



BÜRKÜT

Türk Dünyası Dergisi

BÜRKÜT

Journal of Turkish World

www.burkutdergisi.com

Araştırma Makalesi

Makale Geliş Tarihi: 23.11.2024

Makale Kabul Tarihi: 10.12.2024

Keleş, Ş. ve Töre, H. (2024). Aktif öğrenme yöntemlerinden eğitsel oyunların kullanılmasının VI. sınıf yaratıcı yazma çalışmalarına etkisinin araştırılması-Artvin ili örneği. *Bürküt Türk Dünyası Dergisi*, 3(2), 126-161. <https://doi.org/10.....>

## AKTİF ÖĞRENME YÖNTEMLERİNDEN EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANILMASININ VI. SINIF YARATICI YAZMA ÇALIŞMALARINA ETKİSİNİN ARAŞTIRILMASI-ARTVİN İLİ ÖRNEĞİ\*

Yüksek Lisans Öğrencisi Şule KELEŞ

Artvin Çoruh Üniversitesi [sulekeles2002@gmail.com](mailto:sulekeles2002@gmail.com) ORCID

Hayrunnisa TÖRE

[torenisa55@gmail.com](mailto:torenisa55@gmail.com) ORCID

### Öz

Bireyin iletişim kurarken verdiği sözlü, sözsüz ve yazılı mesajlar onu iletişim ortamında değerli kılmaktadır. Dil öğretiminde en son olarak kazanılan yazma becerisi gerektirdiği zihinsel süreçler ve fiziksel özelliklerin bir arada kullanılması zorunluluğu ile öğrenciler tarafından zor bir eylem olarak algılanmaktadır. Modern yazma yaklaşımları, yapılandırmacılık doğrultusunda hazırlanan yazma etkinlikleri ve uygulamaları yazma becerisinin öğrenciler tarafından sevilen bir beceri olmasını hedeflemektedir. Öğrencilerin yazma becerisi ile ilgili olumlu bir tutum sergilemesinde önemli uygulamalardan biri de yaratıcı yazma etkinlikleridir.

Öğrencilerin yazarken kendini daha rahat hissettiği, özgür olduğu yaratıcı yazma faaliyetlerinin eğitsel oyunlarla da birleştirilmesi yaratıcı yazma faaliyetlerinin daha verimli geçmesine vesile olmaktadır. Eğitsel oyunların öğrenciler için zorlu bir süreç olan yazma ve yaratıcı yazma faaliyetlerinin üzerindeki etkisinin belirlenmesi amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmann çalışma grubunu Artvin ilindeki 2 farklı ortaokuldaki birer VI. sınıf oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından 3 yaratıcı yazma etkinliği geliştirilmiştir. Fabl-yaratıcı yazma etkinliği, Oflu ile Bayburtlu-yaratıcı yazma etkinliği, Kart oyunu-yaratıcı yazma etkinliği belirtilen sınıflarda uygulanmıştır. Ayrıca çalışmaya katılan öğrenciler ve öğretmenleri ile yarı yapılandırılmış görüşme formu ile görüşmeler gerçekleştirilmiş; araştırmacı gözlem ve günlükleri ile de ulaşılan bulguların uyumu

\* Bu makale, Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK) tarafından 2209-A - Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı tarafından desteklenen Aktif Öğrenme Yöntemlerinden Eğitsel Oyunların Kullanılmasının 6. Sınıf Yaratıcı Yazma Çalışmalarına Etkisinin Araştırılması-Artvin İli Örneği adlı projeden hareketle eklemeler ve güncellemeler yapılarak hazırlanmıştır. Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumuna (TÜBİTAK); Doç. Dr. İsmail ÇOBAN'a ve Asiye ŞERBETÇİOĞLU'na teşekkür ederiz.



karşılaştırılmıştır.

Araştırma sonucunda öğrencilerin ve öğretmenlerin yaratıcı yazmaya ilişkin olumlu yaklaşıma ve tutuma sahip olduğu; öğrencilerin kendilerini rahat hissettiği, özgür olduğu yazma etkinliklerinde nitelikli ürünler ortaya çıkarabildiği tespit edilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Yaratıcılık, yazma, öğrenci, etkinlik, eğitsel oyun.

## **RESEARCHING THE EFFECT OF USING EDUCATIONAL GAMES, ONE OF THE ACTIVE LEARNING METHODS, ON CREATIVE WRITING STUDIES APPLIED IN SIXTH GRADE-ARTVİN PROVINCE EXAMPLE**

### **Abstract**

The verbal, nonverbal, and written messages the individual gives while communicating make him/her valuable in the communication environment. Writing skills, acquired last in language teaching, are perceived as difficult by students due to the necessity of using mental processes and physical characteristics together. Modern writing approaches, writing activities, and applications prepared in line with constructivism aim to make writing skills a skill loved by students. One of the important applications for students to have a positive attitude toward writing skills is creative writing activities.

Combining creative writing activities, where students feel more comfortable and freer while writing, with educational games also helps creative writing activities to be more efficient. In this study, which was conducted to determine the effect of educational games on writing and creative writing activities, a difficult process for students, a case study, one of the qualitative research methods, was used. The study group of the research consists of one 6th grade from 2 different secondary schools in Artvin province. 3 creative writing activities were developed by the researchers as data collection tools. Fable-creative writing activity, Oflu, Bayburtlu-creative writing activity, and card game-creative writing activity were applied in the specified classes. In addition, interviews were conducted with the students and their teachers who participated in the study using a semi-structured interview form; the consistency of the findings obtained with the researcher's observations and diaries was compared.

As a result of the research, it was determined that the students and teachers had a positive approach and attitude towards creative writing; students were able to produce qualified products in writing activities where they felt comfortable and free.

