyunların 20 dakika, bazı oyunların ise 5 dakikadan az bir sürede bittiği, oyun oynamak için bekleyen bazı öğrencilerin oyun uzun sürdüğünde sıkıldıkları gözlenmiştir. Bu doğrultuda oyunu bir kez daha oynamak için sabırsızlanan bazı öğrencilerin (n=2) oyunun uzun sürdüğünü ifade ettikleri söylenebilir.

Öğrencilere "Kelime Safarisi oyununu tekrar oynamak ister misiniz? Gerekçeleri ile birlikte yazınız." sorusu yöneltilmiş, soruya ilişkin öğrenci görüşleri ile yüzde ve frekans dağılımları Tablo 10'da gösterilmiştir:

Tablo 10: Öğrencilerin "Oyunu Tekrar Oynak İster Misiniz?" Sorusuna İlişkin Görüşlerinin Dağılımı

Kelime Safarisi oyununu tekrar oynamak ister misiniz? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.	f	%
Evet, oynamak isterim. Çünkü Türkçe derslerini daha çok sevmeye başladım.	24	100
Evet, isterim. Eğlenceli, eğitici bir oyundu.	24	100
Evet, isterim. Çünkü Türkçe öğretmenimi artık daha çok seviyorum.	24	100
Evet, isterim. Oyun sayesinde Gençliğe Hitabe metnini artık anlıyorum.	23	95
Oyunu tekrar oynanmak isterim. Çünkü derse aktif olarak katıldım.	22	91
Evet, isterim. Kelimelerin anlamları hala aklımdadır.	22	91
Oyunu oynamak isterim. Kelime hazinem gelişti.	21	87

Öğrencilerin 24'ü (%100) Türkçe derslerini daha çok sevmelerini sağladığı için, 24'ü (%100) eğlenceli ve eğitici olduğu için, 24'ü (%100) Türkçe öğretmenini daha çok sevmelerini sağladığı için, 23'ü (%95) Gençliğe Hitabe metnini anlayarak okumalarını sağladığı için, 22'si (%91) derse aktif olarak katılmalarını sağladığı için, 22'si (%91) kelimeleri kalıcı bir şekilde öğrenmelerini sağladığı için, 21'i (%87) kelime hazinelerini geliştirdiği için oyunu tekrar oynamak istedikleri yönünde görüş belirtmişlerdir. Öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir:

"Evet, oynamak isterim. Çünkü Türkçe derslerini daha çok sevmeye başladım." (Ö19)

"Evet, isterim. Eğlenceli, eğitici bir oyundu." (Ö13)

"Evet, isterim. Çünkü Türkçe öğretmenimi artık daha çok seviyorum." (Ö1)

"Evet, isterim. Oyun sayesinde Gençliğe Hitabe metnini artık anlıyorum." (Ö8)

"Oyunu tekrar oynamak isterim. Çünkü derse aktif olarak katıldım." (Ö2)



“Evet, isterim. Kelimelerin anlamları hala aklımdadır.” (Ö20)

“Oyunu oynamak isterim. Kelime hazinem gelişti.” (Ö5)

Öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular doğrultusunda eğlenceli, eğitici ve aktif katılıma olanak sağlayan oyun ortamının kelimelerin kalıcı olarak öğrenilmesi, kelime hazinesinin gelişmesi, öğrencilerin Türkçe dersi ve dersin öğretmenine karşı olumlu tutumlar geliştirmesi hususunda etkili olduğu için öğrencilerin oyunun tekrar oynanması yönünde görüş ifade ettikleri görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin oyun esnasında akranları ile iletişim ve etkileşim içinde oldukları, karar verme, problem çözme ve analitik düşünme becerilerini aktif olarak işe koştukları, kelimeleri yaşantılarıyla zenginleştirme, destekleme ve ilişkilendirmeye ilişkin çaba gösterdikleri, ödüllü karelere geldiklerinde motive oldukları, oyunun başlarında yükselten ve düşüren kareleri anlamakta zorlandıkları, hem eğlenceli hem de eğitici olarak gördükleri oyunu benimseyerek oynadıkları gözlenmiştir.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmada, eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi, Satrancı Urefa’dan hareketle kelime öğretiminde eğitsel bir araç olarak yararlanılmak üzere geliştirilen “Kelime Safarisı” oyunu ve oyun araçlarına ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla açık uçlu beş sorudan oluşan Öğrenci Görüşme Formu uygulanmıştır. Görüşme formunda yer alan sorulara ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen sonuçlar aşağıda maddeler şeklinde verilmiştir:

