

Anadilini daha iyi anlamak ve konuşabilmek için

Sınıf içi etkinlikler

Derleyen ve yazan:

Brigitte Werner

Almancadan çeviren:

Songül Düzgün

© SIL International, 2016



İçerik eğitim amacıyla serbestçe kullanılabilir, eğitim dışındaki yayınlarda yazarın onayı alınmalıdır.

ÖNSÖZ

Bu kitapta tanıtılan alıştırmalar ana dili öğretiminde çocukların ve gençlerin dilsel yeterlikleri ve ifade yeteneğini geliştirmeleri için kullanılması önerilen alıştırmalardır. Öğrenenlerinin aktif katılımı ile bu alıştırmalar dersin işlenişini olumlu yönde rahatlatır ve 10 ila 15 dakika kadar geleneksel yaklaşıma bir katkı sunar.

Yeni eğitim bilimleri (öğretim yaklaşımları), derste öğrenci katılımının yoğun, öğretmen katılımının ise daha zayıf olduğu bir öğretim yönteminin önemine işaret ediyor. Bu tavsiye elinizdeki etkinliklerle olumlu sonuçlar verecektir. Ancak bunun gerçekleşmesi öğretmenlerin arka plandaki tutumlarına ve öğrencilerine aktif katılım alanı sağlamalarına bağlıdır.

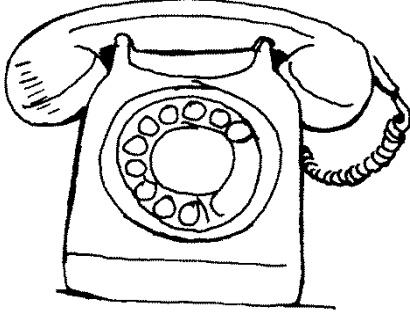
8. alıştırmaya kadar tüm etkinlikler gençler ve yetişkinler için de uygundur.

Görseller aksi belirtilmediği takdirde SIL INTERNATIONAL mülkiyetindedir.

İçerik

1	Fısıltılı telefon	3
2	Betimleme yoluyla eşyaları tahmin etme.....	3
3	Dereceli sayılar ve sıfat derecelendirmesi (Sıfat kıyaslaması) yaşamak	4
4	Edatları yaşamak.....	4
5	Atasözleri veya bilmecelerle tanışmak	5
6	Çakıl taşlarıyla parmak oyunu.....	5
7	Kör okçuluk (yer-yön zarfları)	6
8	Hükümdar, kaç adım atabilirim?	6
9	Bir resim hikayesi.....	7
	Kaynakça	9

1 Fısıltılı telefon



Öğretmen uzun bir kelime veya bir cümleyi bir öğrencinin kulağına fısıldar. O da yeniden yanındakinin kulağına fısıldar. Böylece bu ifade kulaktan kulağa sessizce sonuncu öğrenciye kadar aktarılır. Sonuncu öğrenci sesli olarak duyduğunu söyleme hakkına sahiptir.

Sonra öğretmen kâğıdın üstünde yazan ve kulaktan kulağa fısıldanan kelime veya cümleyi gösterir.

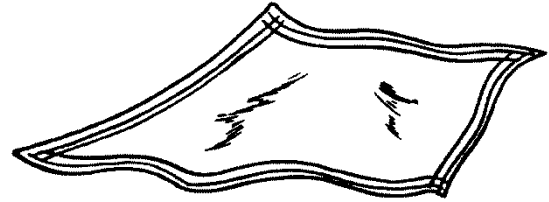
Bu ifade ya “sağlam” bir şekilde “telefon hattından” gelmiştir, ya da değişerek başka bir kelime haline gelmiştir.

Basitliğine rağmen bu oyun oldukça sürükleyici olup öğrencilerin keyif almasını sağlar. Çünkü tüm öğrenciler telefon hattında yer alan, aktif katılımcılardır.

2 Betimleme yoluyla eşyaları tahmin etme

Öğretmen evden 5- 10 tane eşya getirir. Eşyalar bir masanın üzerinde konular ve her birinin üzerine kaplayacak birer örtü örtülür, öyle ki yalnızca silüeti görülebilir olmalıdır.