**Keywords:** Creativity, writing, student, activity, educational game.

### **1. Giriş**

Dil öğretiminin temelinde sağlıklı bir iletişimin kurulabilmesi için gerekli yeterliklerin bireye kazandırılması bulunmaktadır. Günlük iletişim dilinde sözlü veya yazılı olarak bireyin dil bilgisel kurallar açısından eksiksiz cümleler kullanabilmesinin anlaşmanın önündeki engelleri kaldıracığı görüşü hâkimdir.

Öğrencilerin bireysel ve toplumsal anlamda sağlıklı bir iletişim kurabilmek ve etkileşimde bulunabilmek amacıyla bazı ek beceriler de edinmeleri gerekmektedir (Temizkan, 2010). Dört temel beceriden biri olan yazma, en son kazanılan beceridir. Bireyler yazma becerisi sayesinde duygu, düşünce, hayal veya izlenimlerini belirli semboller kullanarak aktarırlar. Yazma becerisini birey ailesinden ve çevresinden geliştirdiği, dinleme ve konuşma becerilerinden sonra ilköğretim düzeyinde kullanmaya başlamaktadır (Göçer, 2014).

Yazı yazma, çocuklar tarafından genellikle hoş giden bir etkinlik olarak görülmez.



Bunun nedenleri arasında, yazı yazarken çoğu kez sıkı kurallara bağlı kalmak zorunluluğu vardır. Kâğıt temizliği, harflerin nasıl çizilmesi gerektiği, yazının düzgün olması ve dil bilgisi hakkındaki kuralların okulun ilk yıllarında ağırlıklı olarak öğretilmesi, çocukların bir taraftan yazım tekniğini öğrenmelerini sağlarken diğer taraftan yazı yazmaktan sıkılmalarına yol açabilmektedir. Bu tür etkinlikler, çocukların dikkatlerini yazının içeriğinden çok şekle yöneltir (Oral, 2003). Birçok öğrenci düzgün yazmak ve yazarken düşüncelerini etkili bir şekilde ifade etmek için çok uğraşır. Yazma becerisinin gelişimi kompleks bir yapı içerip kişiden kişiye değişmektedir. Bazıları daha kolay bir şekilde ve kısa zamanda bu becerisini geliştirirken bazıları uzun zamanda çok çalışarak geliştirebilir (Susar Kırmızı, 2015).

Yazma sürecini öğretmedeki en zor bölümlerden biri de öğrenciler için hakkında yazabilecekleri bir konu bulmak ya da onların konuyu keşfetmelerini sağlamaktır. Yazmak için ilgilerini çeken hiçbir şeyin olmadığını söyleyen, hiçbir şeyin değişmediğini ve sıkıldıklarını söyleyen öğrencilerin sayısı çoktur. Öğrencilerin düşündüklerini kelimelere dökmeleri zordur. Bunun için öğretmenler, hayal gücünü ortaya çıkarabilecek ve öğrencilerin yaratıcılıklarını harekete geçirecek yollar önerebilirler (Ataman, 2006). Hayal gücünün ve üretimin potansiyeli olan yaratıcılık, insan yaşamının iki alanında önemli rol oynar. Bir alanda, insanın toplumun bir üyesi olarak geliştirdiği kimlik ve bu kimlikle toplumda edindiği yer diğer alanda ise psikolojik açıdan eriştiği yeterlilik; yani kendini gerçekleştirme yer almaktadır (Oral, 2003).

Yazma becerisinin geliştirilmesi, bilginin yazılı olarak nesiller boyu aktarılmasına yardımcı olacaktır. Yazma, nesiller arasında iletişim kurmamızı sağlayacak becerilerden biridir (Ceran, 2013). Yazma becerisinin gelişmesi ile birlikte bireyler düşünceleri arasında bağlantı kurmakla beraber bu bağlantıları transfer etmeyi de öğrenmektedirler. Yazma sırasında cümleler birbirleri ardına belli kalıplar ve dilbilgisel kurallarla oluşturulmaktadır. Ayrıca yazma eylemi kendi içerisinde okuma, düşünme kendini ifade etme becerilerini içerdiği için öğrenciler tarafından gerçekleştirilmesi zor olabilmektedir (Ungan, 2007).

Yazma becerisinin birden fazla süreci barındırması bu beceriyi karmaşık göstermektedir. Hayatımız için oldukça önemli bir detay olan yazma eyleminin, bu süreçler sebebiyle zor bir beceri olarak gösterilmesinden kaçınılması gerekmektedir. Yazma eylemini sevdirmek, karmaşık bir süreç olarak gösterilmesini ortadan kaldırmak bireyleri bu beceriyi kullanmaya teşvik edecektir. Yazma becerisinin geliştirilmesi sayesinde bireyler duygu ve düşüncelerini aktarmada başarılı olurken, akademik düzeyde kendilerini ileri taşıyabileceklerdir (Aydın, 2022).

### **1.1. Türkçe Dersi Öğretim Programı Açısından Yazma Eğitimi**

Türkçe öğretiminin temel becerilerinden olan yazma becerisi Türkçe öğretim programlarında özel amaçlar, genel amaçlar ve yetkinlikler dâhilinde doğrudan işaret edilmektedir. Özel amaçlarda yazmanın, imla ve dil bilgisel doğru yazımı bireylerin gelişim özellikleri dikkate alınarak programa dâhil edilmektedir. Türkçe dersi öğretim programları geçmişten günümüze kadar ele alındığında öne çıkan başlıkların dil becerilerinin geliştirilmesi, bilinçli ve doğru kullanılması ile okuma ve yazma sevgisinin kazandırılması olduğunu belirtmek gerekir (MEB 2019; MEB, 2024).