1. Öğrencilere ilk olarak “10 haftalık uygulama boyunca Gençliğe Hitabe metninde geçen ve anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretimi amacıyla Satranc-ı Urefa’dan uyarlanarak geliştirilen Kelime Safarisı adlı eğitsel oyunu kullandık. Türkçe dersinde kelime öğretiminin eğitsel oyun destekli olarak gerçekleştirilmesi hoşunuza gitti mi? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.” sorusu yöneltilmiştir.

Öğrenciler, eğitsel oyuna dayalı öğretimin eğlenceli ve eğitici olması, duygu, düşünce ve isteklerin daha rahat ve etkili bir şekilde aktarılması, hayal gücünün gelişmesi, sosyalleşmenin sağlanması, sorumluluk duygusunun geliştirilmesi, öğrenme faaliyetinin sıkıcı ve ezberci öğrenme ortamı dışında zevkli, eğlenceli, heyecanlı ve motivasyonun yüksek olduğu bir atmosferde gerçekleşmesi, gerek saygı, sabır ve hoşgörü gibi değerlerin kazanımı gerek empati kurma ve yaratıcı düşünme becerilerinin ve Türkçe dersi ve öğretmene yönelik olumlu tutumların geliştirilmesi gerekse sözcük dağarcığının gelişmesi noktasında etkili olduğu şeklinde görüş belirterek oyunu beğendiklerini ifade etmişlerdir. İlgili alanyazında yapılan çalışmaların (Dervişoğulları, 2008; Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Akan ve Başar, 2013; Gençler ve Karamustafaoğlu, 2014; Başar, Batur ve Karasu, 2014; Can ve Yıldırım, 2017; Gürpınar, 2017) sonuçları öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguları desteklemektedir.

Yetişkinler tarafından boş zamanların değerlendirilmesi için başvuru olan bir etkinlik olarak ifade edilen oyunların öğrencileri eğlendirme işlevinin yanı sıra öğrenmeyi sağlama ve yaratıcılık becerisinin gelişimi noktasında da etkili olduğu söylenebilir (Kaya ve Elgün, 2015). Gökşen (2014)’e göre, çocuklar oyunun serbest ve özgür ortamında geniş bir hareket alanı bulur. Bu oyun ortamında çocuk, karşılaştığı sorunları gerçek kapasitesini işe koşarak çözümlenmeye gayret eder, bilgi, beceri ve birikimlerini paylaşır, plân ve program doğrultusunda faaliyet yürütmeyi, birlikte eylemler gerçekleştirmeyi, akranlarının hak ve özgürlüklerine saygı gösterme gibi demokratik tutum ve davranışlar geliştirmeyi, başarı ve paylaşma duygusunun ruhsal açıdan yaşattığı doyumun farkına varmayı, kazanmayı ve kaybetmeyi, kaybetmenin kendi çabasından kaynaklı olduğunu ve kazanmak için daha çok çalışmanın gerekli olduğunu öğrenir. Oyun yöntemi, geleneksel yaklaşımın öğrenci üzerinde yarattığı baskı ve tedirginliğin azalması ve çocuğun öğrenme ortamında kendisini rahat ve özgür hissetmesi noktasında önemli rol oynamaktadır. Oyun çocukların motivasyonlarına katkı sağlayarak anlamlı, etkili ve verimli öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlamaktadır (Sert, 2009). Oyun eğlendirme, zevk verme ve farklı hazlar yaşatma gibi özelliklerinin yanı sıra öğrencilerin oyunun akışı içerisinde bilişsel ve sosyal becerilerini geliştirmelerini sağlayarak çok yönlü gelişime hizmet eden kapsamlı bir aktivite olarak da değerlendirilebilir. Çünkü oyun ortamı, gerek üst düzey bilişsel becerilerin kazanımı gerek sosyalleşmenin ve başarının gerçekleşmesi gerekse olumlu yönde alışkanlıkların geliştirilmesi sürecinde işlevsel bir özelliğe sahiptir (Yiğit, 2007). Ebrin, Aydın, Ulaş ve Metin (2015)’in çalışmalarında değerler eğitiminde eğitsel oyun olarak kullanılabilirliğini belirlemek amacıyla Satranc-ı Urefa’dan uyarlanarak geliştirilen “Sabrın Sonu Selamet” oyununun öğrencilerin öğretimi hedeflenen değerlere ilişkin soyut kavramları daha kolay öğrenmelerine, duygu ve düşüncelerini daha rahat ifade edebilmelerine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bakar, Tüzün ve Çağiltay (2008)’a göre öğrenci, oyun sayesinde kendini hem mutlu hisseder hem de motive olur. Savaş ve Gülüm (2014)’ün çalışmalarında da oyunun akademik başarının artmasında etkili olmasının yanı sıra öğrencilerin derse yönelik olumlu yönde tutum geliştirmeleri noktasında da etkili olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Eğitsel oyun uygulamaları,



