

- Öğretmen bir konu alanından kelimelerle yazılı küçük kartlar dağıtır; kelime kartında yazılı kelimenin içinde geçtiği bir cümle kurarak hikâyenin başını anlatır. Kelime dağıtıcı kartındaki bir kelimeyle cümle kurarak hikâyeye devam eder vs.
- Anlatılan metinler, örneğin bir cd'ye veya mp3 veri olarak kaydedilip herkese ulaşılabilir hale getirilirse ayrı bir motivasyon olur.

26

Gerçeğe Yakın Oyun, Toplumsal Rol Oyunları

Hedef

Aşağıdaki oyun türü, Ünite 8'deki basit rol oyunlarının aksine, ayrıntılı yönergeleri olan daha etkili hazırlanmış anlatımları içerir. Burada tartışma becerileri, dilin bilinçli ve biçimli kullanılması, dil dışı öğelerle (jest, mimik) ve kendini emin şekilde ifade edebilme becerisi eğitilir. Sahneler, konuya göre konuşma stratejilerine ve konu odaklı kelime dağıtıcısına da katkı koyar.

3.–9. Sınıflar

30–45 dk.



Materyal:
Belki az aksesuar.

Plan:

- Öğretmen, belli bir çatışma, tartışma ya da gerilim potansiyeli olan bir durumu anlatır.
- Örnekler:
 - a) Okulda, iki öğrenci, biri bilmeyerek diğerinin kurşun kalemını kırdığı için kavga eder.
 - b) Boş zamanda, iki yerli çocuk veya genç, iki sonradan gelenlerle dalga geçer.
 - c) Köken ülkede tatilde: orada yaşayan iki genç, tatile gelen genç kızla dalga geçer.
 - d) evde akşam yemeğinde: çocuk ebeveyninin kesinlikle istemediği bir şey ister (örneğin bir köpek veya diskoya gitmek).
- Öğrencilerin bu durumda nasıl tepki vereceği sorusuna ilişkin grup ya da sınıf tartışması. Olası soru ve fikir: Bu durumda kendini nasıl hissederdin? Neler düşünürdün? Somut olarak nasıl davranırdın? Gerçekçi çözümler nelerdir?
- Dilsel kalıplara ilişkin olası görüşme, bkz. aşağıda "notlar".
- Tek tek sunumlarda hangi kriterlere önem verilmesi gerektiği üzerine kısa tartışma (örneğin çözümün akla yatkınlığı; dilin niteliği; anlaşılabilirlik vs.). Kriterler şeffaf ve öğrenciler tarafından bilinmelidir. Buraya çok uygun olan kriterler çizelgeleriyle çalışma için bkz. giriş bölümünde 4c.
- Öğrenciler gruplara bölünür (ya da kendi başlarına grup oluştururlar). Sunum hazırlama süresi 10–15 dk.; gösterilerinin süresi en fazla 5–8 dakikadır.
- Gruplar buldukları çözümlerini oynarlar. Her sunum sonrası (ya da, grup sayısı azsa: en sonunda) diğer öğrenciler kriter odaklı geri bildirim yaparlar.

Seenekler:

- Giriş ve oyun yönergesi olarak hikâye yerine, heyecan dolu bir durumu gösteren bir resim kullanılabilir.
- Çıkış durumları, tabi öğrenciler tarafından da önerilebilir.

Notlar:

- Konu/İçerik tartışılması sonrasında konuya bağlı olarak ilgili sahne için kullanılan konuşma kalıplarının görüldüğü bir tur yararlı olacaktır. Bu, konuya ilişkin kelime dağarcığı ya da tartışırken yararlı olan konuşma kalıpları da olabilir. Bkz. girişte bölüm 2c.
- Çatışmanın çözümünü konu edinen oyun yönergeleri, sosyal beceriyi özel bir biçimde geliştirir; bkz. "Kültürlerarası Yeterlikler" konulu Kitapçık 4'te 1.5, 2.6, 4.7, 5.2, 5.5, 5.7 ve 6.7.

27

Varsayımsal (Fiktif) Oyun, Metinlerin Oyunlaştırılması (Dramatizasyonu)

Hedef

Metinden sahnelerin dramatize edilmesi, metnin anlaşılmasını destekler, okuma bölümlerinin kolaylaştırılmasını sağlar ve öğrencilerin sözlüksel ve sözdizimsel dağarcığını oluşturup geliştirmeye yarar. Ana dil eğitiminde metin bölümlerinin oyunlaştırılması, özellikle yazı ve standart dil edinimi açısından değerli bir araçtır. Diğer hedef alanları için bkz. Ünite 8, 26 ve 28.

2.-9. Sınıflar

20-30 dk.



Materyal:
Belki aksesuar.

Plan:

- Çıkış noktası, öğrenciler ya da öğretmen tarafından okunup anlatılan oyunlaştırmaya uygun bir metin, bir hikâyedir. Bu resimli bir hikâye kitabı da olabilir.
- Uygun bir sahne sonrasında (mümkünse birden fazla kişinin olduğu) ya da hikâyenin özellikle heyecanlı bir yerinde öğretmen okumayı ya da sesli okumayı böler. Öğrencilerin, biraz önce okunan sahneyi küçük gruplarda oynamalarını ya da devamı için bir çözüm düşünüp sahneye koymalarını ister.
- Yönergeler anlaşılır şekilde ifade edilir: Hazırlık süresi 5-20 dk., sunulması en fazla 5 dk. Akabinde yapılacak son değerlendirmede, geçerli olacak kriterler tanımlanır (bkz. yukarı Ünite 26; burada dilsel açıları da göz önünde bulunduran kriterler çizelgesi iyi olur).
- Öğrenciler gruplara ayrılır ya da kendileri grup oluşturur. Gösterilerini hazırlamak için süreleri 5-10 dakikadır. Bu gösteri için verilen süre sadece 5 dakikadır.
- Gruplar çözümlerini canlandırır. Her sunu sonrası (veya, grup sayısı azsa: sonunda) diğer öğrencilerin kriter odaklı geri bildirim yer alır.

Seenekler:

- Metne göre her gruba hikâyenin tek bir sahnesi verilebilir. Sonunda sahneler birbirine eklenir ve tam bir tiyatro oyunu olarak sahnelenir.
- Fiktif oyun, daha doğrusu metinlerin oyunlaştırılması için parmak kuklalar ya da tepegözde gölge oyunları da uygundur.