Türkçe öğretim programının yazma becerisine katkısına kazanımlar açısından baktığımızda ise yazma sürecinin ilk okuma yazma sürecinden başlayarak öncelikle fiziksel boyutu ve ifade edeceği sembolleri tanıtmayı amaçlayan bir beceri kısmı görülürken ilerleyen sınıflarda bireyin gelişimini dikkate alınarak yazma becerisini geliştirecek düzeyde



ilerlemektedir. Birey ilk olarak harfleri doğru yazmayı öğrenir, ardından kelime ve kelime gruplarını takip edecek ölçüde gelişimine devam eder. Şekil olarak yazma çalışmalarından başlayarak yavaş yavaş zihnindekileri aktarmayı da kazanımlar dahilinde gelişimine entegre ederek öğrenebilmektedir (Türkçe Öğretim Programı, 2019).

“Türkçe dersi kazanımları, beceri alanları açısından alt başlıklara ayrılmaktadır. Bu beceri alanları ilkokul ve ortaokulda büyük ölçüde aynı olsa da bazı alanlar açısından farklılık göstermektedir. İlkokul Türkçe dersi beceri alanları dinleme, konuşma, okuma, yazma, görsel okuma ve görsel yazmadan oluşurken ortaokulda Türkçe dersi beceri alanları okuma, konuşma, yazma ve dilbilgisinden oluşmaktadır. Öğretmenler, yapılan görüşmelerde öğrencilerin bu beceri alanları arasında en sık yazma alanında güçlük çektiklerini belirtmişlerdir” (Elma ve Bütün, 2015, s. 111).

Türkçe öğretiminde temel becerilerden olan yazma becerisinin önemi ortada iken bu beceriyi edinmeyi kolaylaştıracak yazma stratejileri de günümüzde sıklıkla kullanılmaktadır. Yaratıcı yazma ve eğitsel oyun yöntemleri bu beceriyi geliştirmede kullanılabilir tekniklerdir. Bunlar sayesinde birden fazla süreç içeren ve karmaşık görünen yazma becerisi bireylere kazandırılırken beceride olumlu ve istedik yönde gelişmeler gözlemlenebilmektedir.

Yenilenen öğretim programında da –Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı (5, 6, 7 ve 8. Sınıflar) Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli- yaratıcı yazmanın sınıf içi yazma etkinliklerinde kullanılabilir bir teknik olduğu ve öğrenme çıktılarında kendine yer bulduğu görülmektedir (MEB, 2024).

## **1.2. Yaratıcı Yazma ve Eğitsel Oyunlar**

Sever (2000), yaratıcı, verici bir süreç ve bir anlatma tekniği olan yazmayı; anlama sürecinden gelen iletinin kavranması, düşüncelerin ayrıştırılması, yeniden biçimlendirilip bir bütün olarak aktarılması gereği olarak belirtmektedir. Ona göre, yazınsal yaratıcılık, yaratıcı çalışmaların temel anlayışı olan kendini tanıma, düşünerek karar verme, planlama, bu plan ve kararları eyleme dönüştürme sürecinin uygulamalarla yaşama geçirilmesidir. Bu açıklamalar yazma eylemi ile yaratıcılığın örtüştüğü biçiminde yorumlanabilir.

Yaratıcı yazılar elbette kaliteli yazılardır ama yaratıcı yazıda, öncelikle öğrencilerin belirli konulardaki duygu ve düşüncelerini ortaya çıkarmaları, özgün, akıcı fikirler üretip, duygu ve düşüncelerini cesaretle, dürüstçe ve etkili biçimde kâğıda dökmeleri hedeflenmektedir (Oral, 2003). Günümüz gereksinimlerini karşılayan, üretken bireylerin yetiştirilmesi için değiştirilen Türkçe Eğitim Programında, farklı yöntem ve tekniklere yer verilmiştir. Böylece öğrencinin daha aktif, yaratıcı ve yenilikçi olması amaçlanmıştır (Beydemir, 2010).

Yaratıcı yazma bireylerin düşüncelerini özgür olarak açığa çıkarmasını sağlar. Yaratıcı yazma etkinlikleri betimleme yeteneğini geliştirirken, yorumlama becerisi ve eleştirel düşünmenin de gelişmesini sağlar. Yaratıcı yazı bireylerin düşüncelerini, duygularını, umutlarını ve farklı düşüncelerini cesurca ifade etmesini sağlar (Calkins, 1986; Graves, 1983). Eğitsel oyun yöntemi, eğitimsel amaçların gerçekleştirilmesi amacıyla gerçek bir eğlence ortamında öğrencilerin etkileşimlerini artırarak daha etkin öğrenmeler sağlayan eğitsel oyunların öğrenme ortamlarında kullanılması içeren aktif öğrenme yöntemlerinden biridir (MacKenzie, 2014; Michael & Chen, 2006). Yaratıcı yazma etkinliklerinin de bu yönde eğitsel oyunlarla desteklenmesinin etkinliklerin daha verimli geçmesine vesile olacağı düşünülmektedir.



Çağdaş dünyada güncel eğitim programının gereksinimleri karşılayacak nitelikte öğrenme yöntemlerine başvurulmalıdır. Yaratıcı yazma etkinliğini eğitsel oyunlarla harmanlayıp öğrencilerin yazma sürecine daha motivasyonlu bir şekilde başlayıp yazma sürecinde diğer öğrencilerle iş birliği yeteneğini kazanması ve birbirlerini eleştirme özelliği kazanması, yazma süreci sonrasında ise yazılan yazıları paylaşma noktasında beceri kazanmalarına yardımcı olur.