öğrencilerin kendilerini daha rahat ve etkili bir şekilde ifade edebilmelerine olanak sağlar, öğrenme ortamını monoton olmaktan çıkararak eğlenceli ve zevkli bir hale dönüştürür. Pasif ve derse karşı ilgisiz olan öğrencileri öğrenme sürecine aktif olarak dâhil eder ve öğrencilerin sosyalleşmelerine katkı sağlar (Bağcı, 2011). Torun (2011)'ün çalışmasında eğitsel oyun uygulamalarının dersin daha zevkli, eğlenceli ve heyecanlı bir ortamda işlenmesi, öğrencilerin oyun ortamından haz alarak ve eğlenerek konuları daha kolay ve rahat anlamaları ve derse ilişkin olumlu yönde tutum geliştirmeleri noktasında katkılar sağladığı bulgusuna ulaşılmıştır. Oyun ortamında çocukların duygu, düşünce, istek ve izlenimlerini doğru ve etkili bir şekilde karşı tarafa aktarmalarını sağlayan konuşma becerileri ve sözcük dağarcıkları da gelişmektedir (Çoban ve Nacar, 2008; Karadağ ve Çalışkan, 2005). Gülsoy (2013) ve Varan (2017) tarafından yapılan çalışmalarda da eğitsel oyunun öğrencilerin kelime hazinelerinin gelişiminde etkili olduğu belirlenmiştir. Gülhan (2012)'in çalışmasında eğitsel oyun yönteminin sosyal becerilerin gelişimi noktasında etkili olduğu belirlenmiştir. Sözü edilen bu çalışmaların sonuçları da öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguları desteklemektedir.

2. Öğrencilere Kelime Safarisi oyununun anlamı bilinmeyen kelimelerin öğretiminde etkili olup olmadığını belirlemek için "Eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi uygulaması, sizin anlamı bilinmeyen kelimeleri daha kolay öğrenmenize katkı sağladı mı, sağlamadı mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız." sorusu yöneltilmiştir.

Öğrenciler, Kelime Safarisi adlı eğitsel oyuna dayalı kelime öğretiminin derse aktif katılım sağlayarak kelimelerin eğlenceli, kolay, istekli ve kalıcı bir şekilde öğrenilmesi, öğrenilenlerin tekrar edilerek pekiştirilmesi ve ilgi ve dikkatlerinin derse ve oyuna karşı yoğunlaşarak dağılmaması noktasında etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular, eğlenceli ve zevkli öğrenme ortamlarına olanak sağlayan eğitsel oyun yönteminin kelime öğretiminde etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir. İlgili alanyazında yapılan çalışmalarda (Kalaycıoğlu, 2011; Şenol, 2007; Kara, 2010; Başar, Batur ve Karasu, 2014; Taheri, 2014; Gülsoy, 2013; Lin, 2015; Işık ve Semerci, 2016; Varan, 2017) elde edilen sonuçlar, öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguları destekler niteliktedir.

