



**T.C**  
**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI**  
**ALMAN DİLİ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**DERS KİTAPLARINDAKİ OYUN ETKİNLİKLERİNİN YABANCI DİL**  
**ÖĞRENMEDEKİ ROLÜ**

**YÜKSEK LİSANS**

**Elif Ceyhan**

**BURSA**

**2020**





**T.C**

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI**

**ALMAN DİLİ EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**DERS KİTAPLARINDAKİ OYUN ETKİNLİKLERİNİN YABANCI DİL  
ÖĞRENMEDEKİ ROLÜ**

**YÜKSEK LİSANS**

**Elif Ceyhan**

**Danışman**

**Dr. Öğrt. Üyesi Hikmet Uysal**

**BURSA**

**2020**

## BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin, akademik ve etik kurallara uygun şekilde elde edildiğini beyan ederim.

**Elif Ceyhan**

**25.12.2019**





**EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
YÜKSEK LİSANS İNTİHAL YAZILIM RAPORU**

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ  
EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA**

Tarih: 12.12.2019

Tez Başlığı / Konusu Ders Kitaplarındaki Oyun Etkinliklerinin Yabancı Dil Öğrenmedeki Rolü

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 94 sayfalık kısmına ilişkin, 12.12.2019 tarihinde şahsım tarafından .. *Turnitin* adlı intihal tespit programından (*Turnitin*)\* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 13 'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kaynakça hariç
- 2- Alıntılar hariç/dahil
- 3- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

ELİF CEYHAN

12.12.2019

**Adı Soyadı:** ELİF CEYHAN  
**Öğrenci No:** 801512005  
**Anabilim Dalı:** YABANCI DİLLER EĞİTİMİ  
**Programı:** Tezli Yüksek Lisans  
**Statüsü:**  Y.Lisans  Doktora

**Danışman**  
**D. Öğrt. Üyesi Hikmet UYSAL**

\* Turnitin programına Uludağ Üniversitesi Kütüphane web sayfasından ulaşılabilir.

## YÖNERGEYE UYGUNLUK ONAYI

“Ders Kitaplarındaki Oyun Etkinliklerinin Yabancı Dil Öğrenmedeki Rolü” adlı yüksek lisans tezi “Uludağ Üniversitesi Lisansüstü Tez Önerisi ve Tez Yazma Yönergesi”ne uygun olarak hazırlanmıştır.

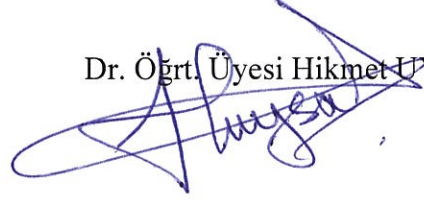
Tezi Hazırlayan

Elif Ceyhan



Danışman

Dr. Öğrt. Üyesi Hikmet HYSAL



Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı Başkanı

Prof. Dr. Zübeyde Sinem Genç

T.C

ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Alman Dili Eğitimi Anabilim Dalı'nda 801512005 numaralı Elif CEYHAN'ın hazırladığı "Ders Kitaplarındaki Oyun Aktivitelerinin Yabancı Dil Öğrenmedeki Rolü" konulu Yüksek Lisans ile ilgili tez savunma sınavı, 25/12 / 2019 günü 13:30-14:30 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının **(başarılı/ başarısız)** olduğuna **(oybirliği/ oy çokluğu)** ile karar verilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı ve Sınav Komisyonu Başkanı)

Dr. Öğrt. Üyesi Hikmet Uysal

Üye

Doç. Dr. Anastasia Şenyıldız

Üye

Dr. Öğrt. Üyesi Şerife Çelikkaya

Anadolu Üniversitesi

## ÖN SÖZ

Tez çalışmamı hazırlarken bana yardımcı olan, destekleyen ve motive eden herkese teşekkür etmek istiyorum. Ayrıca danışmanım sayın Dr. Öğrt. Üyesi Hikmet Uysal'a desteklerinden ve değerli bilgi paylaşımlarından dolayı teşekkürlerimi sunarım.

**Elif Ceyhan**





## Özet

Yazar	: Elif Ceyhan
Üniversite	: Bursa Uludağ Üniversitesi
Ana Bilim Dalı	: Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı
Bilim Dalı	: Alman Dili Eğitimi Bilim Dalı
Tezin Niteliği	: Yüksek Lisans Tezi
Sayfa sayısı	: XII+76
Mezuniyet Tarihi	: 25.12.2019
Tez	: Ders Kitaplarındaki Oyun Etkinliklerinin Yabancı Dil Öğrenmedeki Rolü
Danışmanı	: Dr. Öğrt. Üyesi Hikmet UYSAL

## DERS KİTAPLARINDAKİ OYUN ETKİNLİKLERİNİN YABANCI DİL ÖĞRENMEDEKİ ROLÜ

1950 yılından beri yabancı dil öğretmenleri tarafından kullanılan “**iletişimsel yöntemi**” olumlu sonuçlar verdiği için son elli yıldır üzerinde bazı çalışmalar yapılmakta ve bu yaklaşım çerçevesinde çeşitli yöntemler geliştirilmektedir.

Öncesinde kullanılan dil bilgisi ve öğretmen odaklı öğretim yönteminin, dili tam anlamıyla öğrenmede ve kullanmada yetersiz olduğu görülmüş olup öğrencilerin, okulda yabancı dil dersinde öğrendiklerini gerçek hayatta kullanamadıkları, eğitimciler tarafından da tespit edilmiştir.

Bu gerçeğin altında hangi sebeplerin yattığı araştırıldığında ise şu sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Konuşamama endişesi ve çekinme
2. Doğru telaffuz edememe korkusu
3. Cümle yapısının anadilden farklı olması
4. Farklı kültüre olumsuz bakış açısı

Öğrenilen dili tek başına bilmek, o dile tamamen hâkim olabilmek anlamını taşımamaktadır. Çünkü dil içerisinde, dil ile bütünleşen birçok unsur vardır.

“Bir grup eğitimci de yabancı dilde iletişim kurmak için sadece dil yapılarını öğrenmenin yeterli olmadığını saptamıştır.” (Freeman, 2006 )

Yabancı dil öğretilirken kullanılan yöntem kadar ek materyallerin ve yabancı dil ders kitaplarının da ayrı bir önemi vardır. Ders kitapları, öğretimde öğretmenin temel yardımcısıdır. Öğretmenin belleğini tazelemesine, derse daha hazırlıklı gelmesine, programını kolayca hazırlamasına ve kendisine güven duymasına yardımcı olur.

Ders kitapları, ayrıca öğrenimi sıkıcılıktan kurtarır ve ilginin sürekliliğini sağlar. Elbette bütün bunların gerçekleşmesi, ders kitaplarının içerik ve içerik düzenlemesi bakımından iyi hazırlanmış olmasına bağlıdır.

Öğretim yöntemleri değiştikçe ders kitaplarının içeriklerinde de bazı değişiklikler görülmektedir. Örneğin kitaplar artık daha renkli basılmakta; daha sade, karmaşıklığından uzak ve öğrenci odaklı alıştırmalara yer vermektedir. Aynı şekilde öğretmenler için de konuya uygun etkinlik örnekleri içermektedir. Bunu birçok yabancı dil ders kitabında görmek mümkündür. Klett yayınlarının Netzwerk, Genial Klick ve Logisch adlı yabancı dil öğrenme kitapları, bu tarzın en güzel örnekleridir.

Bu çalışmada, yabancı dil ders kitaplarında bulunan oyun etkinliklerinin yabancı dil öğrenmedeki rolü ele alınacaktır. Materyal olarak Klett yayınlarının Netzwerk, Genial Klick ve Logisch A1 seviyesi Almanca ders kitaplarındaki alıştırmalar incelenecek, burada yapılan oyun etkinliklerinin dil öğrenmede hangi yetileri geliştirdiği üzerinde durulacaktır.

*Anahtar Sözcükler:* Aktif derse katılım, kendini ifade etme, motivasyon, oyunlarla yabancı dil eğitimi, öğretmen merkezli eğitim.

## **Abstract**

Author	: Elif Ceyhan
University	: Bursa Uludağ University
Field	: Foreign Language
Branch	: German as Foreign Language (GFL.)
Degree Awarded	: Master of Arts (M. A.)
Page Number	: XII+76
Date	: 25.12.2019
Thesis	: The Role of Game Activities in Textbooks in Learning Foreign Language
Supervisor	: Assoc. Prof. Dr. Hikmet UYSAL

### **THE ROLE OF GAMES IN TEXTBOOKS IN TEACHING FOREIGN LANGUAGE**

Over the past fifty years, “the communication method” has been worked on and the methods have been developed in this context. This approach has been used by language teachers since 1950 and has delivered positive results. Because it turned out that the teaching methods used in the past were a grammatical and teacher-centered method, which was not sufficient to learn and apply the language holistically. According to educators, students can not apply what they have learned in foreign language teaching in real life. There are many reasons for that. These are:

1. Worrying about not being able to speak and shyness
2. Fear of not mispronunciation
3. The difference of the sentence structure between the native language and the foreign language
4. Negative view of different cultures.

Only knowing the language which has been learned doesn't mean having complete command of this language.

“ A group of educators also found that learning language structures alone to communicate in a foreign language is not enough.” (Freeman, 2006)

In addition to the teaching method in foreign language teaching, additional materials and language textbooks are also important. Textbooks are the main assistant of the teacher in the classroom: It also helps teachers to refresh their memory, be better prepared for class, easily prepare their program and trust each other. Textbooks remove learning from boredom and ensure continuity of interest. Of course, the content of the textbook and its content creation is also important. As the teaching methods change, it also changes in the context of textbooks. For example, books are more colorful, simpler and less complicated, and include some learning tips and student-oriented exercises. It also includes examples of related teacher activities. These are possible to see in many foreign-language books. Examples are the textbooks; Netzwerk, Genial

Klick and Logisch by Klett Verlag. In this study, the role of communication games in foreign language books is taken. As a material, the exercises in the German textbooks of Netzwerk, Genial Klick and Logisch A1 of the Klett publications are worked through and want to emphasize which language skills improve these games and activities.

*Keywords:* Active participation in the classroom, expressing oneself, foreign language teaching through games, motivation, , teacher-centered education.

## İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
KISALTMALAR .....	xii
1. BÖLÜM: GİRİŞ.....	1
1.1 Problem Durumu.....	2
1.2 Araştırma Soruları.....	3
1.3 Çalışmanın Amacı.....	3
1.4 Çalışmanın Önemi.....	4
1.5 Araştırma Varsayımları.....	4
1.6 Sınırlılıklar.....	4
2. BÖLÜM: LİTERATÜR.....	5
2.1. Oyunun Tarihi.....	5
2.2.Oyun ve Gelişim.....	7
2.2.1. Oyunun eğitimde bir araç olarak kullanılma sebebi ve Gerçek Hayattan Farkı.....	10
2.3. Oyun ve Dil Gelişimi Arasındaki İlişki.....	12
2.3.1 Oyunlarla Yabancı Dil Eğitimi.....	13
2.4 Günümüzde Yabancı Dil Eğitimi.....	16
2.5 Yabancı dil ve hedef dilin kültürünü Öğrenme.....	18
3. BÖLÜM: YÖNTEM.....	22
3.1. Araştırma Modeli.....	22
3.2. Evren ve Örneklem.....	22
3.3. Almanca Ders Kitaplarında Yer Alan Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi.....	23
3.3.1. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında yer alan ilk ders etkinlikleri.....	24
3.3.2. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında kendini tanıtmaya uygun etkinlikler.....	26
3.3.3. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında harf ve sayıları müzik eşliğinde öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler.....	27
3.3.4. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında proje çalışmalarına uygun etkinlikler.....	28

3.3.5. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında fiil çekimlerinin öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler .....	32
3.3.6. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında ülke isimlerinin öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler .....	34
3.3.7. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında konum belirtme ile ilgili etkinlikler .....	34
3.3.8. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında Avrupa kültürünü tanıtmak için örnek etkinlikler .....	35
3.3.9. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında haftanın günlerini ve ayların öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler. ....	36
3.3.10. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında organlarımızı öğrenme ile ilgili Etkinlikler .....	39
3.3.11. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında renkleri öğrenme ile ilgili etkinlikler .....	40
3.3.12. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında yiyeceklerin ve içeceklerin isimlerini öğrenme ile ilgili etkinlikleri .....	42
3.3.13. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında şehirdeki mekanları öğrenme ile ilgili etkinlikler. ....	43
3.3.14. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında meslek isimlerini öğrenme ile ilgili etkinlikler. ....	46
3.3.15. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında diğer konular ile ilgili etkinlikler .....	46
4. BÖLÜM: BULGULAR.....	62
5. BÖLÜM: TARTIŞMA.....	64
6. BÖLÜM: SONUÇ VE ÖNERİLER.....	66
Kaynakça.....	71
Öz geçmiş.....	76

## **KISALTMALAR**

b.t. : belirsiz tarih

## 1.Bölüm

### Giriş

Yabancı dil öğretim yöntemleri, öğrencilerin hedef dilde etkili bir şekilde iletişim kurmalarını amaçlar. Bundan dolayı eğitimciler ve bu alanda çalışan diğer uzmanlar, doğru öğretim yöntemini bulmak için çalışmalarına hiç kesintisiz devam etmektedirler.

1950 yılından beri yabancı dil öğretmenleri tarafından kullanılan “iletişimsel yöntemi” olumlu sonuçlar verdiği için son elli yıldır üzerinde bazı çalışmalar yapılmakta ve bu yaklaşım çerçevesinde çeşitli yöntemler geliştirilmektedir.

Öncesinde kullanılan dil bilgisi ve öğretmen odaklı öğretim yönteminin, dili tam anlamıyla öğrenmede ve kullanmada yetersiz olduğu görülmüş olup öğrencilerin, okulda yabancı dil dersinde öğrendiklerini gerçek hayatta kullanamadıkları, eğitimciler tarafından da tespit edilmiştir.

Öğrencilerin, sosyal hayatlarında karşılaştıkları bir yabancı ile basit düzeyde bir diyalog bile gerçekleştirememelerinin altında hangi sebeplerin yattığı araştırıldığında şu sonuçlara ulaşılmıştır:

1. Konuşamama endişesi ve çekinme
2. Doğru telaffuz edememe korkusu
3. Cümle yapısının anadilden farklı olması
4. Farklı kültüre olumsuz bakış açısı

Öğrenilen dili tek başına bilmek, o dile tamamen hâkim olabilmek anlamını taşımamaktadır. Çünkü dil içerisinde, dil ile bütünleşen birçok unsur vardır. Bir grup eğitimci de yabancı dilde iletişim kurmak için sadece dil yapılarını öğrenmenin yeterli olmadığını saptamıştır (Freeman, 2006 ).

Yabancı dil öğretilirken kullanılan yöntem kadar ek materyallerin ve yabancı dil ders kitaplarının da ayrı bir önemi vardır. Ders kitapları, öğretimde öğretmenin temel



yardımcısıdır. Öğretmenin belleğini tazelemesine, derse daha hazırlıklı gelmesine, programını kolayca hazırlamasına ve kendisine güven duymasına yardımcı olur. Ders kitapları, ayrıca öğrenimi sıkıcılıktan kurtarır ve ilginin sürekliliğini sağlar. Elbette bütün bunların gerçekleşmesi, ders kitaplarının içerik ve içerik düzenlemesi bakımından iyi hazırlanmış olmasına bağlıdır.

Öğretim yöntemleri değiştikçe ders kitaplarının içeriklerinde de bazı değişiklikler görülmektedir. Örneğin kitaplar artık daha renkli basılmakta; daha sade, karmaşıklıktan uzak ve öğrenci odaklı alıştırmalara yer vermektedir. Aynı şekilde öğretmenler için de konuya uygun etkinlik örnekleri içermektedir. Bunu birçok yabancı dil ders kitabında görmek mümkündür. Klett yayınlarının Netzwerk, Genial Klick ve Logisch adlı yabancı dil öğrenme kitapları, bu tarzın en güzel örnekleridir.

Bu çalışmada, yabancı dil ders kitaplarında bulunan iletişimsel oyunların yabancı dil öğrenmedeki rolü ele alınacaktır. Materyal olarak Klett yayınlarının Netzwerk, Genial Klick ve Logisch A1 seviyesi Almanca ders kitaplarındaki alıştırmalar incelenecek, burada yapılan oyun ve etkinliklerin hangi dil yetilerini geliştirdiği üzerinde durulacaktır.

### **1.1. Problem Durumu**

Geleneksel yabancı dil öğretim yöntemlerinin, hedef dili öğrenmede bazı sıkıntıları ya da eksiklikleri de beraberinde getirdiği gözlenmektedir. Bunlardan en önemlisi, iletişim kurma becerisinin çoğunlukla zayıf kalması durumudur. Bu sonuç, tezin çıkış noktalarından birini oluşturmaktadır.

Öğrenmek sadece yazmak ve dinlemek (öğretmen merkezli eğitim sistemi) değil, aksine öğrencinin tüm yetilerini derste aktif şekilde kullanması ve böylece deneyimleyerek öğrenmesi demektir. Konuşma, anı yaşama, tartışma, ayakta olma (sadece sıralarda oturarak dinleme yerine), fikirlerini söyleme ve olayı canlandırma gibi daha birçok yetisini kullanması gibi.

Günümüzde öğrencinin aktif olması daha çok önem taşımaktadır ancak bu yaygın olarak tüm eğitimciler tarafından uygulanamamaktadır ya da uygulanmak istenmemektedir. Hâlbuki özellikle yabancı dil eğitiminde oyunlarla öğrenciyi aktif tutarak hedef dili öğrenmenin, geleneksel yöntem olan çeviri yönteminden daha olumlu sonuçlar verdiği unutulmaması gereken bir gerçektir.

## **1.2. Araştırma Soruları**

Bu çalışmada şu sorulara cevap aranacaktır:

1. Oyunlar, yabancı dil derslerinde neden bir eğitim aracı olarak kullanılmalı mıdır?
2. Oyun etkinlikleri sadece boş zaman aktivitesi midir?
3. Oyun etkinliklerinin yabancı dil öğrenmede etkileri nelerdir?
4. Yabancı dili öğrenirken oyun etkinlikleri hangi yetileri geliştirir?
5. Oyun etkinliklerinin, dil yetisini geliştirmenin dışında sosyal açıdan da olumlu etkileri var mıdır?

## **1.3. Çalışmanın Amacı**

Okullarda kullanılan Almanca ders kitaplarında yer alan oyun aktivitelerinin, öğrencinin hedef dili öğrenirken dil yetisini geliştirmesindeki katkısını ve hangi dil yetilerini geliştirdiğini görebilmek; oyunlarla ve aktivitelerle öğrenmenin kalıcı öğrenmeyi sağlayabileceğini, alanda çalışmalar yapan bilim insanlarının araştırmaları ile destekleyerek gösterebilmek; oyunun sadece bir eğlenme aracı olmadığını aksine öğrenmede, özellikle kalıcı öğrenmede önemli rol oynadığını görebilmeyi sağlamak; sadece dil yetisi değil diğer sosyal becerileri kazanmasında da yardımcı olduğunu göstermek ve ders aracı olarak kullanılmasının önemini bilimsel verilerle açıklayarak göstermektir.

#### **1.4.Çalışmanın Önemi**

Bu çalışma, yabancı dil öğretimi alanına bilimsel katkı sağlamayı ve yabancı dil öğrenenlere, eğitim otoritelerine ve uygulama geliştiricilere yol gösterecek bilimsel veriler sunmayı amaçlanmaktadır.

#### **1.5. Araştırma Varsayımları**

Çalışmada yukarıdaki 5 araştırma sorusuna yanıt aranarak aşağıdaki 3 varsayım sınanacaktır.

1. Oyunlarla yabancı dil eğitiminin, kalıcı öğrenmede rolü vardır.
2. Oyunlar, dersi sıkıcılıktan uzaklaştırır ve dersin devamlılığına katkıda bulunur.
3. Yabancı dil öğrenmenin yanında sosyal gelişim de sağlar.

#### **1.6. Sınırlılıklar**

Bu çalışmada yetişkinlere, çocuklara ve gençlere yönelik olan Klett Yayınlarına ait A1 seviyesi Genial Klick, Netzwerk ve Logisch ders kitapları, okullarda en çok tercih edilen kaynaklar olduğu için tercih edilmiştir.

## 2.Bölüm

### Literatür

#### 2.1. Oyunun Tarihi

Oyun canlılar ile var olmuştur. “Oyun, canlıların var olmasıyla ve canlının evrimleşmesi ile ortaya çıkmıştır. Hayvanlarda oyun, temel bir güdü olarak vardır ve bir güdü olarak oyunun varlığı, doğuştan nöro-biyolojik mekanizmaların varlığına işaret etmektedir. Oyun, bir çeşit gerçek yaşam etkinliklerine hazırlık, avlanma egzersizi gibidir” (Korkmaz, 2016, s. 23)

“Kuşların yaklaşık 3 milyon yıl bir geçmişinin olduğu ve oyunun bugünlere kadar evrimleşerek geldiği söylenir” (Korkmaz, 2016, s. 23). İnsanların oynadıkları oyunlarda biçim ve içerik açısından zamanla değişiklikler olmuştur. “Çok çeşitlenmiş, sembolik içerikler kazanmıştır. Yaşamımızda gerçekleşen bazı gelişmelere bağlı olarak antropolojik, sosyolojik, tarihsel ve psikolojik boyutlar kazanmıştır” (Korkmaz, 2016, s. 24).

Günümüzde oyun, daha da önem kazanmış ve eğitimin vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Aralarında evrimsel bir bağ bulunan oynamak ve öğrenmek -hayvanlardaki durumun aksine- insanın gelişiminden bugüne, her zaman birbiriyle ilişkilendirilmiş, insanların gelişmesiyle birlikte oyunların da evrilmesi kaçınılmaz olmuştur.

Eğitim ve öğretimin kurumsallaşmış formu önce kaldırıldı, sonra da öğrenmek ile oynamak arasında net bir ayırım yapılmıştır. 1950’li yıllarda endüstriyel hayata geçişten sonra öğrenmek, ciddi bir olay olarak görülmüş; bu yüzden oyun, artık bir öğrenme aracı olarak değil bir boş vakit aktivitesi olarak kabul edilmiştir. Öğrenmede her zaman ciddi bir atmosferin olması gerektiği gibi bir düşünce kalıbı oluşmuş ve böyle bir anlayış gelişmeye başlamıştır. “Birçok modern pedagojik çalışma, oynamanın ve öğrenmenin tekrar buluşturulması gerektiğini göstermiştir. 1980’li yıllardan itibaren ‘Edutainment’ başlığı altında eğitici içeriklerin ve oyunsal, daha doğrusu eğlendirici unsurların bileşimi; ‘öğretim ve

öğrenmek' ile ilgilenen Pedagojide, Psikolojide ve uygulamalı disiplinlerde merkezi konu olmuştur” (Michael & Chen, 2006, s.15).

“2000’li yılların başından itibaren Amerika’da, şirket eğitimlerinin verimliliğini arttırmak için eğlence unsuru ön plana çıkmaya başlamıştır. Yine aynı yıllarda eğitim ve eğlenceyi birbirine bağlayan deneyimleri anlatmak için ‘edutainment’ terimi kullanılmaya başlanmıştır. Edutainment, education ve entertainment kelimelerinden oluşmuş olup, 21. yüzyılın eğitim ve etkinlik trendi olarak adlandırılmaktadır” (Edutainment Academy, 2019).

Amaç; yaratıcı, interaktif, dikkat çekici, akılcı ve kalıcı eğitim vermektir.