Yazma becerisini geliştirmede kullanılan yöntemlerden biri olan yaratıcı yazma yöntemi, düşünce ve hayal arasında daha önceden kurulmamış ilginç ve akıcı ilişkiler kurmaya dayanır. Yaratıcı yazma konusunda birçok düşünce bulunmaktadır. Yaratıcı düşünmenin iki boyutlu olduğunu öne sürmektedir. İlk boyutunda bireyin zihnindeki tasavvurlar aktarılmaya yakın bir vaziyete gelerek şekillenir; ikinci boyutunda ise zihinde yapılandırılan bu düşünceyi kâğıt üzerine aktarma yetkinliğini ön plana çıkarmaktadır. Bu düşünce yaratıcılığın aktarımının doğru düzgün olması hâlinde yaratıcı yazmanın anlamlı olacağını öne sürmektedir (Temizkan, 2010).

Yaratıcı yazmada kişinin duygu ve düşüncelerini özgün bir şekilde anlatması söz konusudur. Bu noktada özgünlük, öğrencilerin dış dünyayı algılama ve anlatmalarında kendi görüş, düşünce ve düş güçlerini kullanmalarına olanak sağlamaktadır. Karşılıklı bir ilişki bağlamında duyular aracılığıyla dış dünyayı algılamak, ayrıntıların farkında olmak ve bu ayrıntıları zihinde canlandırmak öğrencilerin yazılı anlatımda özgünlüğe ulaşmalarına yardımcı olur. Buna göre yaratıcı yazma dış dünyadan elde edilen izlenimlerin farklı bir sunumla ve özgün bir biçimde ortaya konmasına dayanır (Temizkan, 2011).

Düşüncelerin sınırlandırılmadan yaratıcılığın aktif hâle getirilmesi, yazma noktasında öğrencilerin bakış açısını değiştirebilecek eğitsel oyunlar sunulması, öğrencinin yazma konusuna olan ön yargılarını ve yazma başarısının artmasına büyük katkı sağlayacaktır. “Bireylerin ilgilerini eğitim içeriğine çekmek veya eğitim içeriğine ilişkin kalıcı öğrenmeleri sağlamak amacıyla eğitimde materyal kullanımı, eğitsel içeriğin drama ile sunulması gibi birçok farklı yöntem, teknik veya materyal kullanımı çağdaş eğitimin bir gereği olarak öne çıkmıştır. Dolayısıyla daha iyi bir eğitim için eğitim araştırmaları yeni yaklaşım, yöntem, teknik ve materyal kullanımına yönelmiştir” (Korucu ve Kurtlu, 2016, s. 544).

Dil öğrenmek uzun soluklu bir çabayı gerektirir ve bu süreçte eğitim amaçlı oyunlar öğrencinin dil öğrenmeye dönük gayretlerini destekler, öğrenmelerini kolaylaştırır. Normal yaşamda değişik aktivitelerin yapılmasına olanak sağladığı gibi oyun, eğitim alanında da konuşma, yazma, dinleme ve okuma gibi değişik dil becerilerini uygulama imkânı verir. Çünkü dil karşılıklı etkileşim ve iletişim gerektiren bir yapıya sahiptir (Aydın, 2014).

Materyal kullanımının, çoğu öğretmen tarafından zamanın yetmemesi gibi sebeplerle göz ardı edildiği bilinmektedir. Çağdaş eğitimin bir gereksinimi olan materyallerin, etkili kullanıldığında öğrencinin öğrenmesine ve akademik başarısına olumlu etki ettiği yapılan çalışmaların ortaya koyduğu sonuçlardandır. Görsel ve işitsel destekli materyaller öğrencilere bireysel farklılıklar açısından da olumlu katkılar sağlamaktadır. Öğrenciler kendine hitap edecek bir materyalle karşılaşarsa öğrencinin derse karşı bakış açısını değiştirmek mümkündür. Müzik, eğitimde doğru kullanıldığında çoğu öğrenciye hitap eden bir araca dönüşebilir. Karmaşık düşünceleri bir arada toplama konusunda zorluk çeken öğrenciler bu yolla düşüncelerini daha düzenli ve yaratıcı bir hâle getirebilir. Aynı şekilde görsel olarak öğrencilerin dikkatini çekecek materyaller kullanmak da yazma sürecinin verimliliğini artırır. Öğrencinin yazmaya olan motivasyonuna büyük katkı sağlar.



Konuyla ilgili yapılmış çalışmalara bakıldığında öğrencilerin yazma becerisi ile ilgili yaşadığı zorluğu ortaya koyan çalışmalara rastlanılmıştır. Yaratıcı yazma ile birleştirilen drama, öykü, şiir, karikatür vb. birçok öge olmasına rağmen alanyazın incelendiğinde eğitsel oyunların yaratıcı yazma ile ilişkilendirildiği çok az çalışmaya rastlanmıştır. Eğitsel oyunların özellikle fen bilgisi eğitimi ile ilişkilendirildiği; dil öğretimi ile ilgili olarak yabancılara Türkçe öğretimi konu alanıyla sınırlı kaldığı görülmektedir.

Bu doğrultuda araştırmanın problem durumunu “Artvin ilinde öğrenim gören VI. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların rolü nasıldır?” sorusu oluşturacaktır. Bu sorunun cevabı aranırken şu alt problemlere göre hareket edilecektir:

1. VI. sınıf öğrencilerin yazma becerisi ve yaratıcı yazma becerisine yönelik görüşleri nasıldır?
2. VI. sınıf Türkçe öğretmenlerinin yazma becerisi ve yaratıcı yazma becerisine yönelik görüşleri nasıldır?
3. Eğitsel oyunlarla yürütülen yaratıcı yazma faaliyetlerinin VI. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerileri üzerindeki etkisi nasıldır?