Eğitsel oyun yönteminde öğretmenin kılavuzluğu eşliğinde öğrencilerin etkin bir şekilde öğrenme sürecine katılım sağlamaları gerçekleşmektedir. "Eğitsel oyunlar öğrenci merkezli, öğrenciyi aktif kılan öğrenme ortamına hizmet etmekte ve ayrıca öğrenmeyi ilgi çekici kılarak öğrencileri motive etmektedir" (Bayat, Kılıçaslan ve Şentürk, 2014, 211). Öğretimi hedeflenen konulara uygun yöntem ve tekniklerin zengin materyallerle desteklenerek uygulanması, öğrencilerin derse karşı olan ilgi düzeylerine olumlu anlamda katkı sağlamakla birlikte dersi sıkıcı olmaktan kurtararak öğrenilen bilgilerin unutulmasının önüne geçmektedir (Donmuş ve Gürol, 2015). Bu bağlamda öğrenme ortamlarının etkili ve verimli bir şekilde yapılandırılmasının öğrenilenlerin kalıcılığı üzerinde etkili olduğu ifade edilebilir. Çünkü oyun destekli öğretimin başarı ve kalıcılığın artmasında daha etkili olduğu düşünülmektedir (Altunay, 2004; Papatğa, 2012). "Satranc-ı Urefa Oyununun Günümüz Değerler Eğitimi Uygulamalarına Kazandırılması: Özel Güneş Ortaokulu Uygulama Örneği" adlı çalışmalarında Ebren, Kurtlu ve Sevim (2015, 629)'in "Satranc-ı Urefa oyununun ortaokullarda değer eğitimiye yönelik bir araç olarak kullanılabilmesi, oyun ile öğretmek istenen değerlerin ezbercilikten uzak eğlenerek ve özümserenerek öğretilebileceği kanısına varılmıştır" şeklindeki görüşleri de öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguları destekler niteliktedir.

3. Öğrencilere "Satranc-ı Urefa'nın modern uyarlaması olarak geliştirilen "Kelime Safarisi" adlı oyun tablosunda bulunan farklı renkteki kareler, yükseliş ve düşüşleri gösteren semboller (kara bulut ve ok işaretleri) ve oyun materyallerinden (çark ve kuş maketleri) en çok hoşunuza giden ne oldu? Gerekçeleri ile birlikte yazınız." sorusu yöneltilmiştir.

Öğrenciler, mavi renkli kareleri, yükseliş ve düşüşleri sembolize eden ok ve kara bulutları, piyonları, oyun çarkını beğendiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu ise (n= 22) kalıcı öğrenmeye olanak sağladığı için oyun araçlarının tümünü beğendiklerini ifade etmişlerdir. Öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular, oyun yönteminin öğretimi hedeflenen konuya ve öğrenci düzeyine uygun bir şekilde tasarlanan materyaller ile desteklenerek uygulanmasının öğrencilerin ilgi ve dikkatlerinin canlı tutulması, motivasyonlarının yüksek tutulması, derse karşı güdülenmeleri, eğlenmeleri ve transferi sağlanan bilgilerin kalıcı kılınması noktasında etkili olduğu şeklinde yorumlanabilir. Hatun, Söylemez ve Arıcı (2015) çalışmalarında, Satranc-ı Urefa oyununun modern uyarlaması olarak tasarlanan "Parıldayan Yıldızlar" oyununun okul öncesi öğrencilerine değerlerin eğitimi üzerine katkısı ve öğrencilerin yeni oyuna ilişkin görüşlerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada oyunun eğlenceli, görsel destekli bir materyal olarak değerlerin öğretimine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu araştırmada elde edilen bulgular, öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguları desteklemektedir.



4. Öğrencilere Kelime Safarisi oyunu ve oyunun uygulama alanı olan öğrenme ortamında herhangi bir sorunla karşılaşp karşılaşmadıklarını belirlemek için “10 haftalık eğitsel oyuna dayalı kelime öğretimi sürecinde gerek sınıf ortamı gerekse Kelime Safarisi oyunu bağlamında sizi rahatsız eden, dikkatinizi dağıtan durumlarla karşılaştınız mı? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.” sorusu yöneltilmiştir.

Görüşmeye katılan öğrencilerin büyük bir çoğunluğu (n=18) gerek öğrenme ortamında gerek Kelime Safarisi oyununda rahatsızlık uyandıran herhangi bir durumla karşılaşmadıklarını ifade etmişlerdir. Can ve Yıldırım (2017) tarafından yapılan çalışmada elde edilen bulgu, bu araştırmanın bulgularını desteklemektedir.