Sonra, öğretmen bir nesneyi ismini anmadan betimler. Örn: Z.B. “yumuşaktır, derste yanımızda bulundururuz, yanlışlara yardımcı olur, çeşitli renkleri vardır, çoğunlukla küçüktür,”... (Silgi). Öğrenciler tarif edilen bu nesneyi tahmin etmelidir. Kim doğru tahmin ederse bir sonraki soru turunu kendisine devralır, eşyaları sınıfa göstermeden örtünün altına saklar ve biri onu tahmin edene kadar betimler.



Öğrencinin kelime darcığı yetmediğinde öğretmen yardımcı olur. Bu oyun alternatif olarak Memory kartlarıyla da oynanabilir. Öğrenciler kartın üzerinde neyin resminin olduğunu tahmin etmeye çalışır. Bir öğrenci veya öğretmen tarafından kartın üzerinde neyin olduğu tahmin edilene kadar o şey betimlenir.

3 Dereceli sayılar ve sıfat derecelendirmesi (sıfat kıyaslaması) yaşamak

Öğretmen sınıf karşısında sıra halinde durabilecek 4-5 öğrenci seçer, tahtaya çağırır, ard arda sıraya girerler.



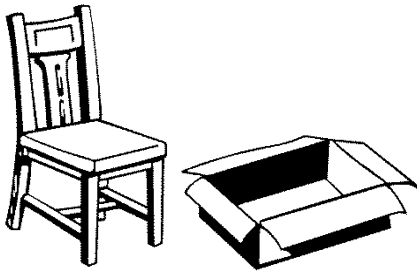
Öğretmen öğrencilere sorar : “Kim önde oturuyor, kim birinci? Kim arkada oturuyor ve sonuncu?” Sorular ve yanıtlar birinci, ikinci, üçüncü şeklinde takip etmelidir. Ancak kelimeler de “bu birinci,” “bu sonuncu” olmalıdır..

Aynı etkinliği başka 5 öğrenci seçip onlara “Kim en uzun, kim en kısa?” şeklinde sorular sorulabilir. Sonra öğrencileri boy sırasına göre sıralayarak şu cümleler kurulabilir, örneğin: “Safiye Berfin’den büyüktür.” “Berfin Dicle’den büyüktür.” vs.

Aynı şekilde bu etkinliği başka bir grupla “...’den/dan yaşlıdır, ...’den/dan gençtir” şeklinde de yapabilirsiniz.

4 Edatları yaşamak

Material: 1 Kutu, 1 Sandalye



Öğretmen bir sandalyeyi sınıfın önüne (veya çizilen bir dairenin içine) yerleştirir. Sonra hep beraber bir öğrencinin dikkat çeken eşyaları aranmaya başlanır. (örn. havalı bir şapka, renkli bir şal vs.). Öğretmen eşyaları masanın üstüne, altına, arkasına, sandalyenin önüne indirir ve bu durumu öğrencilerle birlikte gözden geçirir.

Daha sonra öğretmen büyük bir sepet veya kutuyu alır. Yine eşyaların yerlerini değiştirir, ancak şimdi “içinde” bunlara eklenir. Kutu ve sandalye yan yana durur. Öğretmen eşyaları nereye koymasını gerektiğini sorar. Öğrenciler seslenir : “kutunun içine!,” “sandalyenin yanına!,” vb. Öğretmen öğrencilerin isteği üzerine eşyaları indiriyor.

Bu etkinliğin eğlenceli varyasyonu ise, eşya yerine bir öğrencinin sandalyenin üstüne, kutunun yanına, içine, altına vb. gönderilmesi; bu etkinlikte öğrenciler bol bol güler.