### **1.3. Araştırmanın Amacı**

Araştırmanın amacı eğitsel oyunların öğrenciler için zorlu bir süreç olan yazma ve yaratıcı yazma faaliyetlerinin üzerindeki etkisinin belirlenmesidir. Öğrencinin ana dilinin kuvvetini fark etmesi, girift düşünceleri düzenli hâle getirmesi, anlatımın öğelerini kavraması (konu, tema, dil, ana fikir, yardımcı fikir) ve kurmaca metnin unsurlarını ezberlemeden sezmesi (kişi, olay, zaman, mekân) ancak aktif öğrenme yöntemleri ile mümkündür. Yazı yazma süreci yalnızca eğitsel oyunlar ile sınırlı tutulamaz. Yazmanın klişeleşmiş hâllerine meydan okumak ve farklı, eleştirel fikirlerin ortaya atılmasını gaye edinmek için yaratıcı yazmanın gücünden faydalanmak gerekir.

## **2. Yöntem**

### **2.1. Araştırmanın Modeli**

Bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması ile modellenmektedir. Durum çalışması, araştırmacıların bir program, olay, aktivite, süreç ya da bir veya daha fazla kişiyi derinlemesine sorguladıkları bir araştırma stratejisidir (Creswell, 2009). Stake (1995)’e göre durumlar zaman ya da olaylar tarafından sınırlandırılmıştır ve araştırmacılar çeşitli veri toplama araçlarını kullanarak detaylı veri toplarlar.

### **2.2. Çalışma Grubu**

Araştırmanın çalışma grubunu Artvin ilindeki 2 farklı ortaokuldaki birer VI. sınıf oluşturmaktadır. Araştırma bu sınıflardaki öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerinde eğitsel oyunların etkisini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Araştırmanın katılımcıları amaçlı örnekleme yöntemlerinden olan ölçüt örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Yaratıcı yazma etkinliklerinin uygulanmasında ilk uygulama okulunda etkinliklere katılım 7-9 kişi arasında; ikinci uygulama okulunda 12-14 kişi arasında değişmiştir. Katılımcıların okula devam, hastalık, farklı etkinliklerde görevli olma durumları sebebiyle uygulamalardaki kişi sayısı sabit kalamamıştır. Veri toplama sürecinin uzun bir dönemi kapsaması da bu durumda etkili olmuştur. Yazma Becerisi ve Yaratıcı Yazma Becerisine Yönelik öğrenci ve öğretmen görüşme formlarının uygulanması aşamasında toplamda 20 öğrencinin ve uygulama sınıflarının Türkçe öğretmenlerinin (2 Türkçe öğretmeni) görüşlerine başvurulmuştur.





### **2.3. Veri Toplama Araçları ve Analizi**

Araştırmada veri toplama aracı olarak 3 adet yaratıcı yazma etkinliği kullanılmıştır. Yaratıcı yazma etkinliklerinden ikisi öğrencilerin yaratıcı yazma sürecine hazırlanmaları ve seviyelerinin görülmesi amacıyla araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur. Son olarak da üçüncü yaratıcı yazma etkinliği eğitsel oyunlara dayalı bir şekilde araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur. Oluşturulan bu formlar için Türkiye’deki farklı iki devlet üniversitesinde Türkçe Öğretmenliği programlarında görev yapan 2 uzmanın (Doçent) görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüşleri doğrultusunda fabl yaratıcı yazma etkinliğine Artvin boğası görseli yerine Sivas Kangalı görseli eklenmiştir. Uzman görüşleri doğrultusunda Oflu ile Bayburtlu etkinliğinde türkünün hem orijinal metninin hem de standart Türkiye Türkçesindeki karşılığının olması gerektiği görüşünden hareketle metnin standart Türkiye Türkçesindeki karşılığı etkinlik formuna eklenmiştir. Uzmanların Kart oyunu-yaratıcı yazma etkinliğinde kullanılan görsellerden 4’ünün seviyeye uygun olmadığını belirtmesi ve görsel tavsiyeleri üzerine 4 görselin değişimi gerçekleştirilmiştir.

Artvin ilindeki uygulama okullarından başka üçüncü bir ortaokulda pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. 14 öğrenciyle gerçekleştirilen pilot uygulamalarda etkinliklerde anlaşılmayan bir yer olmadığı, öğrencilerin yazma faaliyetlerini motivasyonları yüksek bir şekilde ve ilgiyle gerçekleştirdikleri görülmüştür. Susar Kırmızı (2011) tarafından ortaya koyulan yaratıcı yazma değerlendirme ölçütleri açısından uygulama metinleri incelenmiş ve öğrencilerin puan ortalamalarının en az 67; en çok 93 olduğu tespit edilmiştir. Ardından geliştirilen etkinliklerin araştırmada kullanılmasının uygun olacağına karar verilmiştir.

Araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış öğrenci görüşme formunda öğrencilerin cevaplamasının mümkün olmadığı düşünülen “Önceki yaratıcı yazma faaliyetlerinizle, bu 3 etkinlik arasındaki farkları nasıl değerlendirirsiniz?” sorusu yine bahsi geçen iki uzmanın da ortak tavsiyesi üzerine formdan çıkarılmıştır. Öğretmen görüşme formu için uzmanlardan ekleme, çıkarma, düzeltme önerisi gelmemiştir. Öğrenci görüşme formu ve öğretmen görüşme formunun pilot uygulamaları; etkinliklerin pilot uygulamasının gerçekleştirildiği okulda gerçekleştirilmiştir. Soruların anlaşılır olduğu, cevaplama sürelerinin öğrencilerin düzeyine uygun olduğu, verilen cevapların yeterli olduğu anlaşılmış ve formun son şekli verilmiştir. Öğretmen görüşme formu ile ilgili olarak da görüşme formunun kısa bir form olması planlanmış ve pilot uygulama ile formun amaca hizmet ettiği belirlenmiştir.