Son yıllarda bazı kazı çalışmaları yapılmış ve 7500 yıl öncesine ait bir taştan yapılmış oyuncak araba bulunmuştur. Bu oyuncak en eski oyuncak olarak tarihe geçmiştir. (Kalkolitik dönem M.Ö 5500-3000). Taş devri döneminde kız çocuklarına ait taş bebek ve küçük ev eşyaları bulgularına rastlanılmıştır. Bu dönemde kadınlar anne olma ve evi idare etme rolü üstlendikleri için kız çocukları küçük yaşlarda oynayarak ileride üstleneceği bu rolün pratiğini yapılmaktaydı. Eski Yunan ve Roma imparatorluğunda erkek çocukları binicilik, yük vagonu, ahşap kılıçla oyunlar, asker ve gladyatör oyunları oynuyordu. Gelecekte asker ve savaşçı olarak çalışacakları için küçük yaşta mesleklerinin ön çalışmalarını yapmaktaydılar. Bu gibi kazı çalışmalarındaki bulgular, oyunun çok eski dönemlerde de eğitim aracı olarak kullanıldığını kanıtlamıştır.

El sanatlarının gelişmesi, dünyanın değişmesi ve ihtiyaçların çeşitlenmesi oyuncaklara da yansımıştır. Kız erkek rolünün zamanla farklılık göstermesi, yeni geliştirilen oyunlarda ve oyuncaklarda kendini göstermiştir. Daha ileriki yıllarda tekerlek, davul, at arabaları ve figür oyuncakları bulgularına rastlanılmıştır. Oyunun evrimleşmesi ile ilgili süreci Gaziantep'te bulunan oyuncak ve oyun müzesinde görmek mümkündür. Ayrıca bütün bunlar, çocukların ince motor becerilerinin ve hayal güçlerinin gelişmesinde, bunun yanında bilimi sevmesinde ve araştırmaya teşvik etmesinde birer uyarıcı konumundadır.

Biyoloji tarihçisi Junker (2016) bir televizyon programında, insanların oyun oynamak zorunda olduğunu söyler. Çünkü ona göre insanlar, hayati önem taşıyan yetenekleri otomatik olarak kazanamadığı için doğuştan var olan bazı yeteneklerini çalışarak ortaya çıkarabilir. Bu da ancak oyun oynamakla mümkündür.

Bununla ilgili 60'lı yıllarda maymunlar üzerinde yapılan bir deney çalışmasında yavru maymunlar tek başlarına birer kafese konulup hiçbir şekilde oynamalarına izin verilmemiştir. Sonuç olarak bir süre sonra bu maymunların sosyal çevrelerine uyum sağlayamadıkları, korkak davrandıkları ve pasif oldukları belirlenmiştir.

## **2.2. Oyun ve Gelişim**

Oyun ve beynin gelişiminin doğru orantılı olduğu söylenir. Bu yüzden beyindeki herhangi bir gelişim bozukluğu, beyindeki oyun etkinliği bölümünün de bozulmasına yol açar. Zihinsel engelli ya da otizmlili çocukların oyun oynamalarında görülen sorunlar da bu bağlamda izah edilebilir (Otizm Vakfı, b.t).

Lehmann (1996) oyunu çok yönlü bir iletişim sistemi olarak tanımlar. Oyun, öğrenme sürecini kolaylaştırır ve hızlandırır. Ayrıca oyun uygulamalı alıştırımlara büyük hizmet eder. Bu şekilde önceki bilgileri tekrar etmeyi ve yeni öğrenilen ve daha önce bilinen bilgi arasında bağlantı kurmayı sağlar. Sonuç olarak yeni bir bilgiyi meydana getirir.

“Eğitsel oyun” zorlamadan gerçeği resmeden, tek başına ya da grup hâlinde yapılan, sevinçle öğrenmeyi vurgulayan bir kavramdır. Retter’e (b.t) göre eğitsel oyunların, motive ederek ve yaşayarak öğretmeyi hedefleyen bir çabası vardır.

“Çocukların, yaşlıları ile zaman geçirmesi ve oyunlar oynaması, duygusal davranışlarını düzenler. Çocuğun, duygularını oyunlarında yaşadığı konusu üzerinde de ilk defa Freud durmuştur. Oyun, duygusal davranışımızı düzenleyen beyin bölgelerinde düzenin kurulmasına yardımcı olmaktadır. Örneğin oyundan mahrum bırakılan ve sadece erişkinlerle yaşayan farelerin sinir hücreleri arasındaki bağlantılar, normal büyüyenlerinkine göre daha az

olgunlaşmıştır. Bu fareler, sosyal dünyaya öncelikli uyumda daha az başarılı olmuşlardır” (Korkmaz, 2016, s. 24).

“Birçok beyin devresi, özgül uyarılarla etkinleşir ve gelişir. Geliştikçe daha üst görevler için aktive olmaya hazır hale gelir” (Korkmaz, 2016, s. 23).

Oyun, hareket etmektir. Bu hareket beyindeki tüm ilgili merkezleri uyarır ve bu beyni geliştirir. Bu şekilde psiko-motor yetenekler gelişir, gücünü kazanır, dengesini kurmaya başlar; dikkat, koordinasyon kazanır; hareketlerini daha seri yapar ve vücudu esnekleşir. Bu yüzden oyun önemli bir uyarandır.

“Oyun oynayanın önce bedenini, sonra çevresindeki nesnelere, daha sonra türünün diğer bireylerini keşfetme davranışı ile sıkı sıkıya bağlantılıdır: Özellikle bağlanma süreçleri ve zihin kuramı gelişimi, oyun etkinliği içinde pekişir özellikle yaşlılarla bağlanma ilişkisi oluşturmanın bir parçasıdır” (Korkmaz, 2016, s. 23).

Vygotsky’e (1980) göre oyun, zihinsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı sağlar ve çocuğun hayali durumlarda çözüm bulma yaratıcılığını geliştirmesine vesile olur. Oyun oynarken birçok zihinsel işlev devreye girer. Örneğin; dil işlevi, yürütücü işlevler, semantik-pragmatik yetiler, bellek, motor işlevler. Çeşitli algılama becerileri ile oyun oynarız ve bunlar oyun aracılığı ile gelişirler. Örneğin Yürütücü işlevlerin ve kompleks dil becerilerinin merkezi olan “frontal lobun” gelişimi 18 yaşına kadar sürer. Altınöz (2012) Frontal lob, frontal korteks veya lobus frontalis beynin ön tarafında yerleşimli, bilinçli düşünmeden sorumlu olan beyin bölgesi olduğunu belirtmiştir.

Oyun, çocuğun dili kullanmasına, iletişim kurmasına ve dolayısıyla sosyalleşmesine yardım eder. Çocuğun yaşamında yer alan oyun ve oyunlarında kullandıkları oyuncaklar, onların yaşlılarıyla ve diğer çocuklarla paylaşma duygusunu da geliştirir. Ayrıca elindekini verme ve “kurallara uygun şekilde” alma davranışlarını öğrenir.

“Ayrıca çocuk oyun aracılığıyla;

1. İçinde yaşadığı dünyayı ve çevresindeki insanları tanır ve anlar.
2. Düşünür ve deneyim kazanır.
3. Maddelerin özelliklerini kavrar.
4. Kendi gücünün sınırlarını keşfeder ve deneme fırsatını bulabilir.
5. İnsanlar arasındaki ilişkileri öğrenir ve kavrar" (Altay, 2018, s.2).
6. Paylaşmayı, arkadaşlarının isteklerini kabul etmeyi ve onlara kendi isteklerini en kolay nasıl kabul ettirebileceğini, yaşadığı çatışmalarla öğrenir. (Yabancı dil öğretiminde öğrencilerin bu yetileri kazanabilmesi için dramatizasyon yöntemi uygulanabilir.)
7. Çeşitli fikirler geliştirmeyi, bunları uygun bir şekilde ifade edebilmeyi ve farklı fikirlere saygı duymayı öğrenir.
8. Duygularını daha rahat ifade edebilir.
9. Fikirlerini geliştirdiği gibi iç itilimlerini de geliştirir.
10. Endişelerini kontrol altına alır.
11. İçine düştüğü çaresizlik duygularından ve korkularından kurtulur.
12. Suçluluk duygusundan kaynaklanan davranış ve düşüncelerini açığa
13. Deneyimlerini pekiştirir ve geliştirir (Altay, 2018).

Çocuk, gerçek yaşamda olduğu gibi, hayatının büyük bir bölümünü kaplayan oyun içinde de diğer insanlarla iletişim kurabilmek için dili kullanmak zorundadır. Özellikle sembolik oyunlar, evcilik oyunları ve diğer dramatik oyunlar, dil gelişimini değişik yönleriyle destekler. Yine sembolik oyun, hayal gücünün ve temsilî düşünmenin temelini oluşturmaktadır.

Yapılan son araştırmalar, yeteneklerle ilgili, beynimizdeki bazı bölümlerin, oyunlarla geliştirilebileceğini gösterdi. Bu konuyla ilgili yapılan bir çalışmada, bir grup kişiye 2 hafta boyunca "Süper Mario" oyunu oynatılır. Deney süresi bittikten sonra bu kişilerin beyinleri



incelendiğinde, beyindeki statistik düşünme, motor kontrol ve uzaysal hayal gücü yeteneklerinin bulunduğu ilgili bölümlerin gelişmiş olduğu gözlemleniyor. (Junkler, 2006)

Bazen oyun oynadığımızda ya da çocukların oyun oynadığını gördüğümüzde sanki boşmuş gibi gelir. Zamanını bununla öldürmesini istemeyiz. Ancak bilimsel araştırmalar bunun aksini söylemektedir. 2016 yılında dünyanın en büyük 2000'den fazla şirketiyle ilgili yapılan bir çalışmada, bu şirketlerin %70'inin, verimliliği ve motivasyonu artırmak için çalışanlarına oyun oynattığı tespit edilmiştir. Çünkü bu şirketler de biliyor ki insanların rahat ortama olan ihtiyaçları giderildiğinde hem verimlilikleri hem motivasyonları hem de üretkenlikleri artmıştır. Ayrıca oynanan oyunlar sayesinde, iş verimini düşüren monotonluk da ortadan kaldırılmış olacaktır. (Junkler, 2006)

### **2.2.1. Oyunun eğitimde bir araç olarak kullanılma sebebi ve gerçek hayattan farkı.**

Oyun, her zaman biz yetişkinler ve çocuklar için hayatımızın bir parçası olmuştur. Ayrıca sosyalleşmede de bir araçtır. Yetişkinlerin gözünde çoğu zaman bir boş vakit aktivitesi ve çocuksu bir eylem olarak görülen oyun aslında, çocukları gerçek hayata hazırlayan etkili bir araçtır. “Bir faaliyet olarak anlam bulan oyun; çocukların yetişkinlerin dünyasına katılmalarına sağlayan bir yol olarak ‘yetişkin yaşamının taklidi ve hazırlığı’ olarak kabul edilir ” (Kanca, 2016, s. 10).

Bundan önceki yıllarda oyun ve oyunun önemi göz ardı edilmiştir. Fonksiyonalizmin en parlak döneminde, yani 1930'lar 40'lar ve 50'ler süresince, oyun gibi kültürel öğeler oldukça önemsiz görülerek dikkate alınmamıştır. Aynı şekilde akrabalık, ekonomik ve politik organizasyon ve geçim örüntüleri gibi öğelere de ikincil bir önem verilmiştir. Ancak oyunun önemi üzerinde son yıllarda oldukça fazla durulmaktadır. Bu genel tutum, ilerleyen yıllarda da devam edecektir.

“Günlük yaşam ile oyun arasındaki sınır, oyunun kuralları ile çizilir. Kurallar, oyunun alanını ve zamanını belirler. Böylelikle oyun, yaşamın dışında kendine özgü

bir alanda kurgusal bir biçimde var olur. Şu hâlde en temel hâliyle oyun, kurallarıyla kendine ait zaman ve mekânda var olan ve katılmanın keyfi olmasından dolayı özgür bir insan etkinliğidir” (Kanca, 2016, s. 10).

Oyun, kuralları olmasına rağmen eğitimde kullanılan ve öğrenciler tarafından çok sevilen bir eylemdir. Ayrıca oyun gerçek hayat değil, aksine gerçek hayattan belirli bir süre için uzaklaştığımız bir zaman dilimidir. Burada hataların görülme payı daha az olmakla birlikte daha doğal bir ortam vardır. Eğlenceli ve özgürce yapılan bir eylem olduğu için oyun oynayan kişi, oynarken kendini daha özgür hissederek ve daha rahat hareket eder. Zira oyun, gönüllü yapılan bir eylemdir. Gerçek hayatta ise daha ciddi bir ortam vardır ve hayat çoğu zaman sorumluluk, zorunluluk içerir.

İnsanlar ancak günlük ihtiyaçları bittiğinde oyun oynarlar. Açken oyun oynamak istemezler. Güvenli ortam içerisinde kendini iyi hissettiği için riskli ve tehlikeli denemeleri yapma cesareti bulur. Ama bunu maalesef gerçek hayatta her zaman yapamaz. Oyun ile gerçek hayatın en büyük farkını burada görmekteyiz. Bu yüzden insanlar -kuralları olsa da- oyun içerisinde her türlü tehlikeyi ve kaybı göze alabilirler. Çünkü kendilerini emniyette hissederek. Deneme yanılma şansları daha fazladır.

Öğrenci, dersi oyunlarla yaptığı hatadan korkmaz. O ortamdaki uzaklaşmak istemez aksine oyuna dâhil olmayı ister. Oysa oyun içerisinde de kurallar vardır ve dikkat etmek gerekir. Ancak biraz önce de belirttiğimiz gibi öğrenci, oyun içerisinde kendini daha emniyette hissettiği için severek öğrenir. Bu psikolojik bir durumdur. Oyun esnasında tehlikeler ve yapılacak olan yanlışlar unutulur çünkü burası serbest bir ortamdır. Burada öğretmenin de tutumu mutlaka çok önemlidir. Örneğin oynarken günlük hayatta severek yapmayacağı bir şeyi bile yapma durumunda kalabiliyor. Junker (2016) şu örneği veriyor:

Bir insan düşünelim ve bu kişi kitap okumayı sevmiyor. Kendisi polisiye filmde rol üstlenecek ve bunu yapması için, yani o rolü daha iyi oynaması için bir ya da birkaç kitap

okuması gerekir. Bunu yerine de getiriyor ve bunun için bir değil belki birçok kitap okuyor. Kitap okuması için kişiye baskı yapılmıyor. Aksine oyuncunun kendisi daha iyisini yapmak için kendi iradesi ile bunu yapıyor. Bizler de bu şekilde gerçek hayattaki öğrenme eylemini eğlenceli hâle getirebiliriz.

### **2.3. Oyun ve Dil Gelişimi Arasındaki İlişki**

Oyun oynamak, çok fazla iletişim kurmayı gerektiriyor. Konuşuyoruz, tartışıyoruz, düşünüyoruz, birbirimizi anlamaya çalışıyoruz, değerlendirme yapıyoruz, roller alarak empati kurmayı öğreniyoruz. Buradan yola çıkılarak denilebilir ki oyun, insan hayatı için çok önemli bir yere sahip olan iletişim kurma becerisini geliştiren çok doğru bir araçtır.

Bizler anadilimizi iletişim kurarak öğreniyor ve geliştiriyoruz. Öğrenirken de sürekli dinlemek, konuşmak ve konuşulanı anlamak durumunda kalıyoruz. Bu eylemler tabii ki karşılıklı olarak gerçekleşiyor. Doğal olarak bütün bu eylemleri kendi içinde barındıran oyunların, dil gelişimindeki etkisi büyüktür.

“Sözlü iletişimdeki başarı düzeyinin etkin dinleme ve konuşmaya bağlı olmasına karşılık, az gelişmiş konuşma ve dinleme yeteneklerimiz iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir” (Özbay, b.t., s.2).

Birey ve toplum arasındaki iletişimin başarılı olması için iletişimin etkili, düzenli ve açık olması gerekir. Toplum içerisinde çok farklı durumlarla karşılaşılıyor ve hepsinde farklı diyaloglar gerçekleştiriyoruz. Derslerde yeni bir dil öğretilirken uygulanan çeşitli ve çok sayıdaki etkinlik ve oyun, tıpkı toplumsal hayatta olduğu gibi, oyun oynama esnasında da öğrencilerin farklı durumlarla karşılaşmalarını sağlayacak ve böylece dili geliştirmelerine katkıda bulunacaktır.

Derste sadece kitap ve defter aracılığıyla dil öğretilerek hedefe ulaşılabileceği düşünülmemelidir. Biz öğretmenler sadece kitap ve tahtayı kullandığımızda öğrencilerin sadece yazma ve okuma becerisini geliştirebiliriz. Oysaki konuşmalarımız, dil ile

duygularımızın birleşmesinden meydana gelir. Mimiklerini görmeden de bir ses tonunun üzgün, mutlu ya da korkulu olduğunu hissedebiliriz. Öğrencinin de bunu hissedebilmesi için ona somut ve yapay ortamlar sunulmalıdır. Oyunlar bunun için en iyi araçtır.

Dil bir iletişim aracı, toplumsallaşmanın da bir parçasıdır. Yaşamın her alanını kapsar. Bu yüzden öğrenilen dilin yaşamın her alanında kullanılması isteniyorsa iletişim kurma eyleminin sürekliliğinin sağlanması gerekir. Türkçe karşılığı “dil banyosu” olan Immersion yöntemi de dilin ancak günlük hayatta iletişim kurarak öğrenilebileceğini savunur.

İletişim hayatın her anında vardır. Öğretmenin sadece tek taraflı anlatması ile dilin öğrenilmesi mümkün değildir. Karşılıklı iletişim sağlanmalıdır. Aksi takdirde karşılıklı iletişim kurma becerisi gelişemez. Tabii ki bunu sadece öğrencilerle sürekli konuşmak şeklinde anlamamalıyız. Dersimizi oyunlarla renklendirmeli ve yapay ortamlar oluşturmalıyız. Böylece öğrencinin yaptığı etkinlik ve oyundaki rolü sayesinde hem kendini daha iyi ifade etmesine yardım etmiş hem de dile olan merakını uyandırıp öğrenmeye de teşvik etmiş oluruz Tabii ki burada etkinlikler sınıfın seviyesine ve hedeflerine uygun olmalıdır. Örneğin “Buraya gelir misin?” cümlesini farklı karakterlere göre, farklı biçimde söyletme denemeleri yapıldığında bir müdürün, annenin, kızgın ya da sevinçli adamın, farklı kültürlere sahip her bir karakterin ses tonu, ritmi, melodisi, yüz mimikleri birbirinden farklı olacaktır. Yeni dili bu mimiklere oturtmak, kolayca sahip olunabilecek bir yeti değildir.

Bunlarla ilgili bilgi öğrencilere aktarılmazsa ve bu beceri öğrencilere verilmezse dil öğretme eylemi yarım kalır. Zira kültür ve dil bir bütündür ayrı ayrı düşünülmemelidir. Bu yüzden yabancı dil öğrenimi, ancak doğrudan doğruya anlamlı bir durum ve davranış içerisinde gerçekleştirilebilir.

**2.3.1. Oyunlarla yabancı dil eğitimi.** Almancayı yabancı dil dersi olarak veren Helma Behme’ nin (1995) kitabında iletişimsel oyun çeşitlerine yer vermiştir. Ve yine kitabında bu oyunların, yabancı dil öğretimindeki olumlu etkilerini yazmış ve bunu deneyimleriyle dile

getirmiştir. Oyunu bir iletişim aracı olarak gören Behme (1995), açıklamıştır: “Konuşmak, bir başka deyişle iletişim kurmak, etkileşime geçmek anlamına gelir. Bu yüzden iletişim kurmayı gerektiren oyunlarla öğrenmek, ders çalışmak kadar etkili bir yöntemdir” (Behme, 1995, s.48).

Yani oyunu sadece eğlenmek ve boş vakit aktivitesi olarak görmemiş aksine öğrenmenin bir parçası olarak kabul etmiştir. Kitabında yer alan iletişimsel etkinlikler daha çok öğrencinin aktif olduğu etkinliklerdir. Öğrenen, grup içerisinde sürekli konuşma eylemindedir. Çünkü konuşmadan sadece dilin yapısını öğrenmenin doğru olmadığını söyler Behme (1995). Daha çok rol oyunları alıştırılmalarının olduğu ders etkinliklerinde bir doğal ortam oluşturulmuş ve öğrencilerin sürekli iletişim kurmaları sağlanmıştır. Bu ortamlar ve etkinlikler, öğrencileri konuşmaya teşvik ederek onların kendilerini daha rahat ifade etmelerini sağlayacak, birbirlerini daha iyi tanımalarına ve arkadaşlık ilişkilerini geliştirmelerine vesile olacak ve bizim de hedeflerimize ulaşmamızı kolaylaştıracaktır.

Kendisi rol oyunlarının iki amaç için kullanılması gerektiğini söyler. İlki etkileşim çalışması olarak bir sisteme entegre olmasını iyileştirmek; ikincisi ise problem çözme metodu olarak kritik tutum ve kendi kaderini kendi belirleme edinimi içindir.

70'li-80'li yıllarda, rol yapma ve tiyatro oyunları ile diyalog sahnelerinin ve bu alandaki bütün yayınların, etkili yabancı dil öğrenme yeteneğini geliştirdiği; etkileşim ve sosyo-dilsel olarak da uygun grup davranışlarını ortaya çıkardığı tespit edilmiştir. Metodik düşünmede, kelime haznesi ve dil bilgisi alıştırılmaları yapmada, tekrar etmede, dili serbest kullanma uyumu sağlamada, dili görsel hâle getirmede ve bazı yetenekleri geliştirmede de etkin bir rol oynadığı kabul edilmiştir.

Bizler öğrenciye sadece dilin yapısını öğretirsek öğrenci, sürekli kuralları düşünerek konuşmaya çalışacaktır. Ancak hayatın içinden seçilen bazı durumları dramatize ettiğinde öğrenci, kendisini daha rahat hissedecek ve daha rahat ifade edecektir. Burada herkes aktif

olduğundan dolayı hiç kimse diğerinin yanlışlarına odaklanmayacak ve yetişkinlerde daha sık görülen “yanlış yapma korkusu ve herkesin de bunu göreceği kaygısı”na düşülmeyecektir.

“İletişimsel oyunlar alanında, oyun ve çalışmanın arasında benim tecrübelerime göre bir sınır mevcut değildir” (Behme, 1995, s.47). Behme, oyunu bir çalışma olarak görmektedir.

Bana göre de oyun ile yaptığımız iş arasında bir fark bulunmamaktadır. İkisinde de hedef vardır. Bunun için yeri geldiğinde stratejik düşünmeli, kurallara uymalı, yaratıcılığımızı ortaya çıkarmalıyız. Çünkü bu çeşit oyunlar; odaklanma, düşünme, düzenleme, empati, planlama, bağımsızlık, disiplin, kendinin ve başkalarının sorumluluğunu alma gibi unsurları yerine getirmeyi gerektirir. İş dünyasında ve yaşadığımız toplum içerisinde bu unsurlara ihtiyaç vardır. Görüldüğü üzere ikisinde de bu dile getirilen unsurlar mevcuttur.

Oyunların birçoğunun öğretme etkisi vardır çünkü hepsi deneyim, eylem ve ders konusu içerir. Oyunların -zor ya da kolay fark etmez- uyarıcı etkileri vardır. Öğreneni aktif hâle getirir. Oyunlar, kendimize değerli olduğumuzu hissettirir ve kendimizden memnun olmamızı sağlar. Kendimize ayna tutar.

Bu yüzden oyunun, gelecekteki sosyal hayatımızda daha uyumlu ve mutlu yaşamamız için önemli bir yeri vardır.

İletişimsel oyunlar, iletişim kurmayı amaçlayan, kendi içerisinde kuralları olan ve insanı bir şeyler yapmaya iten eylemlerdir. Bu oyunlar hem teşvik edicidir hem de grup içerisindeki konuşma, düşünme, dinleme ve anlama sürecine yardımcı olur.

Bu aşamada yabancı dil eğitimi, bütüncül somut bir etkinlik olarak tecrübe ettirilmelidir (Kültür Bakanlığı, 2013). İşitsel, görsel, motorik giriş kanallarının aktive edilmesini sağlayan eylem ve birey odaklı öğrenme, çok önemlidir. Öğrenci, ana dilini nasıl öğrendiyse farklı bir dili aynı şekilde doğal bir ortamda ve spontane öğrenmelidir.

Yabancı dilde iletişim, çocuklarda iki alanda alıcı öğrenme (duyma-duyduğunu anlama) ve üretken konuşmayı öğrenme (konuşma) konu merkezli durum ve aktiviteler vasıtası ile (şarkı,

oyun, ilahi, bulmaca gibi) somut eylem olarak öğrenmesi sağlanmalıdır (Kültür Bakanlığı, 2013).