5 Atasözleri veya bilmecelerle tanışmak

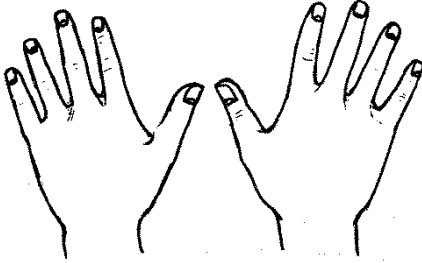
Öğretmen, öğrenci sayısına uygun olarak, üzerinde bir atasözü veya bilmecenin yazılı olduğu birkaç kart hazırlar. Örn: *Havlayan köpek ısırmaz!*



Her defasında iki öğrenci birlikte çalışır. Bu öğrencilere bir tane kart verilir, atasözünü okuyup ne anlama geldiği üzerine fikir yürütürler, tartışırlar. Şimdi gruplar ikiye ayrılarak sıraya girer ve atasözlerini ezbere söylerler. Öğretmen (veya bir öğrenci) atasözlerini tahtaya yazar. Sonra öğrenciler bu atasözlerinin ne anlama gelebileceğini, ne düşündüklerini anlatırlar. Örn: Denilir ki, karşısındaki bağırıp çağırmakla korkutmaya çalışan kimse, sıra eyleme gelince durur, bir saldırıda bulunmaz.

6 Çakıl taşlarıyla parmak oyunu

Materyal: Her öğrenci ve öğretmen için 1 tane çakıl taşı veya düğme, 1 adet mendil ve ya havlu



Öğretmen on parmağını gösterir ve her birini adlandırır. (Bazı dillerde her bir parmağın bir adı vardır). Öğretmen sonra bir taşı kendi parmaklarından birini üzerine koyar. Öğrenciler de kendi taşlarını gösterilen parmağın üzerine koyar. Şimdi öğretmen komutlarla öğrencilere seslenir. Örneğin; “taşınızı sol elin yüzük parmağına koyun!” Öğrenciler talimatlara uyar, bu durum uzun süre, öğrenciler parmak isimlerini kavrayana kadar devam eder.

Daha sonra öğretmen, öğrencilere göstermeden bir taşı iki parmağının arasına alır ve üzerine havluyu örter, öğrencilerin karşısına geçer ve sorar, “benim taşım nerede?”

Öğrencilerin tahmin etmesi gerekir; Öğretmen “evet” ya da “hayır” şeklinde cevap verebilir.

Şayet öğrencilerden biri doğru tahminde bulunursa, bir çakıl taşını ödül olarak alır, ve bir sonraki soru sorma turu kendisine geçer.

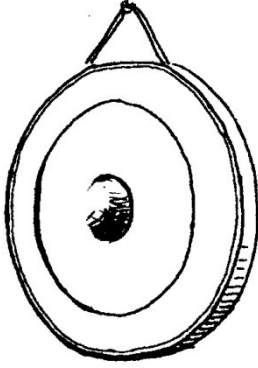
Öğrenci sınıfın bakışlarından uzakta, taşı iki parmağının arasına tutturur, üzerine havlu örter, sonra sınıfa dönerek “benim taşım nerde?” diye sorar.

Oyunun sonunda kimin taşları daha fazla ise, galip odur.

7 Kör okçuluk (yer-yön zarfları)

Materyal: gözleri bağlamak için 1 örtü veya şal, 1 yemek kaşığı.

Gönüllü bir öğrencinin gözleri bağlanır ve eline de bir kaşık verilir. Onun görmeyeceği ve farketmeyeceği bir şekilde, örneğin dışarı çıkararak,



yazı tahtasına hedef tahtası çizin veya ortamda başka bir hedef kararlaştırın. Örn: bu bir elektrik düğmesi olabilir.

Kör okçu hedefi bilmemeli. Bağlı gözleri ve elinde bir kaşıkla mekanın içinde dolaşarak arkadaşlarının ona vereceği komutlarla hedefi bulması sağlanır. Bunu yaparken de yer zarfları olan “sağ, sol, dosduğru, yukarı, aşağı” kullanılır.

İleri düzeydeki öğrenciler için “yavaş, hızlı, dikkatli” gibi zarfları kullanabilirler. Öğretmen destek amaçlı olarak bu kelimeleri tahtaya da yazabilir.

Kaşığı hedefe isabet ettirdiğinde bütün sınıf bir gürültü koparabilir, alkışlar veya balon patlatır.

8 Hükümdar, kaç adım atabilirim?

Materyal: Hükümdar araç- gereçleri olan taç ve asa

Öğrencilerin hepsi sınıfın bir alanına toplanır. Bunun için masa ve sandalye olmayan boş bir alan gerekiyor. Öğretmen hükümdarı oynuyor, bunun için de kafasına bir taç takıp eline de asasını alıyor.