Görüşmeye katılan öğrencilerden üçü, oyun sırasının kendilerine gelmemesinden rahatsız oldukları yönünde görüş belirtmiştir. Elde edilen bu bulgu, Can ve Yıldırım (2017) tarafından yapılan çalışmada elde edilen bulgu ile benzer niteliktedir.

Görüşmeye katılan öğrencilerden ikisi, sınıf ortamındaki gürültü düzeyinin kendileri için rahatsız edici olduğunu belirtmiştir. Araştırmanın bu bulgusu, Çangır (2008) ve Gürpınar (2017)’in çalışmalarında elde ettikleri bulgu ile örtüşmektedir.

Görüşmeye katılan öğrencilerden biri, düşüren kareleri anlamakta zorlandığını ifade etmiştir. Hatun, Söylemez ve Arıcı (2015)’nin çalışmalarında elde ettikleri bulgu, araştırmanın bulgusunu destekler niteliktedir.

Görüşmeye katılan öğrencilerden biri, oyun süresinin uzunluğundan rahatsız olduğunu ifade etmiştir. Hatun, Söylemez ve Arıcı (2015)’nin çalışmalarında Satranc-ı Urefa’ dan uyarlanarak geliştirilen “Parıldayan Yıldızlar” oyununa ilişkin öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular, araştırmanın bulgusunu destekler niteliktedir.

5. Öğrencilere oyunun etkililiğini ve uygulanabilirliğini belirlemek için “Kelime Safarisi oyununu tekrar oynamak ister misiniz? Gerekçeleri ile birlikte yazınız.” sorusu yöneltilmiştir.

“Kelime Safarisi oyununu tekrar oynamak ister misiniz?” sorusuna ilişkin öğrencilerin tamamına yakını oyunu tekrar oynamak istedikleri yönünde görüş belirtmiştir. Öğrencilere oyunu hangi sebep veya sebeplerden dolayı tekrar oynamak istedikleri sorulmuştur. Öğrenciler; eğlenceli, eğitici ve aktif katılıma olanak sağlayan bir yöntem olması, öğretimi hedeflenen kelimeleri kalıcı olarak öğrenilmesi, kelime hazinelerinin gelişmesi ve Türkçe dersi ve dersin öğretmenine karşı olumlu tutum geliştirmeleri noktasında etkili olduğu için oyunu tekrar oynamak istediklerini ifade etmişlerdir. İlgili alanyazında yapılan çalışmaların (Torun, 2011; Hatun, Söylemez ve Arıcı, 2015) sonuçları öğrenci görüşlerinden elde edilen bulguları desteklemektedir.

Dervişoğulları (2008)’nin kelime öğrenmenin öğrenciler açısından basit ve kolay bir süreç olmadığı, kelimelerin listeler halinde ezberlenerek öğrenilmesinin zor, sıkıcı ve verimsiz bir yöntem olduğu, öğrencilerin kelime öğretime dayalı oyunların doğal ortamında kelimeleri daha kolay, etkili ve tekrar etme fırsatı bularak kalıcı ve anlamlı bir şekilde öğrenerek kelime hazinelerini geliştirebilecekleri şeklindeki görüşü de bu araştırmanın bulguları ile örtüşmektedir.

Öğrenci görüşlerinden elde edilen bulgular genel olarak değerlendirildiğinde, Kelime Safarisi adlı oyunun eğitsel bir oyun yöntemi olarak uygulanabilir olduğu, kelime öğretiminin eğitsel oyunla zenginleştirilmiş öğrenme ortamında eğlenceli, yapıcı, kalıcı ve eğitici bir şekilde gerçekleştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada elde edilen bulgular ışığında uygulamaya yönelik şu öneriler getirilebilir:

- Eğitim fakültelerinde öğrenim gören öğretmen adayları için eğitsel oyunlar başlığı altında uygulamalı dersler verilebilir ve derslerde öğretimi gerçekleştirilen oyuna ilişkin teorik bilgilerin öğretmen adaylarınca uygulanması adına eğitsel oyun materyallerinin hazır bulundurulduğu derslikler oluşturulabilir.
- Mesleki bilgi, beceri ve tecrübelerin alanlarında uzmanlarca hedef kitleye aktarımını amaçlayan hizmet içi eğitim dönemlerinde eğitsel oyunlara ilişkin teorik ve pratik bilgilerin verilmesi sağlanabilir.
- Teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler neticesinde bağımlılık haline gelen bilgisayar ve tablet ortamındaki sanal oyunlarının çocuklar üzerindeki yıkıcı etkilerinin önlenmesi noktasında alternatif çözüm odağı olarak körebe, evcilik, el sık selam ver koş, mendil kapmaca, aç kapıyı bezirgân başı, çelik çomak ve yedi kiremit gibi kültürümüzün özünü yansıtan oyunlardan faydalanılabilir.
- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı’na bağlı birimlerce okullarda okutulmak üzere hazırlanan



ders ve çalışma kitaplarında eğitsel oyun etkinliklerine daha fazla yer verilmelidir.