Behme'nin (1995) kitabında, kelimelerden, cümlelerden ve kısa metinlerden oluşan oyunlara yer verilmiştir. Metinler; kolaydan zora, kıtsadan uzuna doğru, yani zorluk derecelerine göre sıralanmış; böylece, öğrencilerin korkmadan konuşması ve derse gönüllü iştirak etmeleri sağlanmaya çalışılmıştır.

Kitapta yer alan kelime seçme oyunları, öğrencinin tam bir cümle kurabilmesi için yeterli olamasa da kendisini ifade etmesinde bir ilk adım işlevi görür. Ayrıca hem telaffuz etme becerisi gelişir hem sözcük düzeyinde anlam ve tonlama bilgisi artar hem de öğrenilen kelimeleri birleştirerek yeni kelimeler oluşturma becerisi kazanır.

Rol oyunlarında öğrenci, istenilen role girdiğinde kendini daha rahat ifade edecektir. Söz gelimi konumuzun emir cümleleri olduğunu varsayalım. Öğrencilerden emir anlamı taşıyan cümleler kurmalarını isteyelim. Öğrenci başlangıçta bu cümleyi kurmakta çekinecektir elbette. Ancak işlediğimiz konuya uygun hazırladığımız küçük skeçler sayesinde bu çekingenliği üzerinden atacak, istenen cümleleri daha rahat kuracak ve bir skeç etkinliği daha eğlenceli olduğu için dersi daha severek takip edecektir. Ayrıca dört becerinin pratiğini yapma ortamı oluşacak; öğrenim, yaşayarak gerçekleştiği için de daha etkili ve daha kalıcı gerçekleşmiş olacaktır. Böylece öğretmen, bütün sorumluluğu sadece kendi üzerine almayıp öğrencilerine de paylaştırmış olacaktır.

#### **2.4.Günümüzde Yabancı Dil Eğitimi**

Yabancı dil eğitiminde yanlış yöntemlere bulunulabilmektedir.“Yabancı dil eğitim sisteminde yöntemsel olarak hatalar bulunmaktadır. Günümüzde kullanılan yabancı dil yöntemi ve uygulamaları Osmanlı İmparatorluğu’ndan bugüne gelen bir öğretim kültürüdür. Bu kültürün oluşumundaki en önemli etkenlerden biri hem Batı’dan hem de Osmanlı eğitim sisteminden gelen aktarımlardır” (Işık, 2008, s.18).

Bu dönemde Latince eserleri anlamak, o eserin sadece çevirisini yapmak olarak düşünölmüş; bu yüzden sadece dil bilgisine odaklanılmış, okuduğunu anlama ve tercüme etme yöntemlerine başvurulmuştur.

Dil bilgisi-çeviri yöntemi adı verilen geleneksel yöntem, yabancı dil öğretimi üzerinde etkiler bırakmıştır. Batılılaşma süreci içerisinde açılan Türk okullarında yabancı ve Türk öğretmenler tarafından da aynı geleneksel yöntem uygulanmıştır. Bu yöntemlerle dil öğretilmemiş, dil yapısı hakkında bilgi verilmiştir. Günümüzde ders içi uygulamalar ve kitaplar incelendiğinde, bu yöntemin etkilerinin hâlâ devam ettiği görülür. Bunlara örnek olarak kelime ezberleme çalışmalarını verebiliriz.

Öğrencilere, dil öğreniminin, dilin yapısını öğrenmekten ziyade, iletişim kurma becerisini geliştirmeyi amaçladığı kavratılmalıdır. Wolfson (1989), yabancı dil eğitimi planlamasının, amacına uygun ve başarılı olması için gerçekçi ve bilimsel verilere dayandırılması gerektiğinin temel şart olduğunu belirtmektedir.

Sözlü iletişimde başarılı olmak için etkili bir şekilde dinleme ve konuşma yapılmalıdır. Aksi takdirde konuşma ve dinlediğini anlama yeteneğimiz eksik kalacak ve bu da iletişimi negatif yönde etkileyecektir. İletişim sadece söylenen kelimelerden ibaret değildir. Öğrenilen dilin özellikleri olan; ses yüksekliği, tonu ve vurgulaması, konuşmanın hızı, nefes alıp verme biçimi, duraklama, yüz ifadesi, göz hareketleri ve duruş biçimi, kişiler arasındaki mesafe, jest ve mimikler, giyim tarzı gibi unsurları da içerir. Bütün bunlar konuşmanın fiziksel ve zihinsel unsurlarıdır. Bu yüzden etkili ve anlaşılır bir konuşma için zihinsel ve fiziksel boyutların dikkate alınması ve temelini bu unsurlara dayandırılması gerekir.

Kendini tam ve doğru olarak ifade edebilen bir insan “iyi konuşabilen birey” demektir. Bu bağlamda dil eğitimi derslerinin bir diğer amacı da öğrencilere düşünce ve duygularını dil kurallarına uygun, doğru ve etkili biçimde sözlü olarak anlatma becerisi kazandırmaktır.



Konuşma becerisinin geliştirilmesi, yazma becerisinde olduğu gibi belli birtakım kuralları bilmeye ve ezberlemeye dayalı bir çalışma ile sağlanamaz. Konuşma eğitimine gereken önem verilerek çok sayıda uygulama yapmak gerekir.

Sadece kelimeleri tek başına ezberlemeye ve dil bilgisi yapılarını öğrenmeye dayalı yabancı dil öğrenme çalışmaları -pratiği yapılmadıkça- doğru bir teknik olmayacaktır. Sadece daha fazla enerji harcanmış olacaktır. Çünkü bu teknikle cümle kurulmaya çalışıldığında, hep doğru kelimeyi aramak ve cümleye uygun dil bilgisi kurallarını bulmak yönünde bir çaba gösterilecek ve bu da enerji israfına sebep olacaktır.

Birkenbihl (2008), dil bilgisini öğrenmemize ayrıca çalışmak gerekmediğini söyler. Beynimizin bu işi tek başına yaptığını belirtir. Bizler sadece beynimize dilin nasıl çalıştığını göstermeliyiz. Beynimizin neye doğrudan ihtiyacı olduğunu bilmeliyiz, aksi takdirde beyni fazladan işlerle yorarız. Bunun yanında konuşma ve dinlediğini anlama ile ilgili ayrı bir zaman gerekecektir. Bu, sadece beyne fazla yüklenmek anlamına gelir. Bildiğimiz üzere her dilde farklı sesler vardır ve bu seslerin hepsi her dilde bulunmamaktadır. İnsan doğduktan itibaren sadece kısa bir süre, duyulan bütün sesleri algılayabilir. Daha sonra kulakta bu seslere karşı bir perde oluşur. Yeni bir dil öğrenilirken bu perdenin kaldırılması için sürekli dinleme alıştırmalarının yapılması ve pratiğe yoğunlaşılması oldukça önemlidir.

## **2.5.Yabancı Dil ve Hedef Dilin Kültürünü Öğrenme**

Yabancı dil öğrenme sürecinde kültürel beceri edinimin oynadığı rol de büyüktür. Bu yüzden yabancı dil derslerinde öğrenilen dilin kültür ve değerler bilgisinin verilmesi önemsenmelidir. Bu şekilde söz konusu dersin hedef ve içeriklerine yeni boyutlar ve bakış açıları kazandırılmalıdır.

Yabancı dil öğretiminde, en önemli hedeflerden biri olan iletişimsel becerinin kazandırılması, ancak dilsel becerilere kültürel becerilerin eklenmesi ile gerçekleşebilir.

Çünkü dil eğitiminde hedef, artık bir takım dilsel içeriklerin (dil bilgisi) öğrenilmesinden çok başka diğer becerilerin -özellikle de iletişimsel becerinin- edinimidir.

Son yıllarda “çok dilliliğin” konsepti Avrupa Konseyinin dil öğrenme yaklaşımında daha fazla anlam kazandı. Özellikle “Mehrsprachigkeit” (Çok Dillilik) kavramı içeriği üzerinde özellikle durulmaktadır.

“Mehrsprachigkeit ve Vielsprachigkeit” terimleri Almanca terimlerdir. Bu terimler Türkçeye çevrildiğinde “çok dillilik” anlamını ifade etse de içerik anlamı bakımından tamamen farklıdır.

Avrupa konseyinde “Mehrsprachigkeit” anlamsal olarak diğerinden farklı olarak şu anlamı ifade eder: Kültürel bağlamları bilmek, aile içinde konuşulan şekli de dahil o toplumun her vatandaşının her yerde konuştuğu o dili konuşabilmek. Bir dili öğrenmek bunun hepsini kapsamaktadır ve Avrupa Konseyinin hedefleri bu yöndedir. Dil ve kültür ayrı zihinsel alanlarda tutulmamaktadır. Aksine bunlar bir araya gelerek yeni bir iletişimsel yetenek oluşturmuş ve bu da diğer dilleri öğrenme ve diğer kültür deneyimlerine büyük katkı sağlamıştır. Çünkü bu oluşumlar dilde etkileşim ve ilişki içerisinde olacaktır. Bu da onların farklı durumlarda rahatça ifade edebilmelerini ve ihtiyaç duyulduğunda bu yeteneği kullanabilmelerini sağlar.

Kendi ana dilimiz, yeni öğrenilen hedef dilden birçok yönden farkı bulunmaktadır. Etkili bir iletişim sağlamada bu göz ardı edilmemelidir. Kaç tane dil bildiğimiz, o dili çok iyi bildiğimiz ya da bu dili çok iyi bildiğimiz anlamını taşıyamaz çünkü dilin içerisinde barınan ve dilden ayrı düşünülmemeyen birçok unsur vardır.

Zydatiss (2000) dilde sadece anlama yeteneğinin değil anlaşılma yeteneğinin ve aktif dil üretiminin de üzerinde durulması gerektiğini savunur. Yabancı dil öğretiminde dilsel beceriyi bütünleştirmek ve kültürler arası iletişimi sağlamak için toplumsal ve kültürel bağlamları göz önünde bulundurmak gerekir. Yine buradaki dayanak noktası, dil ve kültür arasındaki yakın

ilişkidir.

Dolayısıyla dil ve kültür eğitimi birlikte yapılmalıdır. Öte yandan, amaç yabancı bir kültüre erişmek, onu anlayıp öğrenmek ise, yine bu bağlamda dili öğrenmek bütünleyici bir etkinliktir. Yabancı dil öğretiminde dilin öğrenilmesi kadar kültürel beceri de önemli bir unsurdur. Yani; kültürel bilginin yaşama dönüştürülmesi bir o kadar önemlidir.

Bununla birlikte bir kültürü anlayabilmek için her şeyden önce kültürel farklılıklardan ötürü oluşan ön yargılardan arındırılmış bir tutuma ve öteki kültürün insanlarıyla etkileşim ve iletişim ortamında, işitilen ve izlenen durumların yorumu için güvenilir bir yönteme ihtiyaç vardır. İş dünyasında bile artık kültürel bilgi önemli bir yer tutmakta. Aradaki ilişki sadece kâr amaçlı da olsa alışverişi daha kaliteli ve daha ileri bir duruma getirmek için kültürel bilgi ediniminin önemi görülmektedir artık. Çünkü doğru iletişim için kültürel bilgi edinimi, göz ardı edilemez durumdadır. “Küreselleşme kapsamında iş dünyası, uluslararası ekonomik ilişkilerin oluşturulmasında “kültürlerarasılık” olgusunun önemini kavramış ve her ne kadar kâr amacını ön planda tutsa da “öteki” kültür ile kurduğu ilişkilerde, kültürel unsurları da göz önüne almaya başlamıştır” (Logie,2004, s.176).

Fransız öğretim programlarına, öğrenilen dilin insanların yaşamlarından kesitler ve o insanların alışkanlıkları ile ilgili kültürel bilgiler dâhil edilmiş ve bunlar olumlu sonuçlar getirmiştir. “Çünkü bu konular iletişimsel becerilerin edindirilmesinde benimsenen rol oyunları, sözlü ifade becerilerini geliştirmeye yönelik alıştırmalar gibi yöntemlerinin uygulamasına daha yatkındır” (Logie,2004, s.177).

Hedef iletişimsel becerileri, kültürel becerilerin edinimi ile bütünleşmediği takdirde iletişimsel becerilerin yerine getirilmiş olduğunu söylemek mümkün olmayacaktır.

Ayrıca yabancı dil eğitiminde hedef günlük iletişimde;

1. Anlama ve ifade yeteneği edindirmek
2. Öğrenciyi hedef dildeki kültüre daha da yakınlaştırmak ve öğrenci dili

ve kltr đrenme drts uyandırmak ve bunu đrencinin bir hayali haline getirmek; bu Őekilde daha iyi bir dnya anlayıŐına ulaŐtırmak

3. Ana dilindeki dnya grŐn iletmek
4. Kltrel greceliliđi geliŐtirmek
5. KiŐisel eđitim aŐısından toplumsal davranıŐ esnekliđi kazandırmak ve

zgven geliŐtirmek

6. BiliŐsel aŐıdan dilin fonksiyonunu duyarlı hle getirmek
7. Dil zerinde dŐnmeye teŐvik etmek
8. Ana dilindeki ifade yeteneđini ve performansını geliŐtirmek
9. đrencinin, dil đrenme stratejilerine aŐına olmasını sađlar.

### **3.Bölüm**

#### **Yöntem**

##### **3.1 Araştırma Modeli**

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi metodu ile yapılmıştır. Herhangi yapay bir ortam ya da müdahale bulunmamaktadır. Çalışmada 3 farklı ders kitabında bulunan etkinlikler üzerinde inceleme yapılmış ve bunların dil öğrenmedeki katkıları araştırılmıştır.

##### **3.2. Evren ve Örneklem**

Bilimsel çalışmalarda araştırma problemine cevap verecek potansiyele sahip evrenin ve örneklemin tanımlanması ve sınırlarının ortaya konulması nicel araştırmaların ilk aşamasını oluşturmaktadır (Özmen, 1999). Başka bir deyişlebilimsel araştırmalar geneli temsil ettiğine inanılan küçük bir kütlelerin özelliklerinin tekrar genele atfedilmesi mantığı etrafında yapılmaktadır (Altunışık ve diğerleri, 2010). Evren ve örneklem belirleme süreci beş alt başlık altında incelenir. Birincisi, sonuçların genelleneceği ana kütle veya ana kütlelerin belirlenmesidir. İkinci aşamada örneklem çerçevesi saptanır. Üçüncü aşama örnekleme yönteminin belirlenmesidir. Dördüncü aşama, örneklem büyüklüğünün hesaplanmasıdır. Beşinci aşama, örnekleme hatası ve örnekleme dışı hatalar konusunda okuyuculara bilgi verilmesidir (Şencan, 2007).

Evren, bilimsel çalışmalarında, araştırma bulgularının genelleneceği bireylerin tümü olarak ifade edilmektedir (İftar, 1999). Bilimsel araştırmalarda evreni doğru tanımlamak, araştırmanın amacına uygun olarak ölçütler geliştirmek açısından büyük önem arz etmektedir. İki tür evren vardır. Birisi, genel evren ve öteki ise erişilebilir araştırma (çalışma) evrenidir. Genel evren soyut bir kavramdır. Tanımlanması kolay ancak ulaşılması zordur. Araştırma evreni ise ulaşılması mümkün olandır. Bu açıdan somuttur (Karasar, 2011). Bu tanımdan

hareketle, araştırmanın evreni Türkiye’ de okullarda veya dil okullarında kullanılan Almanca ders kitaplarıdır.

Belirlenen evrende çok fazla birey bulunması durumunda, evrenden bir örneklem alınır (İftar, 1999). Örneklem, kendileriyle anket uygulamasının yapıldığı kişi, aile, kurum vb. araştırma amaç veya amaçlarına uygun olarak hazırlanan sorulara cevap verebilecek birimlerin, çerçevesi belirlenmiş bir evrenden seçilmesi işlemidir (Nakip, 2013). Ana kütlelin büyüklüğü, zaman ve maliyet kısıtları, cevap verme oranı ve araştırma verilerinin analizinde kullanılacak yöntemler dikkate alınarak örnekleme başvurulmuştur (Altunışık, ve diğerleri, 2005). Örnekleme ise bir süreç olup bir çalışmada evreni temsil edecek bireylerin belirlenmesidir (Özen, Y.& Gül, A., 2007) .Araştırmada tesadüfi olmayan örnekleme tekniklerinden, kolay ulaşılabilir durum örnekleme tercih edilmiştir. Kolayda örnekleme, birimlerin seçiminin büyük ölçüde görüşmecilere bırakıldığı örnekleme türüdür (Nakip, 2013). Araştırma kapsamında Klett Yayınlarına ait üç tane farklı Almanca ders kitabı kullanılmıştır.

### **3.3. Almanca Ders Kitaplarında Yer Alan Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi**

Klett Yayınlarına ait Genial Klick, Logisch ve Netwerk A1 adlı kitapların içerikleri incelendiğinde günlük hayata dair konuların yer aldığı görülür: kendini tanıma, okul eşyaları, arkadaşlık gibi. Bu konuların ortak özelliği, iletişim kurmaya ve sürdürmeye dayalı olmasıdır. Bunların öğrenilmesi, yani iletişim kurabilme yeteneğinin geliştirilmesi, pratik yapmak ve gerçek hayatta yaşayarak öğrenme dediğimiz yöntemi kullanmakla sağlanabilir. Öğrenciye ezberleterek öğretmek mümkün değildir. Öğrenilse bile kalıcılığı uzun sürmeyecektir. Yapılan araştırmalar insanların yaşayarak deneyim edindiği bilgilerin daha kalıcı olduğunu saptamıştır.

“İçerik oryantasyonu” kavramı, yabancı dil öğrenen kişilerin, yeni bir dünya bilgisi edindiğini ve dilin formundan önce içeriğin daha öncelikli olduğunu vurgular. Öğrencinin,

kendi edindiği bilgi tecrübelerini, yeni öğrendiği dilin yapısını ve dünya bilgisini sürece kazandırabilmesi için, kullanılan metinler içerik ve dil bakımından zengin olmalıdır”

(Grossenbacher, Sauer & Wolff, 2012, s.22).

Mille, kitap içeriklerinin mutlaka ilgi çekici ve motive edici olması gerektiğini ve bunun da, kullanılan dile yakınlıkla gerçekleştirebileceğini belirtir. Bizler yeni bilgileri, onları ön bilgimizle birleştirmek suretiyle öğreniriz. Bu yeni öğrenilen bilgi, dışarıdan öğrendiğimiz saf bilgi değildir. Biz bu yeni bilgiyi belleğimize, tecrübelerimizle ve ön bilgilerimizle beraber kaydederiz. “Bilgi, nesnel ve öğrenenden bağımsız değildir. Öznel ve öğrenenin oluşturduğu yapılandırdığı bir süreçtir”(Gençay, 2014, s.2).

Yapılandırmacı yaklaşıma göre öğrenilen yeni bilgiler, eski öğrenilenlerle yorumlanır, geliştirilir ve sentezlenir. “İçerik oryantasyonu, ikinci yabancı dil edinimi araştırmalarında bilişsel psikoloji ve ‘yapılandırmacılık’ düşüncesi ile bağlanmıştır” (Grossenbacher ve diğerleri, 2012, s.34 ).

Yabancı dil öğrenme kitaplarındaki metinlerin günlük yaşanan olayları içermesi, öğrenci için dili öğrenmede kolaylık sağlar. Çünkü bir edebi metnin içinde birçok cümle yapısı ve ana dilimizle yazılmış edebi bir metinde yer alan bazı ifadeler bulunmaktadır. Başlangıç seviyelerindeki (A1-A2-B1.1) öğrenciler için bunu anlamak ve çözmek zorlayıcı olabilir. Bu yüzden günlük konuları işleyen metinler, içerikleriyle cümle yapıları basit olduğu için öğrencinin öğrenirken hem motivasyonunu olumlu etkilemektedir hem de öğrencinin işini kolaylaştırmaktadır.

“Ayrıca içselleştirerek öğrenmek, dil öğrenmede büyük rol oynar” (Grossenbacher ve diğerleri, 2012, s.25 ). “Gerçeğe uygun içerikler, gerçek bir dilsel etkileşim sağlar ve yeni içerikle ilgili gerçek sorular oluşturur” (Grossenbacher ve diğerleri, 2012, s.26 ).

**3.3.1. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında yer alan ilk ders etkinlikleri.** Genial Klick, A1 kitabında öğrencilerden resimleri incelemeleri istenir.

Resimlerde Avrupa'da farklı alanlarda ünlü olan şahıslar, tarihi ve kültürü anlatan resimler yer almaktadır. Buradaki amaç, Avrupa kültürünü öğrencilere tanıtmak, öğrencilerde dile karşı ilgi uyandırmak ve bunu pekiştirmektir.

Logisch A1 kitabında da aynı şekilde, Avrupa'ya has kültürel öğelerin resimleri verilmiş ve öğrencilerden bunların hangi ülkelere ait olduğunu bulmaları istenmiştir. Bu tür çalışmalar, hem Avrupa kültürü üzerine öğrencilerle bilgi alışverişi yapmayı sağlar hem öğrenciyi araştırmaya iter hem de motivasyonu artırır.

Öğrenci grupları, bazen dili istem dışı da öğrenmek zorunda kalabiliyor. Bu, okulun zorunlu dersi ya da ailenin isteği doğrultusunda alınan bir dil dersi de olabiliyor. Böyle durumda motivasyonu sağlamak ve öğrencide hedef oluşturmak çok önemlidir. Öğrenci farklı ülkelerin kültürlerini ve yaşam tarzlarını görerek bu yerleri görme ya da orada yaşama isteği duyabilir ve bu şekilde öğrencide de bir dil öğrenme amacı gelişebilir.

Netzwerk A1 kitabına baktığımızda Almanya'nın ünlü şehri olan Hamburg tanıtılmış ve yine diğer bir sayfada Avrupa'da ünlü ve başarılı olan sporcular ve sanatçılar ile ilgili bir bölüm yer almıştır.

Yabancı dili öğrenmede dinlemenin önemi büyüktür. Dinleme, duyduğunu anlama yeteneğinin gelişmesi ya da bunu daha çok pekiştirmek amaçlı yapılmalıdır. Vera Birkenbihl'e (2007) göre öğrenci dili öğrenirken ilk aşamada duymalıdır. Öğrencinin dilde bulunan ahengi ve ritmi çözebilmesi için bu çok önemlidir. Burada yer alan resimler dışında öğretmenin, öğrencilerinden kendi bildikleri diğer ünlü kişi ve yerleri sorması öğrencilere, Almanca ifadeleri daha önce duyduklarını ve tamamen yabancı olmadıklarını hissettirecektir.

Bu alıştırma öğretmenin, öğrencilere "Bu nedir? Bu kimdir? Bu nerede?" sorularını yönelterek onlardan cevap vermelerini bekler. Bu şekilde birçok alıştırmayı yapılabilir. Daha sonrasında öğrencilerin soruları karşılıklı olarak cevaplaması beklenir. Görüldüğü üzere öğrenciden soru sorması beklenmez. Öğretmen, soruyu sınıf içerisinde sürekli sorduktan



sonra öğrencilerin bu alıştırmaları kendisinin yapmasını bekler. Öğretmen bununla ilgili birçok alıştırmayı birçok kez tekrarladığı için öğrenci daha rahat yapacaktır.

Öğrencilerin aktif şekilde derse dâhil olması önemlidir. “Öğrencinin derse aktif katılması ve mantıklı cümlelerle kendini ifade edebilmesi motivasyon için temel esastır” (Fröhlich, 2013, s.35).

Genial Klick A1 kitabında derse doğrudan konuşma ile değil de görsel ve dinleme alıştırmaları ile başlanmıştır. Netzwerkwerk kitabına bakıldığında da durum aynıdır. Kişilerin ve yerlerin isimleri, resimleriyle birlikte verilmiştir.