### **2.4. Etik Kurul Onay Bilgisi**

Bu çalışma Artvin Çoruh Üniversitesi Etik Kurulunun 04.04.2023 tarih E-18457941-050.99-87505 sayılı izni doğrultusundan gerçekleştirilmiştir.



### 3. Bulgular

#### 3.1. Yaratıcı Yazma Uygulamalarına İlişkin İnceleme Sonuçları

Fabl-yaratıcı yazma etkinliğine dair yapılan inceleme sonucunda ulaşılanlar Tablo 1’de sunulmuştur:

Tablo 1: Fabl-Yaratıcı Yazma Etkinliğine Dair Puan Ortalamaları

İnceleme Kriterleri	İnceleme Puanı		
	I. Grup (9 kişi)	II. Grup (14 kişi)	Ortalama
Yazının içeriğinin, alışılmışın dışında belli başlı bir yenilik ya da yenilikler içermesi	12,2/20	19,3/20	15,8/20
Yazıda bilinen bir ögenin yeni bir biçimde ifade edilmesi	12,3/20	18,8/20	15,6/20
Yazıda özgün benzetme / benzetmelerin yer alması	7,2/15	13,2/15	10,2/15
Yazıda yer alan yeni fikirlerin anlaşılır bir şekilde açıklanması	7,2/10	9,1/10	8,2/10
Yazıdaki duygu ve fikirlerin etkili ve akıcı bir şekilde ortaya konulması	13,6/20	17,5/20	15,6/20
Yazıya uygun bir başlık verilmesi	11,3/15	14,9/15	13,1/15
<b>Toplam</b>	<b>64/100</b>	<b>91,8/100</b>	<b>77,9/100</b>

Tablo 1 incelendiğinde fabl-yaratıcı yazma etkinliğine I. uygulama okulundan 9; II. uygulama okulundan 14 kişinin katıldığı görülmektedir. I. uygulama okulunda puan ortalaması 64; II. uygulama okulunda puan ortalaması 91,8 olarak belirlenmiştir. İki okuldaki toplam katılımcıların puan ortalaması ise 77,9 olarak karşımıza çıkmaktadır. II. uygulama okulunun araştırmannın birinci uygulama etkinliği olan Fabl-yaratıcı yazma etkinliğinde daha yüksek puana ve ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. İki okuldaki öğrencilerin ortalama puanının iyi bir seviyede olduğunu söylemek mümkündür.





Oflu ile Bayburtlu-yaratıcı yazma etkinliğine dair yapılan inceleme sonucunda ulaşılanlar Tablo 2’de sunulmuştur:

*Tablo 2: Oflu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliğine Dair Puan Ortalamaları*

İnceleme Kriterleri	İnceleme Puanı		
	I. Grup (8 kişi)	II. Grup (13 kişi)	Ortalama
Yazının içeriğinin, alışılmışın dışında belli başlı bir yenilik ya da yenilikler içermesi	15/20	15,9/20	15,5/20
Yazıda bilinen bir ögenin yeni bir biçimde ifade edilmesi	13,8/20	16,2/20	15/20
Yazıda özgün benzetme / benzetmelerin yer alması	9,6/15	11,8/15	10,7/15
Yazıda yer alan yeni fikirlerin anlaşır bir şekilde açıklanması	9,1/10	8,8/10	9/10
Yazıdaki duygu ve fikirlerin etkili ve akıcı bir şekilde ortaya konulması	18,4/20	16,4/20	17,4/20
Yazıya uygun bir başlık verilmesi	12,5/15	14,8/15	13,7/15
<b>Toplam</b>	<b>78,4/100</b>	<b>83,7/100</b>	<b>81,1/100</b>

Tablo 2 incelendiğinde fabl-yaratıcı yazma etkinliğine I. uygulama okulundan 8; II. uygulama okulundan 13 kişinin katıldığı görülmektedir. I. uygulama okulunda puan ortalaması 78,4; II. uygulama okulunda puan ortalaması 83,7 olarak belirlenmiştir. İki okuldaki toplam katılımcıların puan ortalaması ise 81,1 olarak karşımıza çıkmaktadır. II. uygulama okulunun araştırmanın ikinci uygulama etkinliği olan Oflu ile Bayburtlu-yaratıcı yazma etkinliğinde de daha yüksek puana ve ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. İki okuldaki öğrencilerin ortalama puanının iyi bir seviyede olduğunu söylemek mümkündür.



Kart oyunu-yaratıcı yazma etkinliğine dair yapılan inceleme sonucunda ulaşılanlar Tablo 3'te sunulmuştur:

Tablo 3: Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliğine Dair Puan Ortalamaları

İnceleme Kriterleri	İnceleme Puanı		
	I. Grup (7kişi)	II. Grup (12 kişi)	Ortalama
Yazının içeriğinin, alışılmışın dışında belli başlı bir yenilik ya da yenilikler içermesi	18,2/20	17,6/20	17,9/20
Yazıda bilinen bir ögenin yeni bir biçimde ifade edilmesi	17,9/20	17,3/20	17,6/20
Yazıda özgün benzetme / benzetmelerin yer alması	11,6/15	11,8/15	11,7/15
Yazıda yer alan yeni fikirlerin anlaşır bir şekilde açıklanması	9,4/10	9,8/10	9,6/10
Yazıdaki duygu ve fikirlerin etkili ve akıcı bir şekilde ortaya konulması	18,3/20	18,8/20	18,6/20
Yazıya uygun bir başlık verilmesi	10/15	13,9/15	12/15
<b>Toplam</b>	<b>85,1/100</b>	<b>88,9/100</b>	<b>87/100</b>