- Folklorik miras olarak değerlendirilebilecek Satranc-ı Urefa oyunundan hareketle tasarlanacak yeni eğitsel oyunlar, milli kültürümüzde önemli bir yer teşkil eden sözlü ve yazılı metinlerde (İstiklal Marşı, Orhun Kitabeleri, Dede Korkut Hikâyeleri vb.) bulunan kelimelerin öğretimi sürecinde kullanılabilir.
- Televizyon, gazete, dergi, radyo, internet ve sinema gibi kitle iletişim araçları ile eğitsel oyunların özellikleri ve oyunların çocuklar üzerindeki çok yönlü katkılarına ilişkin bilgilerin aktarımı sağlanabilir.

KAYNAKÇA

- Açıköz, K. Ün (2014). *Aktif Öğrenme*. İzmir: Biliş Yayıncılık.
- Akan, Durdağı ve Başar, Murat (2013). The effect of the classroom activities on classroom management in the teaching-learning process: The case of Uşak City. *Mevlana International Journal of Education*, 3(4), s.147-165.
- Akandere, Mehibe (2004). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Albayrak, F. Mehmet (2010). *Ariflerin Satrancı Şerhi Enüsü'l- Hâifin ve Semiru'l-Âkifin fi Şerhi Şatracı'l-Ârifin*. İstanbul: Sır Yayıncılık.
- Alemi, Mino (2010). Educational games as a vehicle to teaching vocabulary. *The Modern Journal of Applied Linguistics*, 2(6), s.425-438.
- Altunay, Derya (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Altuntaş, İ. Hakkı (2012). *Satranc-ı Urefa (Arifler Satrancı)*. <https://ismailhakkialtuntas.files.wordpress.com/2012/05/c59fatranc-urefa22.pdf> adresinden 10.06.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Arslan, Akif ve Orhan, Salih (2012). Atatürk'ün Gençliğe Hitabesi'nde geçen sıfatların metnin anlamsal yönüne etkisi üzerine bir inceleme. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(2), s.77-85.
- Bağcı, Erva (2011). İlköğretim 1., 2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(2), s.487-497.
- Bakar, Ayşegül, Tüzün, Hakan ve Çağıltay, Kürşat (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, s.27-37.
- Başar, Murat, Batur, Zekeriya ve Karasu, Mehmet (2014). Kukset tekniğinin öğrencilerin zıt ve eş anlamlı sözcükleri anlamalarına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 22(3), s.909-922.
- Bayat, Seher, Kılıçaslan, Hülya ve Şentürk, Şener (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), s.204-216.
- Bayurtepe, Ezgi ve Tüzün, Hakan (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, s.41-54.
- Can, Süleyman ve Yıldırım, Mehtap (2017). Eğitsel oyunlarla fen dersine "var mısın yok musun?". *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (35), s.14-30.