Logisch A1 kitabında ise dinleme ile başlanmıştır. Dinleme parçasında tanışma konusu ele alınmıştır. Öğrencilerin hemen konuşmaya zorlanması, onları negatif yönde etkilemekte, motivasyonlarını düşürmektedir. Dinleme alıştırmalarıyla kulak aşinalığı oluşturmak, öğrenciyi rahatlatacaktır.

Dersi kolaydan zora doğru işlemek, yani tüme varım yöntemini kullanmak, öğrencilerin derse katılımlarını olumlu yönde etkiler. Bir konu hakkında hiçbir bilgiye sahip olunmadığında mutlaka bir tedirginlik duyulur. Bu durumun yaşanmaması için doğru adımı atmak çok önemlidir.

**3.3.2. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında kendini tanıtmaya uygun etkinlikler.** Diyalog çalışmalarında kitapta bulunan hazır diyalogları kullanmak çok doğru değildir. Hazır bir diyalogu okumak yerine, kitapta bulunan örnek diyalog üzerinden kendi diyaloglarını oluşturmaları, öğrencinin daha çok hoşuna gidecektir. Örneğin öğrencinin, kendisini tanıttığı bir diyalog metni hazırlaması, daha zevkle yaptığı bir çalışma olacaktır. Kendileri hakkında konuşmak, öğrenciyi derse daha çok bağlar.

Genial Klick A1 kitabındaki alıştırmada, öğrencilerden eşleri ile tanışma konuşması sergilemeleri istenmiştir. Ancak bu tür alıştırmalarda, öğrencilere diyalogu gerçekleştirmeleri için ısrar edilmemeli ve baskı yapılmamalıdır. Önce gönüllüler çağrılmalıdır. Daha sonra

diğer öğrencilerden belki bazıları cesaret alarak katılım sağlayacaktır. Bunu tiyatro şeklinde sergilemek daha eğlenceli olacaktır. Alıştırma amaç, kendimizi ifade etmek ve kendimizi anlatmaktır.

Netzwerk A1 kitabında da yine buna benzer bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada öğrenci arkadaşını tanıttacaktır ancak kim olduğunu söylemeyecek, diğer öğrenciler kim olduğunu tahmin edecektir. Burada bir amaç olduğu için öğrenciler, verilen bilgilere daha çok odaklanacak ve kim olduğunu bulmaya çalışacaktır. Alıştırma yapan öğrenci de muhakkak bunu hissedecektir. Yanlış yapmaktan daha da az çekinecektir.

Logisch A1 kitabında ise, kendini tanıma egzersizleri dinledikten sonra öğrencilerden böyle diyaloglar hazırlamaları ve bunları sınıfta oynamaları beklenmiştir.

**3.3.3. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında harf ve sayıları müzik eşliğinde öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler.** Arka planda müzik eşliğinde öğrenme olumlu sonuçlar getirmektedir. Roth (b.t) Sulzbergerin, müzikle öğrenme üzerinde bir deney çalışması yapmış ve sonuç olarak beyin sinir yollarına yeni dili müzik eşliğinde depolamanın ne kadar önemli olduğunu gördüğünü söylemiştir. Bu yüzden müziği derslere dâhil ederek öğrenmenin çok önemli olduğunu belirtmiştir. Yine Dr. Overy' nin, yabancı dildeki şarkılara eşlik ederek şarkı söylemenin yabancı dili öğrenmede belirgin etkileri olduğunu belirttiğini söylemektedir.

Yabancı dilde şarkıyı beraber söylemek, ritimli söylemek ve normal konuşmak üzerinde bir test yapılmış ve klasik öğrendiğimiz “söyleneni tekrar etme” çalışmalarının yabancı dili öğrenmeye pek elverişli olmadığı ortaya çıkmıştır. Ancak şarkıları dinleyerek, tekrar ederek ve şarkılara eşlik etmenin yabancı dili yabancı dil öğrenme üzerine olumlu sonuçlar verdiği belirtilmektedir.

Genial Klick A1 kitabında, harfleri öğrenme ve sayıları öğrenme alıştırmaları vardır. Burada öğrenciler, şarkı eşliğinde harfleri ve sayıları öğrenir. Logisch A1 kitabında, harfleri

şarkı ile birlikte söyleme etkinliğine alkış tutmak da eklenmiştir. Bunun, kinestetik öğrenciler ve duyuşal yeteneđi yüksek olan öğrenciler için iyi bir alıştırma olduđu düşünölebilir.

Netzwerk A1 kitabında, rap müzik eşliğinde sayılar çalışılmıştır. Bu çalışmalarda öğrenciden önce müziđi dinlenmesi, daha sonra eşlik etmesi istenmiştir. Öğrencilerin koro hâlinde hep birlikte söylemesi, hataların duyulmasını engelleyecek, söylenemeyen ya da kaçırılan yerlerin duyulmasının da önüne geçilmiş olacaktır.

Pasif olarak sadece söyleneni dinleyip tekrar etmek, öğrencilere sıkıcı gelirken şarkı eşliğinde öğrenmek, daha çok zevk vermekte ve motivasyonu artırmaktadır. Müziğin beyin üzerinde olumlu etkileri görölmektedir. Müzik dinlediğimiz esnada beynimizin her iki yarısı da aktif olur ve gelen her bilgi beyinde önemli bilgi olarak algılanır, sınıflandırılır ve kaydedilir. Bu şekilde kaydolan bilgiler, gerek duyulduğunda daha hızlı çağrılabilir.

**3.3.4. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında proje çalışmalarına uygun etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabında öğrencilerden bir proje çalışması yapmaları istenmiştir. Bu çalışmada öğrencilerden, grup içerisinde hazırlayacakları bir tabloya “spor, müzik, teknik, film, yemek ve içmek” ile ilgili uluslararası ortak kullanılan kelimeleri bulup yerleştirmeleri beklenmiştir.

Logisch A1 kitabında, öğrencilerin Almanya’dan, Avusturya’dan ya da İsviçre’den bir şehir seçmeleri, bu şehirle ilgili topladıkları bilgileri bir dosyada toplamaları ve bunu da sınıfta sunmaları istenmiştir. Bütün öğrencilerin aynı şehri seçmemesi için liste oluşturma yöntemi kullanılabilir. Bu sayede öğrenciler, farklı şehirler hakkında da bilgi edinebilecek ve genel kültür bilgilerini artırmış olacaklardır. Aynı zamanda, dünya üzerindeki farklı güzellikleri görmek öğrencileri motive edecek, onlardaki ön yargıyı kıracak, daha açık görüşlü olmalarına yardımcı olacaktır.

Proje çalışmalarının, hem dil öğrenimi hem de sosyal hayat açısından, öğrenciler üzerinde olumlu etkileri olacaktır. Bildiğimiz üzere ekip çalışması, günümüzde özellikle iş hayatında önem arz etmekte ve bu bir yetenek olarak görülmektedir.

Proje çalışmaları, öğrencilere sosyal çevreyle uyum sağlamayı ve grup içerisinde etkili çalışmayı öğretecektir. Aynı zamanda, öğrencilerin araştırma yeteneklerini geliştirecek, onları bilgi üretmeye teşvik edecek ve yine onlara iş paylaşımını öğretecektir.

Öğrenilen dilin içeriğinin, yaşadığımız hayata uygun olarak hazırlanması çok önemlidir. İçerikler, öncelikle gerçekçi (authentisch) olmalıdır. Öğrenci dili öğrendiğinde eğer iletişim kuramıyorsa içerikteki verilerde hata olduğu düşünülmelidir. “Sosyal yapılandırmacılara göre özellikle, kullanılan materyallerin gerçekçi olması öğrencide ilgi uyandırır. Okullarda genel olarak kullanılan öğretici materyallere göre, gerçekçi materyaller kullanmak öğrencinin daha çok ilgi alanına girer” (Grossenbachen ve diğerleri, 2012, s.36).

Genial Klick A1 kitabında öğrencilerden partner çalışması yapmaları istenmektedir. Örneğin; öğrencilerin ünlü herhangi biriyle ilgili yapması gereken bir araştırma ya da sunum gibi. Logisch A1 kitabına baktığımızda da proje çalışmalarına her üniteye mutlaka yer verildiği görülmüştür. Genellikle iki ya da birçok öğrencinin bir araya gelmesini gerekli kılan ve doğal ortamlar oluşturan bu çalışmalar, dili öğrenmek için ideal etkinliklerdir. Öğrenci, bu projelerde aktif rol oynadığı için dili daha üretken bir şekilde öğrenecek, sadece öğretmenin öğrettiği kalıplar içerisine girmeyecektir.

Öğrencilerimiz yurt dışına giderek dili öğrenme şansı yakalayamasa da bizler onlara doğal ortamlar hazırlayarak onların dili konuşarak öğrenmesini sağlayabiliriz. “Dil öğretimi ve eğitimi, bilginin beyne yüklenmesinden öte kişinin öğrendiği her yeniliği hayatının bir parçasında uygulamasını amaçlamaktadır.” (Özbay, b.t., s.4)

Yabancı dil öğrenmenin yanında, o dilde konuşmayı sürdürmek de önemlidir. Yani sadece bir tarafın soru sorması yeterli değildir. İki tarafın da karşılıklı konuşmayı sürdürmesi için

bilgi paylaşımı gerektirir. Yabancı dil öğrenirken öğrencilerin en çok zorlandığı durum da budur. Sürekli karşı taraftan ya da öğretmenden soru gelmesini beklemektedirler. Bu da iletişimde kopukluk oluşturmaktadır. Bunun sebepleri arasında -yukarıda da belirttiğimiz gibi- öğrencilerin çekinmeleri veya öğretmenin kullandığı yanlış yöntemler vardır.

Genial Klick A1 kitabında yer alan projede, öğrencilerden büyük bir karton üzerine kendileri ile ilgili bilgiler yazmaları, resim ve çizimlerle bu bilgileri desteklemeleri ve yapacakları açıklamaları da Alman dilinde yapmaları istenir. Bu onların yaratıcılığını destekleyecek bir çalışmadır. Ayrıca yazı çalışması da yapmış olacaktırlar. Bu da öğrencinin yazma becerisini geliştirecektir. Düz bir kâğıt üzerinde bu çalışmayı yapmak yerine böyle yaratıcı bir proje hazırlamak, öğrenciyi severek yapmaya teşvik edecektir.

Genial Klick A1 kitabında da farklı bir proje çalışması yer almaktadır. Bu alıştırmada öğrenciden, sınıf arkadaşları ile röportaj yapması ve gelen cevaplar doğrultusunda istatistiksel sonuçların da olduğu bir rapor hazırlanması istenmektedir. Röportajda sorulacak soruları öğrencinin kendisi belirleyecektir.

Proje tabanlı çalışmalar, öğrencilere hem günlük hem de akademik hayatta birçok olumlu davranış kazandıracaktır. Örneğin özgüvenlerini artıracak, araştırma yapmaya teşvik edecek ve eleştirel düşünme gibi daha pek çok yetenek kazandıracaktır. Proje Tabanlı Öğrenme Öğrencilerin;

- Daha kolay öğrenmelerini sağlar.
- Seçilen araştırma alanının konularıyla ilgili meraklarını giderir.
- Alanın konularına ilgi duymalarını sağlar.
- Öğrencilerin yaptıkları projelerle ilgili konularda ilk elden bilgi edinmelerini sağlar.
- Öğrencilere kendi başlarına bağımsız düşünme, çalışma ve başarıya cesareti kazandırır.

- Öğrencilere eleştirci düşünme yeteneği kazandırır.
- Öğrencilerin, problem çözme tekniklerini ve bilimsel yöntemin aşamalarını öğrenip geliştirmelerini sağlar.
- Öğrencilere sözlü ve yazılı iletişim tekniklerini geliştirme imkânı sağlar ve öğrencilerin kendilerine güvenlerini artırır.
- Öğrencilerin, bilim adamlarının çaba ve çalışmalarının değerini ve güçlüğünü anlamalarını sağlar.
- Araştırma yapılan alana yetenekli öğrencilerin bu alana yönelmelerini ve bu alanla ilgili çalışmalara başlamalarını sağlar.
- Öğrencilerin boş zamanlarını yararlı ve anlamlı etkinliklerle doldurmalarını sağlar.
- Yaratıcılığa özendirir.
- Bilimsel çalışma alışkanlığı kazandırır.
- Seçme, planlama, inceleme ve yürütme gücü kazandırır.
- Pratik deneyim kazandırır.
- Gerçek yaşam koşulları altında sınamaya olanak verir.
- Motivasyona ve yeni ilgi alanlarının doğmasına sebep olur.
- Öğrencilerin, bazı konuların “ne” ve “niçin”ini daha iyi görmelerini sağlar.
- Öğrenciye başarıya duygusu tattırır.
- Öğrencilere kendi başlarına karar almayı öğretir.
- Hem yavaş öğrenen hem de zeki öğrenciler için kullanılır. (BilimŞenliği, 2019)

Birkenbihl'in (2004) de eğitimcilerle yaptığı bir konuşmasında, ezbere karşılık öğrenmede, Harvard Üniversitesinde bir profesörün ezberlemeyi: “açılmamış paketi yutmak gibidir ve iyi hazmedilmez” olarak betimlediğini, ezber eğitimde kavramanın yer almadığını, her şeyin

sabit olduğundan kelimelerle oynayamayacağımızı ve bunun eğlencesiz, oldukça ciddi ve sıkıcı olduğunu belirtmiştir. Nörolojik olarak iyi değildir çünkü nöro-mekanik sistem bunu reddeder. Yani beyinde öğrenme yetisi oluşmaz. Öğrenmenin, repertuarımızı geliştirdiğini, sinir yollarını açtığını ve keşfettiğini söylemiştir. Kelimeler, içlerinde ruh ve kültürü barındırır.

Logisch A1 kitabında öğrencilerle kelime çalışması yapılmaktadır. Öğrencilerin listede bulunan fiilleri kullanarak yanındaki arkadaşı ile soru cevap çalışması yapmaları istenmiştir. “Öğrencilere, az bir dil bilgisi ile ilginç ve kendilerine ait metinler yazabilecekleri açıklanmalıdır” (Wicke, 2004, s.67).

Öğrencilerin kendi isteğine bırakılarak bu projeyi hazırlamaları, onlara kendi isteklerinin ve fikirlerinin de önemsendiğini hissettirecektir. “Çocukların nispeten kontrolün kendi elinde olan bir çalışma yapması, kendi düşünce ve isteklerini resimlere ve metinlere dönüştürmesi fırsatı verir” (Wicke, 2004, s.34).

Netzwerk A1 kitabında öğrencilerden, yaşadığınız ülkede yaşadığınız şehir, bölge ya da farklı bir şehir ile ilgili araştırma yapmaları ve bunu sınıfta sunmaları istenmiştir. Öğrencilerin hangi konuyla ilgili bilgi toplanmaları gerektiği öğretmen tarafından mutlaka belirtilmelidir.

Ezbere yapılan çalışmalar, gerçek anlamıyla yaşanarak öğrenmedikçe çabuk unutulur. Çünkü burada hedef, dil yapısını öğrenmek değil, öğrenilen dilde iletişim kurma becerisini kazanmaktır. “Derslerde durum değişmektedir. Bu derslerin hedeflerinin kısmen yeniden tanımlandığı anlamına gelir. Yani iletişim yeteneği kazandırmak, yabancı dil derslerinde ana hedef olarak aynı kalıyor” (Chudak, 2008, 131).

**3.3.5. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında fiil çekimlerinin öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabında yardımcı fiiller ve fiillerin çekimleri konusu işlenmiştir. Öğrenciler, genellikle bunları ezberleme yoluna giderler. Ezber çalışması yaptıkları için çekimlerde sürekli takılma problemi yaşarlar.

Logisch A1 kitabında fiil çekimleri ile ilgili olarak, öğrencilerden grup çalışması yapmaları ve tüm zamirleri kullanarak sürekli olarak sorular sormaları ve bunlara cevap vermeleri istenmiştir. Öğrenci, bu çalışma ile hem grup çalışmasını hem de fiil çekimlerini, ezbere gerek kalmadan öğrenmiş olacaktır. Öğretmen, dili öğretirken dil bilgisine ağırlık vererek dili öğretme yoluna gitmemelidir. Dil bilgisi, dili öğrenme aracıdır. Dil bilgisine ders içerisinde kısaca değinilmeli ya da alıştırmalar içerisinde verilmelidir. “Dil bilgisi, yabancı dili anlamak ve ifadeler üretmek için sadece bir araçtır. Dilin kendisini edinmek için kullanılmamalıdır” (Grossenbacher ve diğerleri, 2012, s.26).

Öğrencilere ayrıca öğrenme yeteneğini kazandırmak da önemlidir. “Öğrenme yeteneği, yabancı dil öğrenme çalışmalarından bağımsız olarak anahtar nitelik olarak sayılır”(Chudak, 2008, s.135). Çünkü öğrencilerin en büyük sorunu, bir konuyu nasıl öğreneceklerini bilmemeleridir. Öğretmenlerin farklı yöntemler kullanarak ders işlemesi, onlara yeni bir öğrenme metodu da kazandırmış olacaktır.

Öğretmenler tarafından öğrencilere, öğrenmenin hem hayatımızın bir parçası hem de gelişen dünyamızın vazgeçilmez bir unsuru olduğu bilinci aşılmalıdır. Yanlış yöntemler, onların öğrenme isteklerini de olumsuz yönde etkiler. Öğrencilerin, öğrendiklerini günlük hayatta kullanabilmeleri çok önemlidir. Bilginin beynimizde olması ve gerektiğinde beyinden çağırılmaması, olumsuz bir durumdur. Bu bilgi, unutulmaya yüz tutmuş demektir. “Ders kitapları öğrenenlere kendi kişisel öğrenme hedefleri, öğrenme tarzları, öğrenme teknikleri, öğrenme stratejileri ve öğrenme başarı kontrolü yansıtmalı ve eleştirel inceleme ve etraflıca düşünme imkânı sunmalıdır” (Chudak, 2008, s.132).

Öğrenirken sadece öğretmenin dersi anlatması ve öğrencilerin dinlemesi, öğrenci motivasyonu düşürmektedir. Bu yüzden derste kullanılan aktiviteler, çeşit açısından zengin olmalıdır. Özellikle yetişkinlerde ileri yaşlarda motivasyon düştüğü için motivasyonu sürekli canlı tutmak önemlidir. “Araştırmalara göre motivasyon ilk okullara göre lise döneminde,



yani daha çok 13-14 yaşları arasında düşmektedir” (Salomo, 2014, s.5). “Ana kritik nokta derslerin çeşit yönünden zengin olmaması, öğretmenin sürekli konuşması ve öğrencilerin derse az dâhil edilmesidir” (Ende, 2014, s.45).

**3.3.6.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında ülke isimlerinin öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabında öğrenci yabancı ülkelerin isimlerini öğreniyor. Bunlar birçok dilde aynı olduğu için öğrenciler bu çalışmayı yaparken fazla zorlanmayacaktır. Bu alıştırmada ülke isimleri aşağıda verilmiş ve üst tarafta ise bayraklar yer almıştır. Öğrenciler küçük gruplar hâlinde bu alıştırmayı yapacaklardır. Öğrenciler, bayrakların hangi ülkelere ait olduğunu bulmak zorundadır. En çok doğru yapan grup, ödüllendirilecektir. Bu, öğrencilerin kendi genel kültürünü ölçen ve geliştiren bir alıştırmadır.

Logisch A1 kitabında yine ülkelerle ilgili yapılan bir çalışmada öğrencilerden, aşağıda belirtilen ülkelerin hangi ülke olduğunu ve haritadaki yerini bulmaları istenmiştir. Bu sınıf içerisinde tüm öğrencilerin katılacağı bir etkinlik olabilir.

**3.3.7.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında konum belirtme ile ilgili etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabında öğrencinin nesnenin nerede olduğunu ya da nereye koyduğunu ifade edebilmesi amaçlanmıştır. Burada öğrencilerin eşi ile birlikte 10 tane cümle yazması istenmiştir. Daha sonra öğrencilerden birinin verdiği komuta göre gereken neyse, diğer öğrencinin de onu yapması istenmiştir. Örneğin bir öğrenci “Kalemi masanın üzerine koyuyorum.” dediğinde diğer öğrenci, verilen komutu doğru şekilde yerine getirmelidir. Bu tür uygulamalı alıştırmalar, kalıcılığı sağlar. Böyle bir etkinlik değil de sadece ezber metodu uygulansaydı işlenen konunun unutulma ihtimali yüksek olacaktı. İsmi -i/-e hali ve -de hali ile ilgili olan bu konu, öğrencilerin en zorlandığı konu olduğu için dersi işlerken öğrencilerin mantığına uygulayarak yaptırmak en doğru yöntem olacaktır. Konu, bu yöntemi kullanarak değil de bir matematik kuralı ezberler gibi işlenseydi daha sonra, acaba

nasıldı, diye hatırlanmaya çalışılacaktı. Dilde amaç, dil bilgisini ezberletmek değil, öğrencinin uygulayarak kendisinin dili çözmesini sağlamaktır.

Netzwerk A1 kitabında bu konu, görsel bir etkinlikle işlenmiştir. Bir sayfada büyük bir oda resmi verilmiştir. Öğretmenin, öğrencilere hangi nesnenin nerede olduğunu sorması ve öğrencilerin de buna yanıt vermesi istenmiştir. Öğrenciler, bu alıştırmayı seçilen bir partnerle de yapabilir. Bu etkinlikte de diğer etkinlikte olduğu gibi öğrenci aktif durumdadır.

Logisch A1 kitabı, konumu belirtme konusuna henüz yer vermemiştir. Genial Klick A1 kitabında yön konusu işlenmiştir. Konuya Almanya konusu ile giriş yapılmıştır. Büyük bir Almanya haritası ve Avrupa'nın en önemli tarihi yerlerinin resimleri verilmiştir. Öğretmen, bu yerlerin tarihçesiyle ilgili kendi kitabında yer alan bilgileri, sınıfta öğrencileri ile paylaşmalıdır. Burada öğrenciler arasında karşılıklı bir diyalog gerçekleştirilecektir. Örneğin bir öğrenci "Berlin nerededir?" diye sorduğunda diğer öğrenci de buna yanıt vermelidir. Öğrenciler bu şekilde, hem harita ile çalışma şansı bulacak ve Avrupa hakkında harita bilgisine sahip olacak hem de buradaki tarihî yerler hakkında bilgi edinecektir. Ayrıca bu tür aktiviteler, merak duygusu oluşturacağı gibi motivasyonu da sağlayacaktır.

**3.3.8.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında Avrupa kültürünü tanıtmak için örnek etkinlikler.** Genial Kick A1 kitabında Avrupa'daki okullar ve okul kültürü ile ilgili resimler yer almaktadır. Örneğin üniformalı öğrenciler, okula ilk başlayan çocuklara hazırlanan poşetler, öğrencilere ek olarak verilen kurslar. Burada amaç öğrenciye öğrendiği dilin kültürünü ve sistemini de öğretmektir. Bunlar görsellerle zenginleştirilmiştir.

Logisch A1 kitabında daha çok Avrupa'yı ve Avrupa kültürünü tanıtan resimler kullanılmıştır. Örneğin sınıf ortamları, öğrencilerin okulda nasıl giyindikleri hakkında bilgi verilmektedir. Ya da orada hangi taşıtların kullanıldığı ve hangi kurallarının uygulandığı ile ilgili mesajlar vardır.

Netzwerk A1 kitabında da durum aynıdır. Kültürü tanıtan görseller kullanılmasına özen gösterilmiştir. Örneğin aktiviteler bölümünde Avrupa' da çok yaygın olan orman yürüyüşü ya da tırmanma gibi aktivitelere yer verilmiştir. Bu gibi bilgiler, diğer kültürü tanımak adına önemli bilgilerdir. Bu konularda öğrencilere bilgiler verilebilir. Ya da öğrencilerin de paylaşımları olabilecektir.

Dili öğrenmenin yanında o ülkenin sistemini ve kültürünü öğrenciye aktarmak çok önemlidir. İki kültür arasındaki farkı görmeleri sağlanmalıdır. Farklılıklar bizleri birbirimizden ayıran özelliklerdir. Bu aktarımlar, öğrencilerin olayları farklı açılardan görme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olacaktır. Kültür alışverişini ve yeni fikirlerin oluşmasını sağlar.