Tablo 3 incelendiğinde fabl-yaratıcı yazma etkinliğine I. uygulama okulundan 7; II. uygulama okulundan 12 kişinin katıldığı görülmektedir. I. uygulama okulunda puan ortalaması 85,1; II. uygulama okulunda puan ortalaması 88,9 olarak belirlenmiştir. İki okuldaki toplam katılımcıların puan ortalaması ise 87 olarak karşımıza çıkmaktadır. II. uygulama okulunun araştırmamızın üçüncü uygulama etkinliği olan Kart oyunu-yaratıcı yazma etkinliğinde de daha yüksek puana ve ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. İki okuldaki öğrencilerin ortalama puanının çok iyi bir seviyede olduğunu söylemek mümkündür. Eğitsel oyunlara dayalı bir yaratıcı yazma etkinliğinde önceki yaratıcı yazma etkinliklerinde puanı ve ortalaması düşük olan I. okulun puan ortalamasının üç uygulamada da daha başarılı bir ortalama yakalayan II. okula yaklaşmış olması, eğitsel oyunlara dayalı yaratıcı yazma etkinliklerinin başarıya ulaşmada daha başarılı olduğunu söylemeye imkân tanıdığı söylenebilir.



### 3.2. Öğrenci Görüşme Formu Doğrultusunda Ulaşılan Bulgular

Tablo 4: Yaratıcı Yazma Kavramı ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Yaratıcı yazma	Hikâye ve Hikâye Unsurları	Hikâye unsurlarının anlamını çağrıştırıyor. Ö <sub>4</sub> Hayal gücümüzü kullanarak hikâye yazma Ö <sub>5</sub>
	Özgürlük	Hayal gücümüzle bir kalıbın içinde durmadan özgürce yazma Ö <sub>7</sub> Hayal gücünün tamamını kullanarak yazabileceğin en uç şeyleri yazma Ö <sub>11</sub>
	Olağanüstülük	Yaratıcı yazma deyince aklıma olağanüstü hikâyeler geliyor. Ö <sub>19</sub>
	Beceri	Düşünceli bir şekilde yapabilme ve onu beceri gibi kullanabilme Ö <sub>16</sub>

Görüşme gerçekleştirilen öğrencilerden 6'sı yaratıcı yazma kavramı ile ilgili olarak fikirlerini beyan etmişlerdir. Bu görüşlerden 2'si hikâye ve hikâye unsurları; 2'si özgürlük; 1'i olağanüstülük ve 1'i de yazmayı beceri alanı olarak görme üzerine yoğunlaşmaktadır. Görüşmelerin gerçekleştirildiği 20 öğrenciden 6 kişinin görüş belirtmiş olmasının öğrencilerin bu tarz soruları cevaplama hususunda çekingen tavırlar göstermesinden kaynaklandığı düşünülebilir. Ancak öğrenciler katıldıkları yaratıcı yazma etkinliklerine ilişkin görüş belirtirken daha iyi bir yaklaşım göstermişlerdir. Bu durumun konuşurken ve yazarken bilgi birikimine, tecrübeye sahip olma ilkeleriyle bağdaştığı düşünülebilir.

Tablo 5: Yaratıcı Yazma Etkinliklerinin Yazma Sürecinde Sağladığı Kolaylıklar

Kolaylık	Görsellerin sağladığı kolaylık	Ben de en çok kart oyununu beğendim. Yazarken oradaki şeylere bakarak hafızamızı geliştiriyoruz ve daha çok şey aklımıza gelince kâğıda geçiriyoruz. Daha çok aklımıza bir şey geliyor ve kâğıda geçirdiğimizde güzel oluyor. Ö <sub>19</sub>
	Müziğin sağladığı kolaylık	Görseller bana çok yardımcı oldu. Ö <sub>9</sub>
		O küçük fotoğraflar sayesinde yazmaya başladım. Ö <sub>3</sub>
		Yazmayı pek sevmem ama en beğendiğim Oflu oldu. Ö <sub>7</sub>
Yazmaya dair ilham	Sonunu biraz bağlayamadım. Zaten Oflu bence daha iyiydi. Ö <sub>6</sub> Oflu'da şarkıyı dinledikten sonra daha çok ilham geldi. Şarkıyı iyi ki dinlemişiz yoksa Ofluyu yazamazdım. Ö <sub>3</sub> Başta ilham gelmiyordu. Anadolu Parsı ile Sivas Kangal'ının resimleri olmadan da hikâye yazabilirdim,	