Hükümdar öğrencileri teker teker ileri doğru küçük talimatlarla ileri doğru adım atmaları için yönlendiriyor. Bununla birlikte bir öğrenci soruyor: “hükümdarım, kaç adım atabilirim?”

Hükümdar rastgele talimat veriyor, örn: “iki adım ileri!”

Muhatap öğrenci hemen soruyor “müsadeniz var mı?”

Hükümdar cevaplıyor “evet, mücade senin” ya da “hayır, mücade etmiyorum.”

Yalnızca olumlu yanıtlar öğrencinin hareket etmesine izin verir, aksi halde öğrenci olduğu yerde kalır.

Sonra başka bir öğrenci soruyor: “Hükümdarım, kaç adım atabilirim?”

Ve yeniden rastgele yanıtlıyor hükümdar. Öğrenci kesinlikle “müsadeniz var mı / izniniz var mı?” sorusunu unutmamalı, aksi takdirde hareket ettiği yere geri dönmek zorunda kalır.

En önce diğer tarafa geçen öğrenci kazanır.

Hükümdar, “bir adım ileri, iki adım sağ kenara at,” veya “bir adım öne atla ve küçük bir adım geri git,” veya “yere uzan ve kendini boyunca öne doğru çek,” vb. yaratıcı talimatlar verebilir.



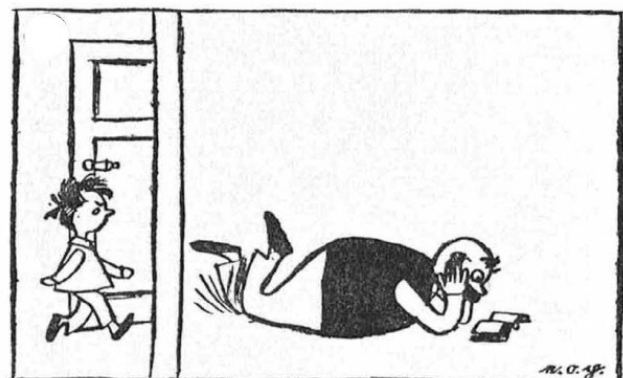
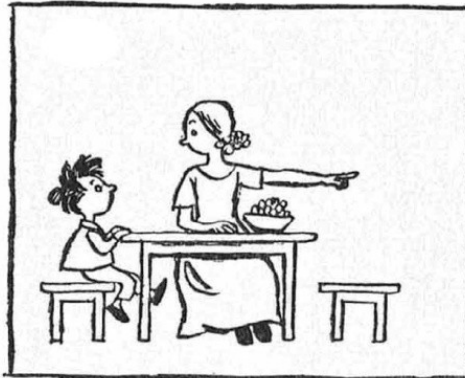
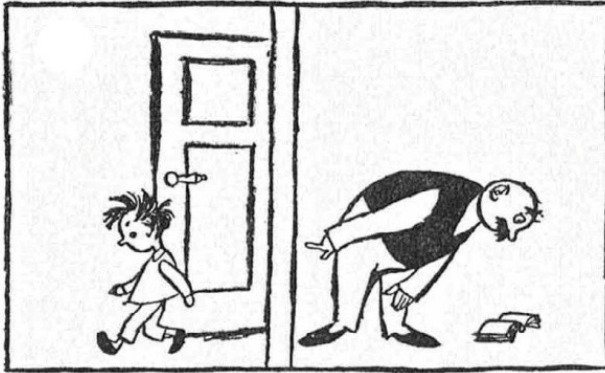
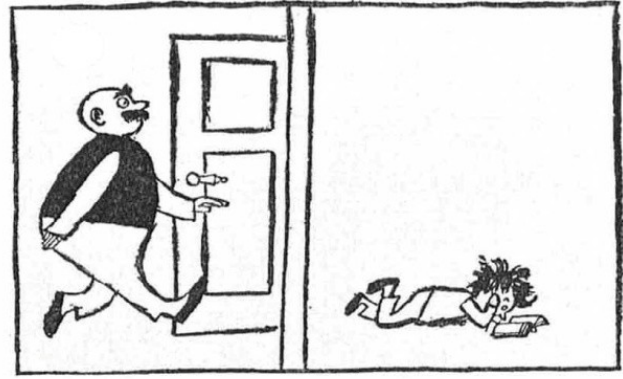
Bu oyun hükümdarın yönlendirmesiyle keyifli ve sürükleyici bir hale gelebilir. Hükümdar keyfi veya merhametli tepki verebilir, böylece haklı veya haksız olarak yansır. Bu gerilim katılımcıların hepsini saracaktır.