Açık görüşlü olmak dönemimizin vazgeçilmezidir. Global bir dünyada yaşıyoruz. Dünyanın her yeri ile iletişim içerisindeyiz. Bu yüzden yeniliklere ve farklılıklara açık olmak, dünya ile iletişim hâlinde olmak çok önemlidir. Bu tür etkinlikler, yukarıda bahsedilen yetileri kazanmak için güzel alıştırmalardır. Öğrencilerle bu konular hakkında tartışılabilir. Sınıftaki diğer arkadaşların bunlar hakkında neler düşündüğü konuşulabilir ve fikirleri alınabilir. Bazen acaba ben yanlış mı düşünüyorum, düşüncesine kapılabiliriz. Bu şekilde bunu görme imkânı olacaktır. Bu konuda bilgi verilmeden önce öğretmenin konu hakkında genel bir araştırma yapması önemlidir.

**3.3.9.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında haftanın günlerini ve ayların öğrenilmesi ile ilgili etkinlikler.** Netzwerk A1 kitabında, zaman konusunu diyalog kurarak öğrenmelerini sağlayacak bir etkinlik vardır. Öğrenci sınıfta dolaşacak ve her gün için bir arkadaşı ile plan yapacaktır. Öğrencilerden bir tanesi bir arkadaşına örneğin “Pazartesi günü sinemaya gidebilir miyiz? Zamanın var mı?” diye sorar. Öğrencinin cevabı hayır ise kiminle, nerede ve niçin buluşacağını da söyler. Bu şekilde konu gerçek hayata uyarlanarak işlenmiş olur. Bu etkinlik, yaşayarak öğrenmeye iyi bir örnektir.

Bizler öğrendiklerimizi ancak günlük hayatımıza uyarlayarak ya da kullanarak kalıcı hâle getirebiliriz. Dil, bir matematik formülümüştü ya da kuralıymış gibi öğrenilmemelidir. Dilin özelliği, içinde iletişim olmasıdır. Bu oyunda ayrıca haftalık plan yapma, randevu verirken önce programa bakıp buna göre randevulaşma ve planlı yaşama öğretisi üzerinde de durulmuştur. Oyun içerisinde hedefe ulaşmak için konuları anlamaya daha çok çalışacak ve konsantrasyonu daha yüksek olacaktır. Bu ders, kuru bir şekilde yapılsaydı öğrenci bu en son belirttiğimiz konuları öğrenemeyecekti. Belki de bizler sayesinde artık üzerinde düşünmeye başlayacak ve bu önemli şeyleri bir kültür hâline getirecektir.

Genial Klick A1 kitabında günlerin isimleri konusu yine başka bir etkinlikle işlenmiştir. Bu, gruplar içerisinde oynanan bir oyundur. Bu oyunda amaç öğrencinin zamanı kullanarak cümle kurmasını sağlamaktır. Oyunda günler ve yapılan eylemler, adımlara yazılmıştır. Sonunda ise hedef yer belirlenmiştir. Öğrenci zar atar ve çıkan rakam kadar ilerler. Hangi adım üzerinde ise bu verilen günü ve eylemi kullanarak cümle kurar. Hedef, devrik cümleyi kurmayı da öğretmektir. Klasik bir ders mantığında bu konu işlendiğinde, öğrenciden sadece öğretmenin yönergesinde bir cümle kurması istenseydi, bir süre sonra öğrenciler sıkılacaktı ve öğrencileri toparlamak ve bu alıştırmayı bitirmek ayrı bir çaba gerektirecekti. Öğrencinin motivasyonu da olumsuz yönde etkilenecekti. Bu etkinliği yaparken öğrenciler, zamanın nasıl geçtiğini bile anlamayacak, dersten büyük keyif alacaklardır.

Oyunlar seçilirken mutlaka hangi yaş aralığına hitap ettiğini doğru kestirmek gerekir. Bazen oyunlar yetişkinlere uymayabilir ve çocuksu da gelebilir. Aynı konu ile ilgili farklı etkinlikler üretmek, çok önemlidir. Çünkü sürekli aynı etkinliği yapmak, başlangıçtaki zevki zamanla vermeyecektir. Burada öğretmenlerimize önemli görevler düşmektedir. Bu kitaplardaki etkinlikleri ya internetten ya da sosyal medya sayfalarından da araştırılabilirler. Oyunlar, öğrencinin gruba uyum sağlamasına ve kurallara uymak gerektiği bilincinin gelişmesine katkıda bulunacaktır.

Logisch A1 kitabında, haftanın günleriyle ilgili bir etkinliğe yer verilmiştir.

Öğrencilerden, karmaşık olarak verilen günlerin belirli bir süre içerisinde düzenlenmesi istenmiştir. Adı geçen kitapları bu konu bağlamında karşılaştığımızda Logisch A1 kitabının, daha çok kelime ya da basit cümle kurma temelli alıştırmalara ağırlık verdiğini; Genial Klick'ın daha çok lise, Netzwerk A1'in ise –daha uzun cümle kurmayı gerektiren etkinliklerine bakılırsa- lise ve yetişkin düzeyine hitap eden kitaplar olduğunu söyleyebiliriz.

Öğrenme, günümüzde artık daha çok oyun ve etkinlik tabanlı gerçekleştiriliyor. Dr. Constanze Kurt, gelecekteki öğrenmenin oyunlaştırıldığını dile getiriyor. TRK (Technologie Region Karlsruhe) müdürü, oyunların giderek dijital dünyada daha önemli bir rol aldığıyla ilgili atıfta bulunuyor (Ehlgötz, 2016).

Genial Kilick A1 kitabında kutlamalar konusu ele alınmıştır. Burada Avrupa ülkelerinde her yıl kutlanılan bayramlar verilmiştir. Örneğin; Paskalya, yılbaşı ve doğum günü gibi. Öğrencilerden, sınıfta bu konuyla ilgili bir konuşma yaparak bu bayramların kendi kültüründe olup olmadığını ve adı geçen bayramlardan hangilerini tanıdığını belirtmesi istenmiştir. Bu tür çalışmalar, kültür alışverişini sağlamada önemlidir ve çok da yararlı çalışmalardır.

Bu konu kapsamında öğrencilere “aylar” da öğretilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda öğrencilerden sınıfta bir takvim oluşturmaları ve buraya doğum günlerini kendilerinin yazmaları istenmiştir. Bu etkinlik, öğrencilerin, yeni bilgileri hayatlarına dâhil ederek öğrenmelerini sağlamıştır. Ayrıca bu etkinlik sonrasında, öğrenciler arasındaki bağ güçlenmiş ve öğrencilerin ileriki hayatlarında uygulayabilecekleri yeni şeyleri öğrenmeleri sağlanmış olacaktır. Ayrıca bu takvimi sürekli gördükleri için ayları daha iyi öğrenecekler, ortaya konan ürün, kendi emekleri olduğu için de yaptıkları çalışma ayrı bir değer kazanmış olacaktır.

Netzwerk A1 kitabında ise öğrencilerden bu aylarda ve mevsimlerde neler yaptığınıyla ilgili bir karton çalışması hazırlamaları ve sınıfta bu çalışmalarını sunmaları istenmiştir. Burada da Genial Klick A1 kitabında olduğu gibi bire bir iletişimsel aktivitelerle öğrenme sağlanmıştır.

Logisch A1 kitabında da Genial Klick A1 kitabında olduğu gibi sınıfta bir takvim oluşturulması ve öğrencilerin bu takvime doğum günlerini ay ve günü ile birlikte yazmaları istenmiştir. Ayrıca bu ünite de bu tür günlerin ne kadar önemli olduğu görsellerle verilmiştir. Bunlarla birlikte öğrencilere Almanca olarak doğum günü şarkısı verilmiş ve öğrencilerin bunu şarkı eşliğinde söylemeleri istenmiştir.

Yabancı dili öğrenirken o dili kullanan insanlarla uyum içerisinde olabilmek için öğrenilen dilin kültürünü de bilmek önemlidir (Kress, 2013). Kültürün dil ile ilişkisi Grüling'e (2013) sorulduğunda, bir şey için rica ederken ya da yolu sorarken kültürümüzden güçlü şekilde etkilenildiğini söylemiştir.

**3.3.10. Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında organlarımızı öğrenme ile ilgili Etkinlikler.** Vücudun parçaları konusu, hastalıklar konusu ile birleştirilmiştir. Öğrencilerden “Başım ağrıyor, dişim ağrıyor.” anlamında cümle kurmaları istenmiş ve öğrencinin, birbirine bağladığı iki konuyu, tek konu içerisinde öğrenmesi sağlanmıştır. Ayrıca birbirine bağlanan konuların birbirinin devamı şeklinde öğretilmesi, hem öğrencinin konuyu öğrenmesini kolaylaştıracak ve öğrencinin kafasının karışmasına engel olacak hem de zamandan kazanmış ve öğrendiğini bir başka konu üzerinde pratik etmiş olacaktır.

Netzwerk A1 kitabı vücudun parçaları konusunu Genial Klick A1'de olduğu gibi, sağlık konusu içerisinde öğretmeyi amaçlamıştır. Bu kitapta bir öğrenciden, vücudun bir parçasını göstermesi ve diğer öğrencilerden de bunun isminin ne olduğunu bilmeleri istenmiştir. Öğretmen, öğrencilere “Ellerini yukarı kaldır! Bacağını yukarı kaldır!” gibi yönergeler verir. Bu yöntem, yaşayarak öğrenmeye iyi bir örnektir. Öğrenci bu yöntemle sadece sözcük olarak kelimeleri öğrenmeyecek, onları hayatına dâhil ederek ve kendi vücudunda uygulayarak öğrenecek ve hareket ettiği için de derse daha iyi motive olacaktır.

“Öğrencileri öğrenme deneyimine dâhil et. Deneyim, beynimizin yeni bağlar kurmasını sağlar. Biz ne kadar iyi bir öğretici olsak da öğrenen deneyimlemezse kalıcı olmaz, içsel motivasyon oluşmaz” (Karlı, 2015, s.3). Yapılan araştırmalar hareketin, motivasyonu artırdığını göstermekte ve sürekli oturmak, bazı öğrenci grupları için zorlayıcı olduğundan bu, faydalı bir etkinlik olacaktır. ”Aynı prensipleri öğreten bir oyun bul ve oynat. Eğlenmek kalıcı öğrenme açısından anahtar noktalardan birisidir” (Karlı, 2015,s.2).

Logisch A1 kitabında, vücudun parçaları konusunun sağlık konusu içerisinde öğretilmesi hedeflenmiştir. Öğrencilerden, tahtaya bir vücut resmi çizmeleri ve dinleme alıştırmasında kişinin neresinin ağrıdığını anlamaları ve ağrıyan yeri tahtada göstermeleri istenmiştir. Vücudun parçalarının öğretilmesi esnasında, dersin görselle zenginleştirilmesi ve dinlemeyle beraber öğrencinin derse iştirak etmesi, daha aktif bir ders ortamının oluşmasını sağlayacaktır. Öğrenciler sürekli oturarak çalışmayı pek sevmemektedir. Hareket olduğunda öğrencinin içinde biriken enerji de bu şekilde dışarıya atılmış olacaktır. Bu biriken enerjiyi harcamak öğrenciyi rahatlatmaktadır. Ayrıca öğrencilerin, dinleme alıştırmaları yaparken farklı kişilerin konuşmalarını da duyması, duyu becerilerini geliştirecektir. Sadece öğretmenin konuşmasını duymak yeterli değildir. Zira herkesin konuşma tarzı farklı olduğu için öğrencileri diğer seslere de alıştırmak önemlidir.

**3.3.11.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında renkleri öğrenme ile ilgili etkinlikler.** Genial Kılck A1 kitabında renkler konusu işlenmiştir. Öğrencilerden dört renk seçmelerini, bu renklerle ilgili cümle kurmalarını ve sonra da bu cümleleri kullanarak herhangi bir konuda bir şeyler anlatmalarını istemiştir. Burada öğrenci hakkında bilgiler de edinmiş oluruz. Çünkü daha önce de bahsettiğimiz gibi öğrenci, kendisiyle ilgili bazı küçük detayları öğretmenin bilmesinden dolayı çok mutlu olur. Bu durum ona kendisini hem özel hissettirir hem de kendi özelliklerini keşfetmesini sağlar.

Bazı insanlar kendisinin nelerden hoşlandığını ya da hoşlanmadığını bilemez. Bu bir kişilik problemidir. Bir bireyin kendisini bilmesi, önemli bir durumdur. Bu kişiler kendisini tanımayan bireyler olarak kategorize edilir.

Ayrıca bu etkinlik sayesinde öğrenci konuyu daha iyi sindirecek ve hayata dair bazı şeyleri de dâhil ettiği için daha kalıcı bir öğrenim gerçekleştirmiş olacaktır. “Dil; beceriler, özgün durumlar ve tematik bağlamlarla edinilir, kullanılır. Bu gibi kilit konular ele alınırken farklı stratejilerle yeni elementlerin kavranmasında dilsel ve kavramsal bağlamdan öğrenilir ve geliştirebilir” (Goethe Enstitüsü, b.t).

Konuya çok uygun olmasa da “Bir musibet, bin nasihatten daha iyidir.” atasözü, yaşanarak öğrenilen tecrübelerin daha kalıcı olduğunu anlatması bakımından oldukça dikkate değer bir sözdür. İşte yabancı dil eğitiminde bazı kilit konuların (renkler, sipariş verme, kıyafetler) konuya uygun belirli bağlamlar ile öğretilmesi de kalıcılığı daha iyi sağlayacaktır.

Logisch A1 kitabında renkler, kıyafet konusu ile birleştirilerek ele alınmıştır. Öğrenciler bu konuyu bir etkinlikle pekiştirmişlerdir. Örneğin, bir öğrenci sınıfta bir arkadaşını tarif edecek ve diğer öğrenciler de bunun kim olduğunu tahmin edecektir.

Oyunlara ya da aktivitelere genel olarak baktığımızda, her birinin etkileşim ve iletişim içerdiği görülür. Yetişkinlere yönelik olan Netzwerk A1 kitabı, renkler konusunu bir boyama etkinliğiyle işlemiştir. Renksiz bir resimde salon yer almaktadır. Öğrencilerden odanın renk tasarımını kendilerinin yapmaları ve bunları sınıfta anlatmaları istenmiştir. Başka bir etkinlikte öğrencilerin evlerindeki bir odayı tasvir etmeleri istenmiştir. Birinci etkinlikte öğrencilere tasarım ile ilgili bir çalışma yaptırılmıştır. Bu etkinlik, öğrencilerin yeteneklerini ortaya çıkarmaya, var olan yeteneklerini geliştirmeye ve telaffuzlarını düzeltmeye yardımcı olacaktır. Zira anlatım etkinlikleri, telaffuz çalışmaları için iyi ve etkili bir alıştırmadır.

“İletişimsel becerilerin gelişimi, temel dilsel kaynakların (kelime bilgisi, dil bilgisi, telaffuz,



vurgulama ve doğru yazım bilgisi) edinimi ve güvenli şekilde kullanabilirliği ile ilgilidir” (Goethe Enstitüsü, b.t).

**3.3.12.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında yiyeceklerin ve içeceklerin isimlerini öğrenme ile ilgili etkinlikleri.** Genial Klick A1 kitabında yiyecekler ve içecekler konusu üzerinde durulmuş, bu konu restoranda geçen bir diyalog çalışması ile pekiştirilmiştir. Öğrenciler, bir restorandaki garson ve müşteri diyalogunu dramatize ederler. Bu diyalogu, kendi arkadaşlarını da dâhil edebileceklerini söyleyerek öğrencilerimizin biraz daha renklendirmelerini sağlayabiliriz. Öğrencilerin, bu tür çalışmalarda çekinebileceklerini düşünerek etkinliği yapmaya önce gönüllülerden başlayabiliriz.

Öğrencilerin doğaçlama yeteneklerini geliştiren bu tür pratiklerin hazırlığı için öğrencilere yeteri kadar zaman verilmeli ya da ödev olduğu belirtilip bir sonraki ders için istenmeli. Zira bazı öğrenciler çalışmalarının boyutunu, evlerindeki gerçek malzemelerden faydalanarak da genişletebilirler.

Bu çalışmalar, öğrencilerin konuşma becerisini geliştireceği gibi, olayı birebir yaşadıkları için, dil becerilerini de iyi bir seviyeye taşıyacaktır. “Bu grupların çıkarlarını ve motivasyonlarını dikkate almayan bir ders, hedeflerine ulaşmada az etkili ve şüphelidir. Ortaya çıkan ilgi ve motivasyonun taşıyıcıları, hem öğretmen hem de öğrencidir.” Steinmüller (1990), öğrencinin ve öğretmenin birbirinden olumlu ya da olumsuz etkilenmesi, dersin kalitesi ve verimliliğinin azalması ya da yükselmesiyle doğru orantılıdır.

Derste öğretmenlerin öğrenci ve sınıf analizi yapmaları, büyük önem taşır. Bu analizler sayesinde öğretmen, öğrencilerinin hangi yeteneklere sahip olduğunu ya da daha çok nasıl çalışmayı sevdiğini anlamasına ve yapacağı etkinliğin sınıf için uygun olup olmadığıyla ilgili bazı sonuçlar elde etmesine yardımcı olacaktır.

Netzwerk A1 kitabındaki yiyecekler ve içecekler konusunda öğrencilerden röportaj yapmaları, başka bir etkinlikte de dört kişilik gruplara ayrılan öğrencilerden bir yemek

yapmaları istenmiştir. Bu etkinlikte öğrenciler, hangi yemeği yapacaklarını ve bunun için gerekli olan alışveriş listesini, kimlerin neleri alacağını ve neyi pişireceklerini belirteceklerdir. Bu gibi çalışmalar öğrencilerin, sosyal hayata uyum sağlamalarına da yardımcı olur. İş paylaşımı üzerinde düşünmelerini ve bunun ne kadar önemli olduğunu fark etmelerini sağlar. Böylece sadece yabancı bir dili değil gerçek hayatı da öğrenirler. Hâlbuki birçok insan, hayata dair bu tür tecrübelerle sahip olmadıkları ve bunları kendi kendilerine öğrenmekte de geç kaldıkları için zor bir hayat yaşamaktadırlar.

Bu tür etkinlikler, öğrencinin yabancı bir ülke hakkında bilgi sahibi olmalarını sağladığı gibi, planlı çalışmanın ve iş paylaşımının ne kadar önemli olduğunu da gösterecektir. Ayrıca ismin e hali konusunu bu etkinlik içerisinde pratik eden öğrenci “ihtiyacı olmak, sahip olmak, satın almak, pişirmek, yemek” fiillerini kullanmasını da öğrenecektir. Elbette pratik yaparak öğrenme yöntemi, klasik öğrenme yöntemine göre daha etkili bir öğrenme metodudur.

Logisch A1 kitabında öğrencilerden, üç kişilik gruplara ayrılmaları ve hangi yiyeceği sevip sevmedikleriyle ilgili cümleler kurmaları istenmiştir. Başka bir etkinlikte, yemek pişirme süreçlerini resimlendirerek anlatmaları ve bunları sınıfta sunmaları, yine farklı bir etkinlikte de alışveriş listesi oluşturmaları istenmiştir.

Etkinliklere baktığımızda, iletişimin yer aldığı etkinliklerin daha çok olduğunu görmekteyiz. Bu durum, yabancı bir dili öğrenirken, iletişim kurarak öğrenmenin ne kadar önemli olduğunu göstermektedir. Yabancı dil becerisi, ancak pratik ve pekiştirmelerle sağlanır. Bu yüzden dört becerinin dördünün de üzerinde ayrı ayrı çalışılmalıdır. Dili okurken okuduğunu çok iyi anlayan ancak hiçbir şekilde konuşamayan birçok örnek, yabancı dil öğretiminde, bu dört becerinin geliştirilmesinin ne kadar önemli olduğunu çok iyi ispat etmektedir.

**3.3.13.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında şehirdeki mekanları öğrenme ile ilgili etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabında yardımcı fiil olan

“können” (-e bilmek) fiili konusu işlenmektedir. Bu bağlamda öğrencilere konu ile ilgili bir senaryo verilmiştir. Bir arkadaşlarının doğum günü vardır. Öğrenci, arkadaşlarına “Doğum günü partime gelebilir misiniz?” diye sorar. Öğrenciler de hayır diye cevaplayacak ve sebebi ile birlikte daveti reddedeceklerdir. Bu tarz tiyatro oyunları, öğrencilerin üretkenliğine katkıda bulunacaktır. Alıştırma öğrencilerin, bu daveti reddetmeleri ancak bunun sebebi ile ilgili kısmı da kendilerinin belirlemesi istenmiştir. Bu tarz etkinliklerde, öğrencinin dil bilgisi hatalarına değil kendisini ifade edebilmişliğine odaklanmak gerekir.

Bu tarz senaryolar ayrıca öğrencileri düşünmeye itecek ve kendi ürünlerini üretmelerine yardımcı olacaktır. Zaten bizim amacımız da bilgiyi bizim değil yeni bilgileri ve yetenekleri öğrencilerin üretmesini sağlamaya çalışmak olmalıdır. -e bilmek konusu şehir hayatı ile birleştirilmiştir. Öğrencilerden, resimdeki bir şehir planında bulunan mekânlarda neler yapılabileceğini ifade etmesi istenmiştir. Örneğin “Marketten ekmek alınabilir.” gibi... Resimler net olduğu için öğrencilere mekân isimlerini tek tek söylemek yerine, direk cümle içerisinde söylemeleri öğrencide kalıcılığı sağlayacaktır. Bu alıştırmada, öğrencilerin kurduğu ikişerli gruplardan (ya da tek tek) birbirilerine soru sormaları istenmiş ve sonra da bu sorulara cevap vermeleri beklenmiştir. Böylece sınıf içerisinde söz söylemeye çekinen öğrencilerin az da olsa rahatlatılması sağlanmış olacaktır.

Aynı konuları farklı alıştırmalarla zenginleştirmek önemlidir. “Aynı görevleri farklı yaratıcı yollarla yapmaları için teşvik et” (Karlı, 2015, s.2). Bu konuda öğrenciler şehirdeki mekân isimlerini öğrenecekler ve -e bilmek bağlacını farklı bir etkinlik ile pekiştirmiş olacaklardır. Ne kadar tekrar edilirse öğrenci o kadar fazla ilerleyecektir ve yapabildiğini gören öğrencinin motivasyonu da artacaktır.

Netzwerk A1 kitabı, şehirdeki mekânlar konusunda Hamburg'u tanıtmıştır. Öğrencinin genel kültür bilgisini artıran ve farklı kültürler, yeni hayatlar görmesini sağlayarak ufkunu

genişleten bu tarz alıştırmalar, konunun hem pekiştirilmesini sağlar hem de öğrencinin motivasyonunu artırır.

Ders kitapları görsellerle zenginleştirilerek, öğrencinin dikkati ders kitaplarına çekilmeye çalışılmıştır. Burada da şehirdeki mekânlar konusu, yol tarifi ile birleştirilmiştir. Bu etkinlikte büyük bir karton üzerine bir şehir resmi çizilecek, şehirdeki cadde aralarına numaralar yerleştirilecektir. Öğrenciler iki kere zar atacak ve bu zarlarda çıkan sayılardan ilki buldukları nokta, diğeri de hedef noktaları olarak belirlenecektir. Öğrenciler, belirlenen A noktasından B noktasına nasıl varacaklarını sözlü olarak ifade edeceklerdir. Burada öğrenci durumu kendisi bire bir anlatacaktır. Bu bir ders etkinliği içerisinde yapıldığında öğrenci kendini daha rahat ifade edecek, öğretmen karşısında bir anlatım gerçekleştiriyormuş gibi değil de sanki olayın içerisinde gerçekten bulunuyormuş gibi, o anı yaşamış olacaktır.