- Cesur, Oğuz (2005). *Pansiyonlu ilköğretim okulu öğrencileri üzerinde kelime serveti araştırması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Çangır, Metin (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankırlı, Ali (2008). *Benimle oynar mısın anne 365 eğitici çocuk oyunu*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Çoban, Bilal ve Nacar, Eyüp (2008). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. (2. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Dervişoğulları, Necmiye (2008). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunlarla sözcük öğretimi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Donmuş, Vildan ve Gürol, Mehmet (2015). İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişime ve Kalıcılığa Etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 10(15), s.313-332.
- Ebren, Z. Şenol, Aydın, S. Mutlu, Ulaş, A. Halim ve Metin, Esra (2015). Satranc-ı Urefa'nın değerler eğitiminde eğitsel bir oyun olarak uyarlanması. *Uluslararası Sempozyum İnsani Değerlerin Yeniden İnşası III. Cilt*. Atatürk Üniversitesi, 19-21 Haziran 2014, Erzurum, s. 595-604.
- Ebren, Z. Şenol, Kurtlu, Yasemin ve Sevim, Oğuzhan (2015). Satranc-ı Urefa oyununun günümüz değerler eğitimi uygulamalarına kazandırılması: özel güneş ortaokulu uygulama örneği. *Uluslararası Sempozyum İnsani Değerlerin Yeniden İnşası III. Cilt*. Atatürk Üniversitesi, 19-21 Haziran 2014, Erzurum, s. 621-630.
- Gençer, Sevgi ve Karamustafaoglu, Orhan (2014). Durgun elektrik konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 4(2), s.72-87.
- Göçer, Ali (2009). Türkçe eğitiminde öğrencilerin söz varlığını geliştirme etkinlikleri ve sözlük kullanımı. *Electronic Turkish Studies*, 4(4), s.1025-1055.
- Gökbulut, Yasin ve Yumuşak, E. Yücel (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişimi ve kalıcılığa etkisi. *Literature and History of Turkish or Turkic*, 9(2), s.673-689.
- Gökşen, Cengiz (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]* 52, s.229-259.
- Gönülal, Y. Özcan (2015). Söz Varlığımız Erozyona mı Uğruyor? Sorusuna Yönelik Uygulamalı Bir Araştırma. *Dil Araştırmaları*, 16(16), s.237-257.
- Gülhan, Gülay (2012). *10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Anabilim Dalı, Ankara.
- Gülsoy, Tuba (2013). *6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Güneş, Firdevs (2014). *Türkçe öğretiminde yaklaşım ve modeller*. Ankara: Pegem Yayınları.
- Gürpınar, Cansu (2017). *Fen Bilimleri öğretiminde eğitsel oyun destekli öğretim uygulamalarının öğrenme ürünlerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.
- Hatun, Esengül, Söylemez, Yusuf ve Arıcı, Bayram (2015). Satranc-ı Urefa oyununun okul öncesi dönemde değerler eğitiminde kullanımına yönelik örnek bir çalışma. *Uluslararası Sempozyum İnsani Değerlerin Yeniden İnşası III. Cilt*. Atatürk Üniversitesi, 19-21 Haziran 2014, Erzurum, s. 605-619.
- Hazar, Muhsin (2006). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara: Tutibay Yayınları.
- Huyen, N. T. Thanh ve Nga, K. T. Thu (2003). Learning vocabulary through games. *Asian EFL Journal*, 5(4), s.90-105.
- Işık, İlkin ve Semerci, Nuriye (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi. *Journal of Institute of Social Sciences*, 7(1), s.787-804.