9 Bir resim hikayesi

Projektör ile bir resim hikayesi duvara yansıtılır veya resim hikayesinin fotokopisi öğrencilere dağıtılır. Öğretmenin sorduğu sorulara öğrenciler el yordamıyla bulmaya çalışır : *Birinci resimde ne oluyor? Sonra ne oluyor? Ne düşünüyorsunuz, 5. resimdeki anne ne istiyor?...*

Şimdi öğrenciler hikayeyi anlatmaya başlayabilir, bunun için her öğrenci bir fotoğrafı anlatabilir.

- a) Perspektif değiştirme (yetişkin öğrenciler için)
Öğrenci kendine hikaye anlatımda yer almasını istediği birini seçer, örn. erkek çocuk , anne veya baba. Şimdi öğrenci bütün hikayeyi bir daha bu kişinin bakış açısından (perspektifinden) anlatır. Bu durumda, “anne” değil, “benim annem” ya da “ben” vb. olarak rolleri değiştirir. Hikayeye başka şeyler de katılabilir, örneğin babanın veya çocuğun okumaktan vazgeçemedikleri bir kitaptan bahsedilebilir.
- b) Sıralamayı bulmak (genç öğrenciler için)
Öğretmen teker teker birbirinden ayrılmış olarak kesilen resimleri öğrencilere dağıtır. Grup çalışmasıyla öğrencilerin bu resimleri bir hikaye oluşturacak şekilde biraraya getirmeleri istenir. Resimler doğru olarak sıralanmış ise, hikayeyi bir daha anlatabilirler.
Şayet öğrenciler resimlerden başka bir hikaye çıkaracak şekilde düzenlemişlerse, bu da aynı şekilde ilgi çekici olabilir.
- c) Rol oynama
Öğrenciler diyalogu oynamak için kişilerin ne söyleyebileceğini tasavvur ederler. Bu kısa sketçte (Tiyatro oyunu) anne için bir önlük, baba için bir şapka zaruri olarak bulundurun. Araç-gereçler yabancı bir rolü canlandırmada destekleyicidir.



© Södverlag

Resimler Södverlag onayı ile basılmıştır.

Kaynakça

Malone, Susan. 2012. Language Education Activities for early Grades in Mother Tongue-Based Multilingual Education Programs. Unpublished, work in progress.
Plauen, E. O. 1952, 1982. *Vater und Sohn* [Türkçe: Baba ve Oğul]. Konstanz: Südverlag.
Schönthaler, Marleen (Davar Curriculum – Bridging to Literacy). Unpublished, work in progress.
SIL International. 2001. International Illustrations: The Art of Reading 3.0 (DVD).

İleri kaynakça :

Lohfert, Walter. 1982. *Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache*. Ismaning: Hueber.
Friedrich, Thorsen & Von Jahn, Eduard. 1985. *Lernspielekartei*. Ismaning: Hueber.

Resimli hikayeler için diğer kaynaklar:

Press, Hans Jürgen. 2004. *Der kleine Herr Jakob* [Türkçe: Küçük Jakob Bey]. Weinheim, Basel: Beltz&Gelberg.
Ders amaçlı kullanım için çeşitli resimli hikayeleri şu linkten indirebilirsiniz: “Bildergeschichten-digitale Schule Bayern – Portal”

İnternette diğer dil oyunları:

<http://www.lehrerweb.at/materials/gs/deutsch/sprechen/sonst/sprachspiele.pdf>
http://deutsch.gr/img/17a27272d9d53953cbf6d182310e95ecKerkinopoulou_Spiele_fuer_den_Unterricht.pdf (kısa ve öz – titizlikle ayıklanıp seçilmelidir)