Logisch A1 kitabında nereden ne alınır ile ilgili öğrencilerin tablo oluşturması istenmiştir. Bu konunun, alışveriş diyalogu ile birlikte öğretilmesi hedeflenmiş ve öğrencilerden yemek tarifi sunumu yapmaları istenmiştir. Bu çalışma, video çekimi ya da karton çalışması olarak da sunulabilir. Öğrenci sunumu Almanca olarak yapacaktır. Kendilerini bir araya getiren bu tarz çalışmaları öğrenciler hem çok severler hem de bu çalışmalardan. Onların bir şeyler öğrendiklerinin farkına varmalarına yardımcı olmamız gerekir. Bu tür farkındalıklar, öğrencilerin motivasyonunu artıracaktır. Ayrıca sadece kâğıt üzerine yazmaktan ibaret olan bir öğretimden ziyade onların birebir yaşayarak öğrenmelerini sağlayan bir öğretim gerçekleştirilmiş olacaktır.

Bu tür etkinliklerde öğretmenlerimiz bu ülkeye has bir yemek seçmelerini ve bunu sunmalarını da isteyebilir. Bu şekilde öğrenci hedef dilin yemek kültürü ile ilgili de genel bilgi sahibi olmasına yardımcı olacaktır. Öğrenci merkezli çalışma yapmak öğrenciyi daha mutlu eder ve böylece hem öğrenci hem de öğretmen, hedeflerine varmış olur. Öğretmenin evde şunu yaz ve getir demesi öğrenciyi usandırır ve sıkır.

Biz öğretmenlerin yeniliklere açık olması gerekiyor. Öğrencinin merak duygusunu tetiklemek çok önemlidir. Bu tür etkinlikler, öğrenciyi heyecanlandıracak; kendisini sınıf içerisinde izlediğinde kendisiyle ilgili özellikleri daha iyi görecektir ve değerlendirecektir. Bu etkinliklerde öğrenciler, farklı beceriler üzerine tecrübe sahibi de olacaktır. Sunumda nasıl konuşulmalı, nelere değinilmeli, etkileyici bir sunum için ne yapılmalı, görsel olarak nelere dikkat edilmeli, sorularına cevap bulmaya çalışacaktır.

**3.3.14.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında meslek isimlerini öğrenme ile ilgili etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabı, meslekler konusunu bir sunum etkinliğiyle ele almıştır. Ünitenin son konusu olduğu için birçok konuya hâkim olduğu farz edilen öğrencilerden, bir mesleği sınıfta kapsamlı bir sunum yaparak tanıtmaları istenmiştir. Bu konuyu işleyen öğrenci, mesleklerin, erkek ve bayanlarda farklı ifade edildiğini de görecektir. Bu da kültüre bağlı bir durumdur.

Logisch A1 kitabındaki meslekler konusunda öğrencilerden, mini bir diyalog oluşturmaları ve “Mesleğin nedir? Ne zaman çalışıyorsun? Nerede çalışıyorsun” gibi soruları cevaplamaları istenmiştir. Logisch A1 kitabında meslekler konusu, dinleme çalışmasıyla işlenmiştir. Kitapta kişiler ve mesleklerle ilgili verilen kısa bilgiler, resimlerle de desteklenmiştir. Bunlar arasında kişilerin çocukluk resimleri de vardır. Kişilerin kaç yaşında olduğu bilgisinin de yer aldığı bu konuşmaları dinleyen öğrencilerden, çocukluk resimlerine baktıkları kişilerin kim olduklarının bulunması istenmiştir. Netzwerk A1 kitabında benzer bir çalışmaya yer verilmiştir.

**3.3.15.Genial Klick, Netzwerk ve Logisch A1 seviyesi kitaplarında diğer konular ile ilgili etkinlikler.** Genial Klick A1 kitabında ikili gruplar hâlinde oynanabilecek bir oyun verilmiştir. Kırmızı ile yazılan cevaplardır mavi ile yazılan ise sorulardır. Bu A3 kâğıdında hazırlanarak da oynanabilir. Öğrenciler A3 kâğıdını çevirerek sıra ile sorulara cevap verirler.

Logisch A1 kitabında ise genel tekrar adına bütün konuları ele alır. Bu hepimizin bildiği kızmabirader oyunu ile oynanır. Buradaki amaç öğrenilenleri tekrar etmektir. Çocuklar hızlı öğrense de aynı şekilde çok da çabuk unutulabilirler. Bu yüzden öğrenilenler sürekli tekrarlanmalı ve öğrencilere farklı bağlamlar kullanılarak da sunulmalıdır. Öğretim, bir sarmal yani bir bütün hâlinde gerçekleşmeli ve tekrar çalışması, bu bütünün ayrılmaz bir parçası olmalıdır.

Başarılı bir yabancı dil öğretimi için kapsamlı bir bilgi birikimine ihtiyaç vardır. Kullanılan girdinin kalitesi ve miktarı çok önemlidir. Farklı öğrenme şekli ve hızı olan öğrencilerde doğru şekilde kullanılmalıdır. Bu yüzden dil öğretirken konu ve konuyu sunacağımız materyal, bir konsept şeklinde olmalıdır. Burada bilginin kalitesinden bahsedilen budur. Uygun görülen girdi ne kadar kapsamlı ise öğrenme o kadar iyi gerçekleşir. Hedef dili öğretebilmek için öğrencinin dikkati buraya toplanmalıdır. İletişimin gerçekleşmesi için gelen mesajın şifresi çözülmeli ve mesaj kodlanabilmelidir. Bunun olması için öğrenci aktif olarak eylemde bulunmalıdır.

Genial Klick A1 kitabında tekerleme çalışması vardır. Öğrencilere bazı tekerlemeler verilmiş ve öğrencilerin bunları söylemesi istenmiştir. Yabancı dili bilmenin yanında doğru telaffuz etmek de bir o kadar önemlidir. Bazen bir harfin değişmesi anlamı tamamen değiştirir. Konuşurken vurgu ve tonlama, dil ile bütünlük arz eder. Her dilin kendisine has vurgu ve tonlaması vardır. Doğru telaffuz, etkili konuşma sağlar. Tekerlemeler, telaffuzu güçlendirmek için faydalı çalışmalardır. Bazı yazarlar yanlış telaffuzun iletişimde negatif etkisi olduğunu belirtmişlerdir.

Bu bağlamda Munro (2008); aksanlı konuşulan bir dilin yeteri kadar kabul görmediğini, iletişimi engellediğini ve negatif bir düşünceye sebep olduğunu belirtir. Hirschfeld (2001), telaffuzun dışa dönük kişilikte ayırt edici bir özellik olduğunu ve iletişimde bulunduğumuz partner tarafından olumlu yada olumsuz değerlendirilmemizde etkili olduğunu söyler.

“Günümüz öğretmeni, öğrencilerin öğrendikleri yolların çok çeşitlilik gösterdiğini bilir. Bireysel öğrencilerin, etkin öğretim yoluyla oluşturulabilecek, geliştirilebilecek belli zayıf ve güçlü yönleri vardır. Teknolojiyle proje tabanlı öğrenme, öğrencilerin daha iyi düşünür ve daha bağımsız öğrenenler olmalarına yardımcı olmak için güçlü yönlerini kullanmanın etkili bir yoludur” (Ennis, 2000, s.45).

Özellikle küçük çocuklar, bir topluluk içerisinde konuşmada sıkıntı yaşarlar. Biz eğitimcilerin amacı, öğrencilere bilgi depolamak değil onların, öğrendiklerini anlamlandırmasını, ilişkilendirmesini, kullanmasını ve yeni bilgiler, fikirler üretmelerini sağlamak olmalıdır.

Proje çalışmaları, sunumlar gündelik hayatımızda sürekli gerçekleştirdiğimiz eylemlerdir. Bütünsel öğrenmeye (Ganzheitliches Lernen ) örnek bir alıştırma. Bütünsel öğrenme ile ilgili Uluslararası Akademisi eski başkanı Vosniadu (b.t), en iyi öğrenmenin insanın içinde yaşadığı kültürle ilişkilendirebildiği ve gerçek yaşama uygulanabildiği aktiviteler içerisinde gerçekleştiğini belirtmiştir.

Öğrenme, öğrencinin aktif olarak öğrenme sürecinin içinde yer almasını ve öğrenmeyi yapılandırmasını gerektirir. “Bütünsel Eğitim, çocukların öğrenmeyi, insanlarla kültürel ve sosyal paylaşım içinde oldukları doğal bir çevrede, yaratıcı, keyifli bir yolculuk olarak yapmalarını, deneyim yaparak öğrenmelerini, içinde yaşadıkları kültürü, çevreyi ‘eğitim’ amaçlı kullanarak entelektüel kimlik, iç görü ve estetik duygusu geliştirmelerini sağlar. Bütünsel Eğitim, çocukların doğuştan sahip oldukları bütünsel öğrenme modelini kullanarak, onlara yetişkinlerin rehberlik ettiği bir dünyada yapılandırılmış ama tıpkı çocuk oyunlarında olduğu gibi doğallığını koruyan bir biçimde öğrenme fırsatını yaratır.” (Sharafat, 2013, s.2).

Çocukların dünyayı keşfetme yolunda öğrenmeye karşı duydukları doğal ve güçlü merak “Bütünsel Eğitim”de, insanı tüm canlılardan ayıran yaratıcılık becerisinin ortaya çıkmasında kullanılır. “Bütünsel Eğitim”i diğer öğrenme kuramlarından farklı kılan budur.”

Bütünsel öğrenmede şu süreçler gerçekleştirilir:

-**Gözlem Yapma, Modelleme:** Oyunlarını yaratırken ve oynarken yetişkinlerden, diğer varlıklardan ve doğadan model alırlar.

- **İmgeleme ve Yaratma:** Hayal güçlerini kullanarak oyun oynamanın her anında tasarlama yapar, her aşamada yaratıcılıklarını hayata geçirirler.

-**Somut ve Soyut Düşünce, Yüksek Düşünme Becerisi:** İçinde yaşadıkları dünyanın onlara sunduğu veya zihinlerinde oluşturdukları araç ve gereçlerle ilişkiye girer, plan yapar, strateji geliştirirler. Gerekğinde bu araç ve gereçleri yeni yaratılar için kullanırlar.

-**Zihin, Beden ve Ruh Bütünlüğü:** Oyun oynarken zihin ve bedenlerini bütünü ile dâhil ettikleri, zamanı ve mekânı unuttukları, yalnızca “var” oldukları doğal bir akışta olurlar.

-**Bilgiyi Öğrenme, Kullanma:** Tekrar tekrar oynayarak oyunu içselleştirir, diğer bilgileriyle ilişkilendirerek geliştirip, kullanırlar.

-**İçgörü, Farkındalık, Paylaşım:** Oyun aracılığı ile kendilerini ve yaşamdaki rollerini tanırlar, olanı fark eder ve diğer çocuklarla ilişkiye girerler” (Sharafat, 2013, s.2).

İnsan olmayı tanımlayan fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve ruhsal varoluş boyutlarının hepsini aynı anda öğrenme sürecine dâhil ederler. Bu süreç çocuğun bir insan olarak doğuştan sahip olduğu potansiyelini ortaya koyduğu, yaratma becerisini kullanarak kendini en üst seviyede ifade ettiği bir süreçtir. “Bütünsel Eğitim”in kuramcıları arasında kabul edilen ve hümanistlik psikolojinin önde gelen isimlerinden Abraham Maslow bu kavramı “kendini gerçekleştirmek” olarak tanımlar.

Her birey, doğuştan getirdiği sınırsız potansiyelini çocukluktan yetişkinliğe uzanan yaşantıları sırasında deneyimleyerek, öğrenerek ve sonuçta “bireysel farklılığını” yaratarak, kendini var olabildiği en üst noktaya “tam insan” olma noktasına taşır. Sonuç olarak, içinde yaşadığımız çağda “Bütünsel Eğitim” kendini gerçekleştirmek “tam insan”



olarak var olmak isteyen her insanın ve kendini geleceğe taşımak isteyen her toplumun aradığı yanıtıdır (Sharafat, 2013).

Genial Klick A1 kitabında zar oyunu aktivitesi vardır. Öğrencilerin, ismin yalın hâline çalışmaları amaçlanır. Bu çalışmada, öğrencilerden bu cümleleri doğru tamamlamaları ve bunu da daha eğlenceli bir şekilde gerçekleştirebilmeleri için zar atmaları ve hangi numara zarda çıkarsa o alıştırma yapmaları istenir. Alıştırmaları bu şekilde yapmak, monoton bir şekilde işlenen dersi renklendirecek ve öğrencilerin derse daha pozitif dâhil olmalarını sağlayacaktır. Öğrencilerle alıştırmalar yapılırken aynı alıştırmaları sürekli yapmak sıkıcı olacaktır. Bunu daha da eğlenceli hâle getirmek için oyuna partner çalışması da dâhil edilebilir. Bu durum, öğrenciyi daha çok motive edecektir.

Yabancı dil derslerinde amacımız sadece dil eğitimi vermek değildir. Eğitimciler, bunun yanında hayata dair güzel davranışları ve duyguları da derse katmalıdır. Örneğin hayvan sevgisi, çevreye duyarlılık gibi konular, yabancı dil eğitimi derslerine entegre edilip öğrencilere sunulabilir. Öğrenciler eğitim döneminde zamanın büyük kısmını okulda geçirdikleri için hem akademik eğitimlerini hem de bu gibi eğitimleri bu yaş döneminde almalıdır.

Genial Klick A1 kitabında “Almanya'da Köpekler” konusu ele alınmıştır. Burada amaç, hayvan sevgisini aşılıyarak öğrencilere hayvanların da hayatımızın ve doğanın bir parçası olduğu mesajını vermektir. Bu bölümde yine, köpeğin Alman ailelerinde büyük bir yeri olduğu belirtilmiştir. Biyoloji konularına da değinilmiştir. Burada hangi çeşit köpeklerin yetiştiği konusunda bilgiler de verilmiştir.

Bunların dışında, öğrencilere hayvanlarla ya da hayvan sevgisiyle ilgili başka etkinlikler de yaptırılabilir. Öğrencilerden hayvan sevgisi ile ilgili ya da hayvanları koruma ile ilgili yabancı dilde pankart hazırlamaları istenebilir. Bu konu ile ilgili öğrencilerle sınıfta

konusulabilir ya da tartışılabilir. Bu gibi konular, öğrencilerin ufkunu açacak ve farklı bir vizyon geliştirip hayat bakışı oluşturmalarına yardım edecektir.

Herhangi bir çalışmada öğrencilerden ne istediğimizi onlara tam olarak açıklamalıyız. Bu, yeni bir dil öğrenen öğrencilerin özgüvenlerini kırmamak adına çok önemlidir. Öğrenciler hangi seviyede ise, öğrenci gruplarından da o seviyede çalışmalar istenmelidir. Çünkü yapılan hata, sınıf içerisinde öğrenciyi küçük düşürebilir ve kalıcı psikolojik hasarlar bırakabilir.

Genial Klick A1 kitabında öğrenciden kendi yaşadığı şehri anlatması istenmiştir. Bu konu çok geniş bir şekilde anlatılabilir ama bütün bunları öğrenci dil seviyesine göre açıkladığı için anlatılan şeyler birbirinden farklı olacaktır. İleri seviyedeki bir öğrenci en detaylı bilgileri verebilecek ancak başlangıç seviyesindeki bir öğrenci bunları yapamayacaktır. Bu durumun eğitimcinin hatasından kaynaklandığını göz önünde bulunduramayabileceği için de öğrenci, sınıf içerisinde olumsuz bir durum yaşayabilecektir. Kendisinin yapması gerektiğini ama yapmadığını düşünebilecektir. Bu yüzden şehrimizle ilgili hangi bilgileri vermesi öğrenciye özel olarak açıklanmalıdır. Bu yaklaşım, görevi yerine getirebildiği için öğrenciye özgüven kazandıracaktır. Önemli olan bu inceliği yakalayabilmek ve bunları göz ardı etmemektir.

Dinleme ve anlama, yabancı dil ediniminin temelini oluşturmaktadır. Çocukların, ana dillerini öğrenirken ilk önce sürekli dinlemeleri, daha sonra da konuşmaya çabalamaları gibi... Dinleme çok önemlidir. Bu yüzden sürekli dinleme yapmadan öğrencilerden konuşmalarını istemek, öğrenciyi zorlayacaktır. Belki de bunu istemeyecek ve bu durum, motivasyonunu olumsuz etkileyecektir. Hatta motive olmuş bir öğrencinin motivasyonunu bile yok edebilecektir. Bu yüzden yabancı dili konuşma yeteneği geliştirilmeden önce yabancı dil derslerinde oldukça fazla yabancı dil duyabileceği yapay ortamlar oluşturulmalıdır.

Dinleme, aktif zihinsel bir süreçtir. Konuşma becerisi kazanmak için dinleme çok önemlidir. Çünkü dinleme, konuşma yeteneğinin oluşması için bir temel sağlar. Söyleneni anlamadan önce öğrenci sesleri ve kelimeleri tanımalıdır. Dinleme aktivitelerinde öğrenciden

hangi konu hakkında bizlere cevap vermesini istediğimizi belirtmeliyiz. Çünkü öğrenci dili yeni öğrendiği için hepsini anlamaya çalışacak ve bu arada sizin cevabını istediğiniz soruyu kaçırabilme durumu yaşayabilecektir. Ancak öğretmen öğrenciye ne istediğini açıklarsa öğrenci kendini o gelecek cevaba konsantre edebilecektir. Bu dinleme becerisi geliştirildiğinde öğrencideki özgüven de güçlenecektir.

Genial Klick kitabında diyalog çalışması vardır. Burada öğrenciler, dinleme parçasını ilk önce birkaç kez dinlemelidir. Daha sonra ikişerli gruplara ayrılan öğrencilerden diyalogları sınıfta gerçekleştirmeleri istenmiştir. Diyalog konusu yine güncel konulardan seçilmiştir. Çünkü biliyoruz ki yabancı dil eğitiminde edebî değil günlük konuşmalardan oluşmuş metinler üzerinden bir çalışma programı uygulanmaktadır. Bu çalışmaya göre, öğrenciler buluşma ayarlayacaklardır. Öğrencilerden kim olduğunu belirtmesi, ne zaman, nerede ve olumlu ya da olumsuz şekilde buluşmaya cevap vermesi istenmiştir. Buradaki çalışmada gördüğümüz gibi öğrenciden diyalogu gerçekleştirirken tam olarak ne istendiği belirtilmiştir. Bu, öğrencideki tedirginliği azaltacaktır çünkü öğrenci, ne gibi sorular ile karşılaşacağını ve diyalogu gerçekleştiren diğer partnerin hangi soruları soracağını önceden biliyor olacaktır. Burada metinlerin gerçekliğe uygunluğu kadar yapılan alıştırmaların da gerçekliğe uygun olması önemlidir. Dil öğrenimi, ancak dil kullanıldığında edinilebilir. Tek başına kelimeleri ve dil bilgisi kurallarını bilmek yeterli değildir. Yabancı dil derslerinin amacı, öğrenciye dört beceriyi kazandırmaktır. Bunlar dinlediğini anlama, konuşma, yazma ve okumadır. Dil ediniminde kelimeleri ve dil yapısını öğrenciye öğretmek temel görevdir.

Yabancı dil eğitiminde ağırlıklı olarak ilk önce dinleme ve konuşma üzerinde durulmalı ve sonra da süreç yazma ve okuma ile desteklenmelidir. Dinlemeleri farklı aktivitelerle öğrenciye sunmak önemlidir. Dinleme ne kadar çok yapılırsa anlama yeteneği o kadar gelişecektir.

Bildiğimiz üzere bebekler dünyaya geldiğinde bütün sesleri alabilecek durumdayken belirli yaştan itibaren bu yeteneklerinde bir azalma görülür ve kulakları, sadece kendi dilindeki sesleri algılayabilir duruma gelir ve kulakta bir perde oluşur. Bu perdenin aralanabilmesi ve kulağın yeni öğrenilen dile aşinalık kazanması için dinleme alıştırmaları yapmak çok önemlidir. Çünkü iletişim, dinleme ve konuşma üzerine kuruludur. Bu gibi alıştırmalarda öğrenciler başta söyleneni anlamaya çalışır ve kendini söylenene odaklar. Bu yüzden konuşabilmesi için öğrenciden akıcı bir konuşma değil, doğru konuşma beklenmelidir.

Dil öğretirken öncelikli hedeflerimizi ve öncelik vermemiz gereken şeyleri belirlemek ve bunlar üzerinden öğrencilere dil edinimini sağlamak çok önemlidir. Bunlar bir bütün içerisinde ve birbirini etkilemektedir. Öğrenciler dili öğrenirken önce taklit eder ve sonra da kendisi üretmeye başlar. Tabii ki bu konuşma pratiklerini yapabilmek için öğrenci başlangıçta çalışma gereği duyar. Öncesinde bunlar üzerinde çalışılır ya da tahtaya kalıplar yazılarak buradan da yardım alınabilir. Çok hata yapacaklardır ama bu önemli değildir öğrenci ne kadar fazla pratik yapar ve öğretmen bu pratiklerin gerçekleştirilmesi için uygun ortamlar (etkinlik) oluşturursa öğrenci için de o kadar faydalı olur. Öğrenci hata yaptığında motivasyonunun düşmemesi adına onu motive etmek çok önemlidir ve burada öğretmene çok büyük görev düşmektedir. Öğrenilenlerin unutulmaması ve kısa süreli bellekte kalmaması için sürekli tekrar etmek çok önemlidir.

Genial Klick A1 kitabında yine iletişimsel etkinlik olarak röportaj çalışması yapılacaktır. Önceden konu belirlenmiş ve öğrencilerden sınıf içerisinde birkaç arkadaşına konu ile ilgili sorular sorması istenmiştir. İletişimsel çalışmalar monolog ve karşılıklı olarak gerçekleşebilir. Monolog çalışmalar daha çok sunum ve tanıtım çalışmaları gibi çalışmalardır. Bu gibi çalışmalar dil gelişiminin yanında kişisel gelişime de büyük katkı sağlamaktadır.

Yabancı dil öğrenirken müzik ögesi çok kullanılan bir ögedir. Müzik, kelime dağarcığını geliştirir ve telaffuzları daha iyi algılamada yardımcı olur. Gençler arasında yabancı dil müzik

dinleme sürekli yapılan bir etkinliktir ve birçok kişi dilini bu şekilde geliştirdiğini belirtmektedir. Müzik kendi içerisinde kültürü de barındırdığı için de o kültür hakkında bize bilgiler vermektedir.

Genial Klick A1 kitabında müzik çalışmalarına birçok ünite de yer verilmiştir. Bunun yanında telefon uygulamaları da vardır. Alt yazılı olarak müziğin sözleri geçmekte ve kişi şarkıyı söylemeye çalışmaktadır. Bu gibi uygulamalar yine öğrencilerin sevdiği uygulamalardır.

Dil öğrenme yöntemleri, evrensel değildir; alınan sonuçlar her bireye göre farklılık göstermektedir. Bundan dolayı kullanılan metotları her öğrencide aynı sonucu vermeyebilir. Çünkü her bireyin öğrenme şekli, hızı ve verilen eğitim sonucu alınan sonuçlarda farklılık gösterir. Bireysel farklılıkları göz önüne alarak yabancı dil eğitim metotlarında yaptığımız uygulamalar farklı olmaktadır. Çünkü öğrenciler görsel, duyuşsal ve kinestetik öğrenme yetenekleri farklı derecelerde gelişmiştir.

“Farklı öğrenme biçimlerini belirlemenin en basit ve yaygın yolu, duylara dayanır. Yaygın bir biçimde VAK (Visual, Auditory, Kinesthetic) modeli olarak adlandırılan bu sistem, öğrenenleri görsel, duyuşsal ya da kinestetik olarak tanımlar. Görsel öğrenenler, en etkin biçimde görsel bilgileri işlerler, duyuşsal öğrenenler en iyi duyma yoluyla öğrenirler ve kinestetik/dokunsal öğrenenler dokunma ve hareket yoluyla öğrenirler” (Ennis, 2000, s.45).

Bütünsel öğrenme sadece çocukların davranışları ile ilgili değildir. Ders akışında üretimin, karşılıklı etkileşimin ve verilerin alınması da gerekir. Ayrıca dört becerinin dördünün de derste verilmesine özen gösterilmelidir.