- İzğören, M. Kutay (1999). *Oyunlarla dil öğretimi*. Ankara: Academyplus Yayıncılık.
- Kalaycıoğlu, H. Elif (2011). *The Effect of Picture Vocabulary Games and Gender on Four Year- Old Children's English Vocabulary Performance: An Experimental Investigation*. Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kara, Mehmet (2010). *Oyunlarla yabancılarla Türkçe öğretimi*. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27(27), s.407-421.
- Karabacak, Nermin (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti düzeyine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karadağ, Engin ve Çalışkan, Nihat (2005). *Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Karatay, Halit (2007). Kelime öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), s.141-153.
- Karatekin, N. Gökçeğöz, Durmuş, Alpaslan ve Durmuş, Hatice (2012). *Oyun ve etkinliklerle Türkçe*. İstanbul: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kavcar, Cahit, Oğuzkan, Ferhan ve Sever, Sedat (1998). *Türkçe öğretimi*. Ankara: Engin Yayınevi
- Kaya, Sibel ve Elgün, Aslı (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), s.329-342.
- Kısakürek, N. Fazıl (1996). *Batı Tefekkürü ve İslam Tasavvufu*. İstanbul: Büyük Doğu Yayınları.
- Kısakürek, N. Fazıl (1999). *Babûlî*. İstanbul: Büyük Doğu Yayınları.
- Kısakürek, N. Fazıl (2017). *İman ve İslam Atlası*. İstanbul: Büyük Doğu Yayınları.
- Kurt, A. Vasfi (2011). *Ariflerin Satrancı Şiirleri'ni Ârifin*. Şükran Eser Gökner (ed.), İstanbul: Kıtın Yayınları.
- Kurdayıoğlu, Mehmet ve Karadağ, Özay (2005). Kelime hazinesi çalışmaları açısından kelime kavramı üzerine bir değerlendirme. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25(2), s.293-307.
- Lin, Huiifen (2015). Effectiveness of interactivity in a web-based simulation game on foreign language vocabulary learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, s.313-317.
- Mangır, Mine ve Aktaş, Yaşare (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26(16), s.14-19.
- MEB, (2006). *İlköğretim Türkçe Dersi (6,7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı ve Kılavuzu*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Nation, Paul (2005). Teaching Vocabulary. *Asian EFL Journal Quarterly*, 7(3), s.47-54.
- Özbay, Murat ve Tayşi, E. Karakuş (2011). Dede korkut hikâyeleri'nin Türkçe öğretimi ve değer aktarımı açısından önemi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 1(1), s.21-31.
- Papatğa, Erdal (2012). *Otizimli çocukların oyun becerileri ile davranış ve sosyal beceri özelliklerinin karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Savaş, Esra ve Gülüm, Kamile (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), s.175-194.
- Schick, I. Cemil (2010b). Tasavvuf Felsefesi ve Markov Zincirleri. *Su Dergi*, 9, s.8-10.
- Sert, Sedef (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının lise öğrencilerinin internete ilişkin bilgi düzeyi performansına etkisi: quest atlantis örneği*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Seyrek, Hilmi ve Sun, Muammer (2003). *Okul öncesi eğitimde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.
- Shick, I. Cemil (2010a). Tarihin Tahrir Edilmesine Bir Örnek "Osmanlı Satrancı" Yahut Satranc-ı Urefâ. *Toplumsal Tarih*, 194, s.12-18.
- Söylemez, Yusuf, Ulaş, A. Halim ve Kırkkılıç, H. Ahmet (2015). İnsani değerlerin yeniden inşası için "Satranc-ı Urefâ" oyununun modern bir uyarlanması. *Uluslararası Sempozyum İnsani Değerlerin Yeniden İnşası III. Cilt. Atatürk Üniversitesi*, 19-21 Haziran 2014, Erzurum, s. 571-693.
- Şahin, E. Yağmur (2013). Materyal destekli eğitsel oyunların sokakta çalıştırılan çocukların Türkçe dil bilgisi başarı ve tutumlarına etkisi. *Journal of International Social Research*, 6(28), s.459-468.
- Şenol, Müge (2007). *Teaching vocabulary to secondary school students through games*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Taheri, Marzieh (2014). The effect of using language games on vocabulary retention of Iranian elementary EFL learners. *Journal of Language Teaching & Research*, 5(3), s.544-549.
- Taşlı, Feriha (2003). *İlköğretimde İngilizce öğretiminde oyun tekniğinin erişime etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Torun, Fatma (2011). *Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Tural, Hüseyin (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişti ve tutuma etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Türnüklü, Abbas (2000). Eğitim bilim araştırmalarında etkin olarak kullanılacak nitel bir araştırma tekniği: Görüşme. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yöntemi*, 6(24), s.543-559.
- Ünal, Şükrü (2001). *Türkçe Öğretimi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Varan, Seda (2017). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Yağcı, Esed, Katrancı, Mehmet, Erdoğan, Özge ve Uygun, Mehmet (2014). Sınıf öğretmenlerinin kelime öğretiminde karşılaştıkları sorunlar ve kullandıkları yöntem-teknikler. *International Journal of Curriculum and Instructional Studies*, 2(4), s.1-12.
- Yangın, Banu (2002). *Kuramdan uygulamaya Türkçe öğretimi*. Ankara: Dersal Yayıncılık.
- Yıldırım, Ali ve Şimşek, Hasan (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. (8. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldız, Vesile (1997). Okul öncesi eğitimde oyunun kullanılması. *İzmir Eğitim Sempozyumu, Nasıl Bir Eğitim Sistemi: Güncel Uygulamalar ve Geleceğe İlişkin Öneriler*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sabancı Kültür Sarayı, s.549-554.
- Yiğit, Asuman (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yip, Florence WM ve Kwan, Alvin CM (2007). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning english vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), s.233-249.
- Yurt, Ece (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.