Öğrencinin, yabancı dilin olduğu bir ortamda tüm becerilere hâkim olması gerekir. Zira bir kelimenin sadece ne anlama geldiğini bilmek yeterli değildir. Bunun yanında nasıl telaffuz edildiğini, nasıl yazıldığını ve nerede, nasıl kullanıldığının da bilinmesi gerekir. Bunları öğrenciler adım adım öğrenirler. Bazı dillerin, Almanca’da olduğu gibi, yazılışı ve telaffuzu

aynı olmayabilir. Başta öğrencinin kelimeleri tam olarak nasıl yazılacağını bilmesini bekleyemeyiz ancak yine de bir sonraki aşama olan yazma becerisine bir ön hazırlık olma mahiyetinde kelimelerin nasıl yazıldığını öğrenciye gösterebiliriz.

Genial Klick A1 kitabında odanın bölümleri konusu işlenmiştir. Bu konu ile ilgili olarak öğrencilerin zihin haritası oluşturmaları istenmiştir. Öğrencilerden, evin içerisindeki en sevdikleri bölümü söylemeleri, burayı tanıtmaları, orada yaptıkları eylemlerden bahsetmeleri ya da bu bölümü neden sevdiklerini anlatmaları istenmiştir.

Bu gibi bilgiler, öğrenciyi daha yakından tanımamızı ya da öğrenciyi daha iyi keşfetmemizi sağlar. Öğrencimizle ilgili yaşadığımız ve bir türlü çözemediğimiz bir sorunu çözebilmek için önemli bir ipucu yakalama fırsatı verir. Ayrıca zihin haritası, olayları uzak görmeyi de öğretir. Bir başka deyişle, büyük resmi görmemizi sağlar. Bazen olaylara genel olarak bakmadığımızdan dolayı hayatımızda bazı sorunlar yaşarız. Bu durumda, olaylara uzaktan bakmak sorunları çözmeye bizlere daha çok yardımcı olacaktır.

Amacımız, sadece yabancı dili öğrenmek değil, onu hayatın içerisine sokmaktır. Bu etkileşim, dili daha etkin öğrenmemize yardımcı olacaktır. Bu sayede, öğrenilen dille bir zihin haritası hazırlanırken önce Türkçe düşünüp sonra öğrendiği dile çevirme yanlına düşülmeyecektir.

Etkili bir dil öğretimini hedefleyen bizlerin amacı, yabancı dille düşünebilme yeteneği kazandırmak olmalıdır. “Ayrıca erken yabancı dil öğretimi, hayat bilgisi konu ve içerikleri ile bağlanmalıdır” (Goethe Enstitüsü, b.t).

Daha önceki konuda renkler konusu işlendiği için bu konuyu odanın bölümleri ile birlikte tekrar etmek amaçlı bir etkinlik oluşturulabilir ve böylece daha önce öğrenilen konu da tekrarlanmış ve pekiştirilmiş olacaktır. Bu şekilde çalışmakla, öğrenci, hafızasındaki konuları birbirine bağlamayı ve ilişkilendirmeyi de öğrenecektir. Çünkü konuları birbirine bağlamaya çalışmak, öğrenciye, kafasında bölüm bölüm olan şablonları bir araya getirme becerisi

kazandıracaktır. Bu etkinlik, hatırlamayı da kolaylaştıracak; ayrıca öğrenciye bir öğrenme yöntemi de öğretmiş olacaktır. “Kelime bilgisi edinimi süreci, spiral formu gibi, yani hep birbirine bağlı, birbirinin devamı niteliğinde olmalıdır. Bu, şu anlama gelir: Kelime dağarcığının çoğaldığı her adımda, daha önce öğrenilen kelimeler yeni öğrenilen kelimeler için başlangıç noktası kabul edilmeli ve pekiştirilmelidir” (Goethe Enstitüsü, b.t).

Beyin, bilgisayar gibi değildir. Bir bilgiyi bir kere duymak ya da öğrenmek yeterli değildir. Bunu pekiştirmek gerekir. Netzwerk A1 kitabındaki etkinlikler, Genial Klick A1 kitabındaki etkinliklerle pekiştirilmiştir. Öğrencilerden, evlerindeki en sevdiği bölümü, burayı neden sevdiğini ve orada neler yaptıklarını anlatmaları istenmiştir. Logisch A1 kitabına baktığımızda bu konu ile ilgili olarak, öğrencilerin hayalindeki evi çizmeleri ve parterinin de bu odaları tahmin etmesi istenmiştir. Bu üç kitapta dikkat çeken ortak nokta, öğrencilerin yapılan eylemleri ifade etmesidir. Böylelikle öğrenciler, daha önce işledikleri eylemleri ve aktiviteleri burada pekiştirmiş olacaklardır. Ayrıca bu etkinlik sayesinde, öğrenciler daha önce öğrendikleri kelimelerle yeni öğrendiklerini bağlayarak farklı cümle kurma becerilerini de geliştireceklerdir. Yabancı dilde hedef, sadece öğretileni almak değil, öğretilen bilgi ile birlikte yeni bilgiler üretebilmektir.

Gelişen dünyada iletişim alanımız, teknolojinin gelişmesi ile birlikte genişlemiştir. İletişim kurabilmek önem kazanmıştır. Öncesinde yabancı dili bilmek tek başına yeterli iken şimdi ise bu yetersiz kalmaktadır. Hedef dil ile birlikte o dilin kültürünü bilmek de çok önemlidir ve iyi bir iletişim kurabilmek için kültürü bilmek, önemli bir unsur hâline gelmiştir. Yabancı dil kitaplarının da bu hususa dikkat ettiğini görmekteyiz.

Vücudun parçaları konusu Genial Klick A1 kitabında görsellerle desteklenerek öğrencilere öğretilmiştir. Bu etkinlikte öğretmen, büyük bir kartona vücut resmi çizer ve vücut parçalarını öğrencilere bu resim üzerinde öğretir. Derslerde görsellere yer vermek, etkili öğretmeye yardımcı olmaktadır. Son yıllarda buna çok fazla yer verildiğini yapılan araştırmalar da

doğrulamaktadır. Bu etkinlikte öğrencilerin de aynı çalışmayı yapmaları istenmiştir. Buna göre gruptan bir öğrenciden, büyük bir kâğıdın üzerine uzanması ve diğer öğrencilerin de uzanan kişinin krokiğini çizmeleri ve çizilen krokiye vücudun parçalarını yazmaları istenecektir. Burada etkinlik öğrencileri eğlendirecek ve yazma becerilerini de geliştirecektir.

Evet, dili öğrenirken iletişim kurabilme yeteneği çok önemlidir. Bu yüzden dört becerinin dördüne de aynı derecede önem verilmeli ve dört becerinin dördünün de gelişim kaydetmesi için gerekli çalışmalar yapılmalıdır. Özellikle öğrenilen dil ile ana dildeki sesler farklı ise ve yazıldığı gibi okunmuyorsa, öğrenci yazı becerisini geliştirmekte zorlanır ve bu durum, zamanla önemli bir sorun hâline gelebilir. Örneğin öğrenci bir araya gelen seslerin hangi sesi ifade ettiğini bilmiyorsa okuduğu metnin ne anlama geldiğini de bilemeyecek, söylemek istediği bir şeyi yazılı olarak aktaramayacak ve okumayı gerçekleştiremeyecektir. Bir bütün içerisindeki her parça, birbirine bağlıdır. Bu yüzden bir tanesinde yaşanan sorun, diğerlerini de etkileyecektir.

Öğrenci Almanca olarak yemek tarifi yazabilir belki ama bunu ifade edebilmek ve sunmak ayrı bir deneyim isteyecektir. Öğrenciler kelimeleri bilir ancak konuşurken ya da kendilerini ifade ederken takılırlar. Bunun başlıca sebeplerinden biri ya hiç pratik yapmamaları ya da az yapmalarıdır. Bu tarz çalışmalar, mutlaka görücüye çıkarılmalıdır. Zira bunları gören diğer öğrencilerden bazıları da bu etkinliklere aktif olarak katılmayı isteyecektir. “Öğretmen, öğrencilerine kendilerini neyin motive ettiğini sorabilir ve bu araçlardan faydalanabilir. (Spor, oyun oynamak vs.). Bu şekilde değişik araçlarla veri topla, kayıt tut ve bunları kullan” (Karlı, 2015, ). Bu, diğer öğretmenlere örnek teşkil eder. Doğrudan ve sınırlandırılmış öğretiden kaynaklanmaz ancak öğrenciye atfedilebilecek kendi özelliklerine, kararlarına ve eğilimlerine tabidir.

Her ne kadar olaylar ve durumlar, hatta insanların beynindeki bilgilerin işlenmesi süreci aynı olsa da bunlar hemen hemen her dilde çeşitli şekillerde ifade edilir. Bu, dillerin



farklılıklarından değil, dünyanın insanlar tarafından farklı algılanmasından ve biçimlendirilmesinden kaynaklanır.

“Yaşamın ön koşulları, düşünce biçimlerini oluşturur. Düşünme şekilleri, dilsel mantığı oluşturur. Bu dil mantığına göre, dil kullanım formları meydana getiriliyor. Bu, yabancı dil öğrenenlerin, yabancı dil öğrenirken hatalarının kaynağını araştırmamıza neden olabilir” (Şahin, 2017,s.3).

Bildiğimiz üzere yabancı dili kendi ülkesinde öğrenememek, öğrencilerin işini daha da zorlaştırmaktadır. Bununla birlikte öğrencilerde yabancı dili öğrenememe kaygısı olduğu için derste yapılan etkinlikler çok önemlidir. Çünkü bu kaygı, onların yabancı dili konuşma becerilerinde olumsuz sonuçlara sebep olmuştur. Kaygı, kişinin hissettiği herhangi bir tehlike algısı ile devreye giren doğal, duygusal bir tepkidir. Ancak her insanın zaman zaman yaşadığı bir duygu olsa da denetim dışına çıktığında, yani yoğun ve sürekli olduğunda ve kişi işlevselliğini yitirdiğinde bir rahatsızlığa dönüşebilmektedir.

Bu alanda E. Horwitz, M. Horwitz, Reviewed (1986) yılında kaygıyı ölçen bir araç geliştirdiler. 33 sorudan oluşan bu araç, yabancı dilde iletişim kurmak için öğrenilmesi gereken kuralların fazla olmasının, öğrencide gerginlik yaşattığı sonucunu ortaya çıkardı. Kaygının olduğu yerde o anı kurtaracak yöntemlere başvurulur ve bu durum, öğrenmedeki sürekliliği engeller. Bu yüzden öğrencilere dili öğretirken kullandığımız yöntem, çok önemlidir. Amaç, her zaman kalıcı ve hayata geçirilebilen, uyarlanabilen bir öğrenme olmalıdır.

Öğrencide kaygı yerine öğrenme heyecanı oluşturan ders, sürekli gerginlik oluşturacak kuralların uygulandığı ciddi bir ortamda işlenen ders değil, daha çok severek yapılan bir derstir. Bu bağlamda uygun motivasyon kaynaklarının kullanılması büyük önem taşır. Bu tür alıştırmalar öğrencilerin ilgisini çeken ve motivasyonu artıran alıştırmalardır.

Her zaman olmasa da arada rekabetin olduğu alıştırmalar, sınıfta heyecan yaratacak ve bazı duygular ortak yaşanacaktır. İnsanlar ve özellikle öğrenciler, kendilerinde merak uyandıran ve ilgilerini çeken konuları, tahmin edilenden çok daha çabuk bir şekilde öğrenirler.”Bir metinden heyecan duyma, başarılı bir iletişim durumundan duyulan haz, yabancıya karşı sempati gibi olumlu duygular, öğrenmeyi kolaylaştırırken korku, reddetme ve kızgınlık gibi olumsuz duygular, öğrenmeyi engeller ve genellikle bilinçsizce öğrenmeyi reddetmeye götürür. (Şahin, 2013, s.34).

Genial Klick A1 kitabında “Okul Hayatım” konusu ele alınmıştır. İlk alıştırmada öğrencilerin okul eşyalarının isimlerini öğrenmeleri hedeflenmiştir. Bir sınıf ortamı puzzle parçalarına bölünmüş ancak puzzle parçaları farklı şekillerle kesilmiştir. Aşağıda boş bir şablon üzerine, puzzle parçalarının da üzerinde bulunan okul eşyalarının isimleri yazılmıştır. Bu oyunda öğrenciler, aşağıda eşyaların isimlerinin yer aldığı şablona doğru resim parçalarını doğru şekilde yerleştirmelidirler. Bu, sınıf içerisinde gruplar hâlinde ve tüm sınıf ile birlikte yapılabilen bir etkinliktir. Her gruptan belirli bir süre içerisinde “puzzle”ın tamamlanması istenebilir ve kazanan grup ödüllendirilebilir. Öğrenciler bu etkinlikler ile zamanı doğru kullanmayı da öğreneceklerdir. Bu etkinliklerin amacı öğrencilerin, kelimeleri ezbere değil, eğlenerek ve etkili öğrenmelerini sağlamaktır. Çünkü ezberlenerek öğrenilen bilgiler, bellekte çok kısa bir süre kaldığı için hafızadan çabucak silinecektir. Ancak görsellerle ve oyunlarla “yaşayarak öğrenme” yöntemi gibi metotlarla çalışmak, daha kalıcı öğrenme sağlayacaktır.

Leonardo da Vinci yaşayarak öğrenme ile ilgili şu sözü söylemiştir: “Duyulardan geçmemiş anlamlar boşunadır.” Burada anlatılmak istenen şey, kelimeleri tek başına öğrenerek beynimizdeki kalıcılıklarını sağlayamayacağımız ve ihtiyacımız olduğunda da onları hafızamızdan çağıramayacağımızdır. Bu yüzden öğrenilen bilgiler, mutlaka gerçek hayata uyarlanmalıdır. Bu konuyla ilgili yapılan son çalışmalar, yaşayarak öğrendiğimiz bilgilerin daha kalıcı olduğunu ve daha kolay hatırlandığını ispat ediyor.

Genellikle yabancı dil, okullarda okuma ve yazma yöntemi ile öğrenilmektedir. Ancak oyunlarla yabancı dil eğitiminde, diğer duyuvar da aktif yer alır. Bunlar: dinleme, koklama, hissetme, şarkı söyleme, konuşma, görme, gülme ya da alkışlama gibi duyuvarlardır. Oyunlarla öğrenmede öğrenciyi eğlendiren her şey derse dâhil edilir ve buna izin verilir. Bu şekilde çocuklar, öğrenilen dilin farklı şekillerde nasıl kullanıldığını zorlanmadan ve başarı gösterme baskısı yaşamadan öğrenecektir. “Sadece kitaplardan öğrenmek, çocukların ilgisini çekmez. Ancak dairenin içerisinde dolaşırsanız, odalardaki her nesneyi ve çocuğunuzun görebildiği, hissedebildiği ve kokusunu aldığı her şeyin ismini yeni öğrendiği dilde ifade ederseniz çocuğunuz daha kalıcı bir şekilde öğrenir” (Gesellschaftsspiele, b.t).

Çocuklar, yetişkinlerin aksine yabancı dili geleceğini düşünerek öğrenme gereği duymazlar. Yabancı dil derslerini okullarda zorunlu ders olduğu için ya da ailelerin talepleri üzerine alırlar. Öğrenci dili genelde kullanarak öğrenmek isterler. Örneğin; oyun oynarken ya da bir hikâye okuduklarında ya da bir şeyi anlamak zorunda kaldıklarında. Öğrenilen dil ile günlük hayatta kullanılan dilin içerik ve materyalleri birbiri ile uyum içinde olmalıdır. Çünkü öğrenci kendini dilin temsilcisi olarak görür. Kullanılan materyal içeriği öğrenciyi motive etmeli ve heyecanlandırmalıdır. Temel sınıflarda yabancı dil dersleri, macera ve oyun odaklı öğrenildiğinde genelde başarılı sonuçlar elde edilir. Burada kullanılan etkinliklerde öğrencilerin sadece gelen komutları anlaması bizi tamamen sonuca vardığımız anlamına gelmemektedir. Öğrencinin kendini ve ihtiyaçlarını yabancı dilde ifade etmesi amaçlarımız arasındadır. Burada öğrenciden kusursuz bir konuşma gerçekleştirilmesi beklenmemeli ve amaç kusursuz konuşmak değil, kendisini ifade edebilmesi ve iletişim kurabilmesi olmalıdır.

Yapılandırmacılık yaklaşıma göre; öğrencinin içerikteki anlamı, kelime ve kuralları öğrencinin kendisinin bulması gerekir, buna izin verilmelidir. Bu öğrenciyi düşünmeye teşvik eder ve düşünme becerisini geliştirir. Bu, temel düşünme becerisini geliştirmek için önemlidir.

Dokunsal, işitsel, görsel öğrenme yeteneklerine daha yatkın öğrenci tiplerinin de var olduğu unutulmamalıdır. Bunun için hazırlayacağımız ders etkinliğinde ayrıca özen gösterilmelidir. İlkokul düzeyindeki okullarda yetenekler, ilgiler, bilgi durumları ve beceriler çeşitlilik göstermektedir. Dil öğrenme yeteneği ile algılama yeteneği arasında doğru orantı bulunmaktadır. Bundan dolayı daha en başından çocuklar, sahip oldukları özelliklere uygun bir şekilde desteklenmeli; akustik, kinestetik, ritmik ve görsel olmak üzere sahip oldukları farklı dinamiklerle güçlendirilmelidir.

Netzwerk A1 kitabında duyuşal ve görsel alıştırmalara çok yer verilmiş ve öğrencilerin bunları interaktif olarak kullanması önemsenmiştir. Dokunsal alıştırmalara az yer verilmiştir. Bu kitap daha çok yetişkinliklere yönelik olduğu için dokunsal alıştırmalara daha az yer verilmiş olabilir. Örneğin öğrenciden, sınıfta ya da dışarıda küçük bir mahalle planı çizerek arkadaşlarına yol tarifi vermesi şeklinde bir oyun oynaması istenmiştir. Burada öğrenci öğretmenin yönergelerini temel alarak belirlenen yönlere gidecektir. Bu etkinlik, daha eğlenceli bir hâle getirilebilir. Öğrencinin gözleri bağlanır ve tamamen öğretmenin söylediği yönlere gider. Burada güvenliği sağlamak tabii ki önemlidir.

Logisch A1 kitabında çok renkli görsellere yer verilmiştir. Çünkü kitap, daha çok ilkokul ve ortaokul öğrencilerine hitap etmektedir. Dinleme alıştırmaları ve müzikler oldukça fazladır. Dokunsal oyunlar yer almaktadır. Örneğin bir kızmabirader oyunu vardır. Burada öğrenciler genel tekrar yapmaktalar. Kızmabirader oynanan zemin, harita şeklinde verilmiş ve üzerine Almanya'daki önemli tarihî yerlerin resimleri koyulmuştur. Bu durum, öğrencinin genel kültürüne de katkı sağlamaktadır. Bu oyunda öğrenciler bir an önce hedefe ulaşmak için heyecan duyacak ve konsantrasyonları daha iyi sağlanmış olacaktır. Bundan sonraki derslerde de bu tür oyunlara yer verilirse öğrenciler bir hedef doğrultusunda ve aynı konsantrasyonla derse katılmış olacaklardır.

## 4.Bölüm

### Bulgular

Dil becerilerinin bütününe yer vermek istese de ders kitaplarının bu konuda genellikle sınırlı kaldığı; bazı kitapların, konuşma becerisiyle ilgili etkinliklerde yeterli olmadığı; bazısındaki etkinliklerin ise hedef yaş aralığı için uygun olmadığı görülmektedir. Bu da dersi sekteye uğratarak, verimsiz bir hâle getirmektedir.

Etkinliklerin bütün öğrencilere hitap edemediği durumlar da yaşanabilmektedir. Bu yüzden kitaptaki etkinliklerle sınırlı kalmamak gerekir. Ya da bu etkinler üzerinde oynama da yapılabilir. Bu, tamamen öğretmenin yaratıcılığına kalmıştır. Kitaplardaki etkinlikler, çeşit açısından biraz zayıf kalmıştır. Bu yüzden etkinlikler, üzerinde bazı çalışmalar yapıldıktan sonra gerçekleştirilmelidir. Öğretmen ayrıca bir materyali ve etkinliği de hazırda bulundurmalıdır.

Ders kitaplarındaki duyuşsal becerileri geliştirme adına hazırlanmış etkinliklerin, genel olarak yeterli olduğu görülmektedir. Ancak kültürü yansıtan görsellerin ve diğler öğelerin az olduğu tespit edilmiştir. Bu yüzden öğrenciye hedef dilin kültürünü vermeyi de amaçlayan öğretmenler, bu konuyla ilgili bir sıkıntı yaşayabilir. Ancak ders kitapları, bu konuda yetersiz kalsa da bir öğretmen, günümüz teknolojisi sayesinde dışardan birçok ek materyal temin ederek bu eksikliği giderebilir.

Kültürü sadece göstermek değil belki uygulanabilir hâle getirmek de önemlidir. Bunun için ortamlar oluşturulabilir. Örneğin Paskalya'da yumurta boyamak ya da öğrencilere kilise gezisi yaptırmak gibi... Bununla ilgili etkilere neredeyse hiç yer verilmemiştir.

Dersi sınıf dışına taşımak, öğretmen için zor bir görevdir. Ancak öğrencilerle birlikte gezi düzenlemek gibi bazı etkinliklerin, dil öğreniminde konuşma pratiği sağlayacağı da unutulmamalıdır. Ders kitaplarındaki etkinlikler, genellikle sınıf içinde yapılması gereken

etkinliklerdir. Oysaki son elli yıldır aktif öğrenmeyle ilgili çalışmalar üzerinde önemle durulmakta ve çalışmalar bu doğrultuda devam etmektedir.

## 5.Bölüm

### Tartışma

Ders kitaplarındaki etkinlikler daha çok çeşitlendirilebilir. Bir etkinliğin birkaç versiyonu yerine, tamamen farklı bir etkinlik olması öğrenciyi daha çok heyecanlandıracaktır.

Etkinlikler yarış içerikli olduğunda, bu oyunlar daha çok kelime bazlı etkinlikler olacaktır.

Bunlara daha çok yer verilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Etkinlikler seçilirken iletişimin yer aldığı örnekler, daha çok tercih edilmelidir. Etkinlikler bölümünde buna dikkat edilmelidir çünkü dil öğretilirken amaç, kelime ezberlemek değil iletişim kurma becerisi kazandırmaktır. Öğrencilerin en çok sorun yaşadığı ve çekindiği durum iletişim kurma kısmıdır.

Ses videolarına yer verildiği kadar kısa filmlere de daha fazla yer verilebilir. Bunun yanında öğretmene kolaylık ve yeni fikirler oluşturması açısından birkaç soru önerisine yer verilebilir. Ayrıca partner çalışmalarında öğrencilerin, her zaman aynı partneri değil farklı partnerleri de seçmesi gerektiği bir dipnotla belirtilebilir. Zira sınıf içinde yaygın olarak görülen gruplaşmalar yüzünden öğrenciler, diğer öğrencilerle iletişim kurmuyorlar. Sosyal açıdan uygun olmayan bu durum, iletişim kuramayan öğrenciler için sıkıntıya sebep olmaktadır

Derste yapılan etkinlikleri öğrencilerin dışarıya da taşıyabilmesi açısından ev ödevleri de verilebilir. Örneğin öğrencilerden video çekmeleri ve bunu da sınıfta diğer öğrencilere izletmeleri istenebilir. Bu çalışmaya teşvik etmek için, öğrenciler arasında grup yarışmaları düzenlenebilir. Bu yarışmaların şartları önceden belirlenebilir: örneğin, şu kadar kelime kullanmak, şu kadar cümle kullanmak gibi.

Öğrenilen dilin kültürü ya da ülkenin tanıtımı ile ilgili bölümlere daha çok yer verilebilir. Bunlarla ilgili web sitesi linkleri paylaşılabilir. Çünkü öğrenciler bu konuya daha çok merak duymaktadır. Ya da onların ilgisini çeken yerler ya da edinebilecekleri fırsatlar belirtilebilir.

Bazen öğretmenlerimiz bu konuda yeterli bilgiye sahip olmayabilir ya da bu bilgiler öğretmenlerimizin aklına gelmeyebilir.

Öğrencilerin telaffuzunu geliştirecek olan tekerlemelere ve buna benzer etkinliklere hemen her üniteye yer verilmesi çok güzel. Telaffuzu geliştirecek olan bu ve bunlara benzer farklı etkinlikler daha çok yer alabilir.

Öğrencilerin hepsinin katılabileceği “Kahoot” gibi güncel online uygulamalar, geliştirilerek öğretmenlere sunulabilir. Medya araçlarını kullanmayı sevdikleri için bu uygulamalar, öğrencilerin ilgisini çekecektir. Ancak bunu abartmamak gerekir.



## 5.Bölüm

### Sonuç ve Öneriler

Bu tez çalışmasında Almanca derslerinde kullanılan Logisch A1, Genial Klick A1 ve Netzwerk A1 ders kitaplarında bulunan etkinlikler incelenmiştir. Bu kitaplarda, çocuk (Logisch A1) genç (Genial Klick A1) ve yetişkinlere (Netzwerk A1) yönelik farklı içeriklerle çocuklara ve yetişkinlere yönelik uygun etkinlikler yer almaktadır. Bu üç kitapta konular, etkinliklerle pekiştirilerek kalıcı bir öğrenme sağlanmaya çalışılmıştır.

Etkinliklerde konuların pekiştirilmesi amacıyla özellikle “yaşayarak öğrenme” yöntemine ağırlık verildiği görülmüştür. Ayrıca birebir kelime bilmekten ziyade iletişim kurma becerisini geliştirmek amaçlı etkinlikler ön planda tutulmaya çalışılmıştır. Yabancı dil öğrenirken bu tür etkinliklere yer verilmesi oldukça önemlidir. Çünkü öğrencilerin en çok zorlandığı dil becerilerinden biri, konuşma ve konuşmayı sürdürebilme yeteneğidir.

Öğretmen odaklı eğitim sisteminde öğrenci, karşı taraftan sürekli bir yönerge beklemektedirler. Yönerge beklenen kişi, öğretmendir. Bu kişi tabii ki öğretmendir, zira derse hâkim olan kişi odur. Modern eğitim sistemindeki amaçlardan bir tanesi de bu eski öğretmen merkezli eğitim sisteminden çıkmaktır. Bu yüzden öğrenciler, her zaman merkezde olmalıdır. Öğretmen odaklı eğitim sistemini kurmaya yardımcı olan bu etkinlikler, öğrencilerin kendisini ifade etmesi için de iyi bir araçtır. Bu sistemin bizi amaca ulaştırabilmesi için komut ya da soruların öğretmenden gelmeyeceği kitaplarda belirtilmelidir.

Yukarıda da belirtildiği gibi, günümüzdeki yabancı dil öğretme tekniklerine bakıldığında ezberleme, çeviri yapma gibi dili aktif kullanmaya hizmet etmeyen yöntemler yerine, dili benimseyerek ve birebir dili yaşayarak öğrenme yöntemlerinin daha çok tercih edildiği görülmektedir. Örneğin öğrencilerin tiyatro sergilemesi, münazara yapması, şarkı dinlemesi gibi. Bunlar, her insanın, günlük yaşantısında hep yaşadığı ya da sürekli karşı karşıya geldiği durumlardır.

Kitaplardaki oyunlarda ise genellikle rekabet oyunlarının olduğunu görmekteyiz. Ancak incelemesi yapılan kitaplardaki etkinliklerde, rekabet oyunlarından ziyade, karşılıklı konuşma (iletişim) etkinliklerine, özellikle de sunum, münazara ve anket çalışması gibi etkinliklere daha çok yer verildiği tespit edilmiştir. Bu gibi etkinliklerin, yetişkinlere hitap eden Netzwerk A1 kitabında daha yoğun olduğu görülür. Çünkü bu tür etkinlikler, çocuk yaştaki öğrencileri, biraz daha zorlayabilir. Çocuklara yönelik hazırlanan kitaplarda kısa kelime yerine basit cümleler kurmayı gerektiren etkinlikler yer almaktadır.

Günlük hayatın içinden seçilmiş durumlarla daha çok karşılaştırılan öğrencilerin, bu etkinlikler sayesinde dil üretkenliği de artacaktır. Bizler, hayatımızda bazı durumları birkaç kez yaşadığımızda farklı bir tepki veririz ya da o durumla ilgili farklı yöntemler geliştiririz. Bu tarz etkinliklerin amacı, dili üretken şekilde kullanmaya teşvik etmektir. Dili, yaşayan canlı bir varlık gibi düşünmeliyiz. Bu şekilde öğrenci de öğrenmekte olduğu dili bizzat yaşayarak öğrenecektir. Aksi durumda dil bir süre sonra unutulur.

Kitaplarda yer alan etkinliklerde, dilbilgisi kuralları ya da günlük yaşantımızda yer alan herhangi bir duruma ait kelimeler, pratik amaçlı farklı etkinliklerle desteklenmiştir. Okullarda genelde dil bilgisi bölümleri, sadece örnek cümlelerle desteklenerek yapılmaktadır. Etkinliklerle desteklendiğinde ders, daha verimli şekilde işlenmiş olacak ve rutinlikten kurtulacaktır. Çünkü öğrencilerin derste sıkılmalarına sebep olan unsurlardan biri de dersin rutin şekilde işlenmesidir. Bu etkinlikler, derse pozitif bir atmosfer de getirecektir.

Ders kitaplarındaki etkinliklere ek olarak, onların farklı versiyonları da verilmiştir. Böylece öğretmen, her zaman aynı etkinliği kullanmak durumunda kalmayacak, farklı etkinlikleri de uygulayabilme şansına sahip olacaktır. Bu tür etkinlikler, öğrencileri de sürekli aynı etkinliğin yapıldığı sıkıcı bir ders atmosferinden kurtaracak, derse daha iyi motive olmalarını sağlayacaktır.

Etkinliklere baktığımızda hemen hepsinin, tüm duyuları (duyduğunu anlama, konuşma, yazma, yazılanı okuyabilme) aktif hâle getirmeye çalışan etkinlikler olduğu görülecektir. Öğrencilerden, telaffuzlarını iyileştirmek amaçlı tekerlemeler söylemeleri, karşılıklı iletişim kurmayı gerektiren diyaloglar ve duyduğunu anlamalarını sağlayan videolar hazırlamaları, üretkenliklerini artırmaları için olayları birebir yaşamalarını sağlayan tiyatro etkinlikleri yapmaları ve görsel herhangi bir şeyi karşı tarafa aktarmak amaçlı (grafik okuma, resimde gördüklerini anlatma, nesneyi betimleme gibi) çalışmalar gerçekleştirmeleri istenmiştir.

Bu üç ders kitabı, her becerinin aynı derecede üzerinde durulmasını savunmuş ve bu yüzden tüm becerileri aktif hâle getirecek etkinliklere yer vermiştir. Ayrıca etkinliklerde yetişkin ve çocuklara yönelik farklı etkinler sunulmuştur. Etkinliklerde tüm öğrenciler aktiftir. Örneğin bir öğrenciden sunum yapması, onu dinleyen diğer öğrencilerden de sunumla ilgili sorular hazırlamaları istenmiştir. Böylece dinleyen öğrencilerin de dersi daha dikkatli takip etmesi ve dinlerken düşünceleri sağlanmış olacaktır. Böyle olduğunda sunum yapan öğrenci, dinleyen arkadaşlarının, neyin nasıl söylendiğinden çok nelerin anlatıldığına odaklandığını hissettiğinden kendisine yönelen bakışların etkisinde kalmayacaktır. Ayrıca ders esnasında tüm öğrencilere görev verildiğinden ders daha verimli işlenmiş olacaktır. Eğer bu tür etkinliklerde öğrencilerden sadece dinlemeleri istenirse, öğrenci bunu bazen suiistimal etmek durumuna düşebilir. Bu ihtimalleri ders öncesinde düşünmek ve buna göre tedbirler almak, çok önemlidir.

Kitaplardaki etkinliklere bakıldığında ortak bir özellik daha görülmektedir. Verilen etkinliklerde olaylar somutlaştırılarak öğrencinin olayın içinde birebir bulunması sağlanmış ve böylece konunun daha kalıcı öğrenilmesine çalışılmıştır. Bu tür çalışmalar, öğrencilerdeki özgüven eksikliğini gidermeye ve öğrencinin, dili öğrenme dışında, günlük yaşamını daha sağlıklı ve mutlu sürdürebilmesi için gerekli olan bazı özellikleri kazanmasına yardımcı olacaktır. Bu tür etkinlikler, ezbere öğrenmek ve kısa sürede kullanmadığı için unutmak

yerine, öğrendiği bilgiyi gerekli olduğunda zihne daha kolay ve artı bir çaba gerektirmeden çağırabilmeyi sağlayacaktır. Bizler de günlük yaşantımızda, öğrendiğimiz her şeyi (bir yere gitme, yemek yapma, sunum yapma gibi) her gün uygulamıyoruz ancak uygulamadığımız süreç içerisinde de bunları unutmuyoruz. Çünkü bunlar, kalıcı şekilde öğrenilmiş ya da öğretilmiş bilgi ve tecrübeler oldukları için, gerekli olduğu durumlarda hepsini yerine getirebiliyoruz.

Öğrenci, bu tür etkinliklerde izlediği bir video, söylediği ya da dinlediği bir şarkı ve farklı görseller aracılığıyla o dilin kültürüyle ilgili farklı bilgiler de edinir. Örneğin Almanya'da ilkokula başlayan çocuklara aileleri tarafından özel bir hediye hazırlanması ya da Avrupa'da öğrencilerin üniforma giymemesi gibi. Bizler biliyoruz ki dil ve kültür bir bütün şeklinde düşünülmelidir. Bu tür bilgilerin öğrencilere aktarılması önemlidir. Bu durum, karşılıklı kültür alışverişini de sağlayacaktır. Bu tür etkinlikler, farklı kültürlerle olan ön yargıyı kırarak, bu öğrencilerin yeniliklere açık olmasına yardımcı olacaktır.

İçinde bulunduğumuz çağda artık sadece yaşadığımız ülke sınırları içerisindeki insanlarla değil -teknoloji sayesinde- bütün ülke insanlarıyla neredeyse her an iletişime geçebiliyoruz. İletişime geçtikçe de yabancı dillere ve başka kültürleri öğrenmeye daha çok ihtiyaç duyuyoruz. Bu tür etkinlikler, öğrencilerde başka kültürlerle karşı merak uyandırır ve bazı öğrencilerde dili öğrenmek için bir amaç oluşturur. Avrupa'daki yaşam kültürü; örneğin kahvaltılarda neler yendiği, doğum günlerinin veya diğer kutlamaların nasıl gerçekleştirildiği, hangi millî ve dinî bayramların kutlandığıyla ilgili birçok kültürel değer, ders kitaplarındaki somutlaştırılmış etkinliklerin ve resimlerin içinde yer almaktadır. Genellikle bazı görsellerle ya da etkinliklerle yapılan somutlaştırmalar, çok önemlidir. Kitabımız, çok farklı somutlaştırma etkinliklerine yer vermektedir.

Dersi farklı etkinliklerle işlemek, öğrencideki motivasyonu artıracaktır. Biz de biliyoruz ki yabancı dil derslerinde öğretmen merkezli ders işleme yöntemleri tercih edilmemekte ve

öğrenciler de derste artık aktif olmayı istemektedir. Öğrencide motivasyonu sağlamak, öğrenmenin sürekliliğini sağlar. Öğrendiği dili birebir her gün yaşamadığı için öğrenirken zorluk yaşayan öğrenciye bu yüzden biraz daha fazla görev düşmektedir. Ancak bu zorluğa rağmen asıl önemli olan şey, öğrencideki öğrenme hevesinin sürmesini sağlayabilmektir.

Sürekli öğretmenin etkin olduğu derste öğretmen, kendini yoracak ve öğrenci de sıkılacaktır. Özellikle küçük yaştaki çocuklarda bu durum daha çok yaşanmaktadır. Etkinliklerle çalışmak, öğrencilere görev dağılımı yapmak ve ders sürecine onu da dâhil etmek, öğretmenin de işini kolaylaştıracak ve dersin bir an önce bitmesini beklemesine gerek kalmayacaktır.

Oyun esnasında hedeflerine kilitlenen öğrenciler, diğer öğrencilerin de kendisi gibi, birbirlerinin hatalarını görmek yerine hedefe ve o anın tadını çıkarmaya odaklandıklarını hissettiği için hata yapmaktan çekinmeyecek ve hata yapma korkusu yaşamayacaktır.

Yukarıda belirtildiği gibi öğrencilerde hata yapacağım korkusu çok yaşanmakta ve bu duygu, öğrencinin derse etkin bir şekilde katılımını engellemektedir. Öğrencinin, pratik yaparak hatalarını en aza indirmesine yardımcı olan bu tür etkinlikler, ayrıca sosyalleşmesini de sağlayacaktır. Bir iletişim aracı olan oyun, iletişim kurmada sıkıntı çeken kişilerin, hem bu sorunlarını aşmasına hem de paylaşma duygusunu geliştirmesine yardımcı olacaktır. Burada öğrenci, kendini ve kendi gücünü fark edecek, hayatında birçok şeyi başarabileceğine inanacak ve öğrenme tutkusu hiç bitmeyecektir.

Bizler sevdiğimiz şeyleri yapmaktan zevk alırız. Bu yüzden öğrencilerimizin de öğrenmekten zevk alması için çaba göstermeliyiz. Özellikle küçük yaştaki çocuklarda bu duyguyu beslemek çok önemlidir. Keyif veren bir öğrenimin içinde tabii ki kurallar da olmalı ama bu kurallar öğrenciye bir engel olarak aksettirilmemeli, bu kuralların neden olması gerektiğine dair bir farkındalık oluşturulmaya çalışılmalıdır.

## Kaynakça

- Altay, E. (2018). *Oyunun gücü*. <http://www.orduvizyon52.com/haber/oyunun-gucu-11270.html>'dan alınmıştır.
- Altınöz, U. (2012). *Frontal lob işlevleri*  
<http://www.turkpsikiyatri.org/blog/2012/03/31/frontal-lob-islevleri/> den alınmıştır
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S.&Yıldırım, E. (2010). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri: SPSS Uygulamalı*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Behme, H. (1995). *Studium DAF sprachdidaktik miteinander reden lernen*. München: ludicium.
- Bilim Şenliği. (2019). *Proje tabanlı öğrenme yönteminin yararları*.  
<https://www.bilimsenligi.com/proje-tabanlı-ogrenme-yontemininyararlari.html>/ den alınmıştır.
- Birkenbihl, V. (2007). *Was wir unbedingt über China/Asien wissen müssen*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=vkhdtSPpx0U>'den alınmıştır.
- Chudak, S. (2008). Training von Lernstrategien und –techniken für die Arbeit an der Grammatik in Lehrwerken für den DaF- Unterricht. *Deutsch als Fremdsprache in Forschung und Praxis*, 35, 131-133.
- Dengler, S. (2013). *Netzwerk Deutsch als Fremdsprache A1*. München: Langenscheidt.
- Edutainment ( b.t). *Biz kimiz?*. <http://edutainment.com.tr/pages/makales/biz-kimiz-22.php>'dan alınmıştır.
- Ehlgötz, J. (2016). *Phantasia lässt sprache spielerisch formen und lernen*.  
<https://technologieregion-karlsruhe.de/>' <https://technologieregion-karlsruhe.de/presse/newsletter-archiv/2016/9/phontasia-laesst-sprache-spielerisch-formen-und-lernen.html> den alınmıştır.

- Ende, K. (2014). Motivation durch digitale medien im unterricht? Aber ja! *Fremdsprache deutsch*, 51, 45.
- Ennis, R. H. (2000). *Developing minds: A resource book for teaching thinking*. Assn for Supervision & Curriculum; third edition
- Fleer, S. (2013). *Logisch deutsch für jugendliche*. München: Langenscheidt
- Freemann, L. (2003). *Techniques and principles in language teaching*. Oxford: Oxford
- Fröhlich, B. (2013). *Genial klick deutsch für jugendliche*. München: Langenscheidt
- Gençay, Y. (2014). *Gençay Yıldız'ın Eğitim Bilimleri notları | KPSS | STS | KBYS | Eğitim Bilimleri*. <http://egitimbilimlerinotlari.com/tag/bruner/> dan alınmıştır.
- Gesellschaftsspiele (b.t). *Spielerisch sprachen lernen*.  
<https://www.gesellschaftsspiele.de/spielerisch-sprachen-lernen/> dan alınmıştır.
- Goethe Enstitüsü (b.t). *Prinzipien der fremdsprachendidaktik*.  
<https://www.goethe.de/de/spr/unt/kum/fru/gru/pri.html?forceDesktop=1> den alınmıştır.
- Grossenbacher, B., Sauer, E. & Wolff, D. (2012). *Neue fremdsprachendidaktische konzepte*. Bern: Schulverlag plus.
- Grüling, B. (2013). *Sprache und kultur gehören eng zusammen*.  
<https://www.fluter.de/sprache-und-kultur-gehoren-eng-zusammen> 'den alınmıştır.
- Hirschfeld, U. (2001). *Vermittlung der phonetik. in Deutsch als fremdsprache. ein internationales handbuch*. Berlin: Walter de Gruyter
- Horwitz, E., Horwitz M. & Reviewed, J. (1986). Foreign language classroom anxiety. *The Modern Language Journal*, 70(2), 129.
- Işık, A. (2008). Yabancı Dil eğitimimizdeki yanlışlar nereden kaynaklanıyor? *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(2), 15-26.
- İftar, G. (1999). *Bilim ve araştırma. sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını

- Junker, T.(2016). *Thomas Junker bei planet wissen über spiel, Liebesspiel und die verborgene natur der liebe*.<https://www.youtube.com/watch?v=5UbYvvsVLmI> dan alınmıştır.
- Kanca, E. (2016). Oyuna antropolojiyle bakmak. *Bilim ve Gelecek*, 149,10-13.
- Karasar, N. (2013). Medeniyetin ortak paydasında insan olmak: Yeni bir bilimsel algı çerçevesi. *Analiz Dergisi*, 2, s. 9-39.
- Karlı, K. (2015). *Öğrencilerinizin iç motivasyonunu harekete geçirebileceğiniz 27 fikir*. öğrenmeyoldasi.com: <http://www.ogrenmeyoldasi.com/ogrencilerinizin-ic-motivasyonunu-harekete-gecirebileceginiz-27-fikir/> den alınmıştır.
- Korkmaz, M. (2016). Sinirbilimsel yaklaşımla oyunun vazgeçilmezliği. *Bilim ve Gelecek*, 149, 23-27.
- Kraus, J.(2018). *Mit musik nebenbei Rumänisch lernen*. <https://www.rumaenisch-lernen.de/2018/09/21/mit-musik-nebenbei-rumaenisch-lernen/> dan alınmıştır
- Kress, B. (2018). *Sprache und Kultur sind eng miteinander verknüpft*. <https://www.uni-hildesheim.de/neuigkeiten/sprache-und-kultur-sind-eng-miteinander-verknuepft/> dan alınmıştır.
- Kültür Bakanlığı. (2013). *İlkokularda dil*. [www.kmk.org](http://www.kmk.org) dan alınmıştır.
- Lehmann, J. (1996). *Simulations- und planspiele in der schule*. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt KG
- Logie, N. N. (2004). Yabancı dil öğretiminde kültürel becerinin oluşturulmasının önemi ve budunbilimsel boyut. *Hasan Ali Yücel Eğitim Dergisi*,1, 173-180.
- Michael, D.& Chen, S.(2006). *Serious games, games hat educate train and inform*. Canada: Thomson Course Technology PTR.
- Munro, M. J. (2008). *Foreign accent and speech intelligibility. In Phonology and second language acquisition*. Amsterdam: Philadelphia.



Nakip, M. (2013). *Pazarlama araştırma teknikleri*. Ankara: Seçkin

Yayıncılık.

Otizm Vakfı (b.t) *Otizmin etyolojisi*. <https://www.otizmvakfi.org.tr/otizmin-etyolojisi/> dan alınmıştır.

Özbay, M. (b.t). *Ana dili eğitiminde konuşma becerisini geliştirme teknikleri*.

<https://docplayer.biz.tr/2612920-Ana-dili-egitiminde-konusma-becerisini-gelistirme-teknikleri.html> dan alınmıştır.

Özen, Y. & Gül, A. (2007) Sosyal ve eğitim bilimleri araştırmalarında evren ve örneklem sorunu. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi*. 15, s. 394-422.

Özmen, A., Özdamar, K., Odabaşı, Y., Hoşcan, Y., Bir, A., İftar, G.& Uzuner, Y. (1999).

*Örnekleme. Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1081, s. 25-50.

Retter, H.(b.t) *Kinderspiel zwischen medien und kommerz. zum wandel des spiels in der gegenwärtigen gesellschaft*. <https://www.tu-braunschweig.de/hispaed/spiel> dan alınmıştır.

Roth, C.(b.t) *Musik und sprachen lernen – So Geht Es Richtig!*

<https://talkreal.org/blog/musik-und-sprachen-lernen-so-geht-es-richtig-teil-02/> den alınmıştır.

Salomo, D. Jugendliche Lernen Anders Deutsch! *In Fremdsprache Deutsch*. 51, 5

Sharafat, G. (2013). *Bütünsel öğrenme*. <http://gulgunsharafat.blogcu.com/butunsel-ogrenme/14556690> dan alınmıştır.

Şahin, Y. (2013). *Farklı boyutlarıyla yabancı dil öğrenimi ve öğretimi*.Konya: Eğitim Yayınevi

Şahin, Y. (2015). *Von der Sprachlogik zur Fremdsprachenlehre*.

[https://www.researchgate.net/publication/282241701\\_VON\\_DER\\_SPRACHLOGIK\\_ZUR\\_FREMDSPRACHENLEHRE](https://www.researchgate.net/publication/282241701_VON_DER_SPRACHLOGIK_ZUR_FREMDSPRACHENLEHRE) 'den alınmıştır.

Şencan, H. (2007). *Sosyal ve davranışsal bilimlerde bilimsel araştırma*.

İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

Wicke, R. (2004). *Aktiv und kreativ lernen*. München: Hueber.

Wolfson, N. (1989). *Perspectives*. New York: Newbury House.

Wygotski, L. S. (1980). *Das spiel und seine bedeutung in der psychischen entwicklung des Kindes*. In Elkonin, D. (Ed.), *Psychologie des Spiels*, (s. 454-458). Berlin: Beltz

Zydatiss, W. (2000). *Bilingualer unterricht in der Grundschule*. München: Hueber.

### Öz Geçmiş

<b>Doğum Yeri-Yılı</b>	: Bursa-1988	
<b>Öğretim Gördüğü Kurumlar</b>	<b>: Başlama</b>	<b>Bitirme</b>
<b>Kurum İsmi Kurum Adı</b>	<b>Yılı</b>	<b>Yılı</b>
<b>Lise</b>	2006	2010
Nilüfer İHL		
<b>Üniversite</b>	2010	2015
Uludağ Üniv.		
<b>Yüksek Lisans</b>	2015	2019
Uludağ Üniv.		
<b>Bildiği Yabancı D. ve Düzeyi</b>	: Almanca- Çok iyi	
	: İngilizce- Orta	
<b>Çalıştığı Kurumlar</b>	<b>: Başlama ve Ayrılma</b>	<b>Kurum Adı</b>
	<b>Tarihleri</b>	
<b>1.</b>	: 2015-2016	Bahçeşehir K.
<b>2.</b>	: 2017-2018	TED K.
<b>3.</b>	: 2016-.....	10. ve 2. Noter
<b>Yurtdışı Görevleri</b>	:	
<b>Kullandığı Burslar</b>	: ERASMUS (Lisans)	
<b>Aldığı Ödüller:</b>		
<b>Üye Olduğu Bilimsel</b>		
<b>Mesleki Topluluklar</b>	:	
<b>Editör veya Yayın Kurulu</b>		
<b>Üyeliği</b>	:	
<b>Yurtiçi/-dışı katıldığı Projeler</b>	:	
<b>Yurtiçi/-dışı katıldığı Bilimsel</b>		
<b>Toplantılar</b>	:	
<b>Yayınlanan Çalışmalar</b>	:	
<b>Diğer Profesyonel Etkinlikler</b>	:	

**Elif CEYHAN**