	<i>diye düşünüyorum şahsen. Ö<sub>3</sub></i>
	<i>Benim için de etkisi oldu. Ben normalde yazı yazmayı seviyorum. Hikâyeler daha fazla akluma geldi. Benim için güzel oldu. Ö<sub>11</sub></i>
	<i>Benim için etkileri oldu. Biraz daha böyle hayal gücüm gelişti gibi. Öyle hissediyorum. Ö<sub>5</sub></i>
<b>Metin oluşturma becerisi</b>	<i>Metni oluştururken metnin temel unsurlarını hiçbir şekilde ilkte yapamıyordum. Ö<sub>4</sub></i>
	<i>Eğlenceliydi. Metin kurmayı kolaylaştırmak için, daha zorlanmamak ve düşüncemizi geliştirmek için. Ö<sub>18</sub></i>
<b>Oyunların sağladığı kolaylık</b>	<i>Oyunlar olmasaydı kolaylıkla yazamazdım. Ö<sub>12</sub></i>
<b>Ufuk gelişimi</b>	<i>Benim için bence iyi oldu. Aslında ben yazmayı sevmiyorum ama ben yazdıkça ufukum daha da çok geliyor. Ö<sub>15</sub></i>
<b>Yazı hızında artış</b>	<i>Eskiden yavaş yazıyordum şimdi çok daha hızlı yazmaya başladım. Ö<sub>9</sub></i>
<b>Yazma becerisini geliştirme</b>	<i>Ben yazmayı zaten önceden de seviyordum. Bir sürü hikâyem var evde kendi yazdığım. Hatta bir gün onları kitapçıya vermeyi düşünüyorum, basılmasını istiyorum. Böyle, bana çok etkisi oldu bu etkinliklerin. Ö<sub>16</sub></i>
<b>Yazma etkinliğinin biçimsel boyutu</b>	<i>Ben normalde böyle uzun yazılar yazmayı sevmiyorum. Ama kısa yazılarda böyle daha iyi oluyor bana göre. Burada kâğıtlar çok iyi geldiği için daha rahat bir şekilde yazdım. Ö<sub>8</sub></i>
<b>Yazma motivasyonu</b>	<i>Yazmaya daha istekli oldum. Bir şeyler yazınca, bir konu üzerine yazınca insanın hevesi geliyor. Ö<sub>1</sub></i>
<b>Yazma sevgisi</b>	<i>Yazmayı seviyorum, güzel bir etkinlikti. Ö<sub>10</sub></i>
<b>Yeterince kolaylık sağlamama</b>	<i>Orta yani, pek de yardımcı olduğu söylenemez. Yazma açısından, yorumlama açısından orta. Ö<sub>17</sub></i>

Görüşme gerçekleştirilen öğrencilerden 16'sı yaratıcı yazma etkinliklerinin yazma sürecine sağladığı kolaylıklar hakkında görüş belirtmişlerdir. Görsellerin sağladığı kolaylık için 3, müziğin sağladığı kolaylık için 3, yazmaya dair ilham için 3, metin oluşturma becerisi için 2 öğrenci görüş belirtmiştir. Oyunların sağladığı kolaylık, ufuk gelişimi, yazı hızında artış, yazma becerisini geliştirme, yazma etkinliğinin biçimsel boyutu, yazma motivasyonu, yazma sevgisi ve yeterince kolaylık sağlamama için ise birer öğrenci görüşlerini ifade etmişlerdir.



*Tablo 6: Motivasyonu Artırdığı ve Uygulama Aşamasında En Çok Beğenildiği Belirtilen Yaratıcı Yazma Etkinlikleri*

Motivasyonu Artırdığı Belirtilen Yaratıcı Yazma Etkinliği	f	En Çok Beğenildiği Belirtilen Yaratıcı Yazma Etkinliği	f
Fabl-Yaratıcı Yazma Etkinliği Ö <sub>13</sub> , Ö <sub>15</sub> , Ö <sub>17</sub>	3	Fabl-Yaratıcı Yazma Etkinliği Ö <sub>9</sub> , Ö <sub>10</sub> , Ö <sub>15</sub> , Ö <sub>17</sub>	4
Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliği Ö <sub>1</sub> , Ö <sub>2</sub> , Ö <sub>5</sub> , Ö <sub>10</sub> , Ö <sub>11</sub> , Ö <sub>12</sub> , Ö <sub>16</sub> , Ö <sub>18</sub>	8	Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliği Ö <sub>3</sub> , Ö <sub>6</sub> , Ö <sub>7</sub> , Ö <sub>11</sub> , Ö <sub>14</sub> , Ö <sub>16</sub> , Ö <sub>18</sub>	7
Oflu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliği Ö <sub>3</sub> , Ö <sub>6</sub> , Ö <sub>7</sub> , Ö <sub>8</sub> , Ö <sub>9</sub> , Ö <sub>14</sub> , Ö <sub>19</sub> , Ö <sub>20</sub>	8	Oflu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliği Ö <sub>1</sub> , Ö <sub>2</sub> , Ö <sub>5</sub> , Ö <sub>8</sub> , Ö <sub>12</sub> , Ö <sub>13</sub> , Ö <sub>19</sub> , Ö <sub>20</sub>	8
<b>Toplam</b>	<b>19</b>	<b>Toplam</b>	<b>19</b>

Tablo 6 incelendiğinde 19 öğrencinin görüş belirttiği görülmektedir. Uygulama aşamasında kullanılan 3 yaratıcı yazma etkinliğinin de hem motivasyonu artırdığı hem de beğenildiği görülmektedir. Öğrenci görüşleri doğrultusunda “Oflu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliği” ile “Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliği”nin sekizer görüşle motivasyonu sağlamada ön plana çıktığı görülmektedir. “Fabl-Yaratıcı Yazma Etkinliği”nin motivasyonu artırdığına yönelik olarak da 3 görüş belirtilmiştir.

En çok beğenilen yaratıcı yazma etkinliği olarak da 8 görüş ile “Oflu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliği” görülmektedir. “Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliği” için 7 ve “Fabl-Yaratıcı Yazma Etkinliği” için de 4 görüş belirtilmiştir.

### 3.3. Uygulamaların Gerçekleştirildiği Sınıfların Türkçe Öğretmenlerinin Yazma ve Yaratıcı Yazmaya İlişkin Görüşleri

*Tablo 7: Öğretmenlerin Yazma Becerisine-Yaratıcı Yazmaya Yaklaşımları ile İlgili Görüşler*

Temalar	Kodlar	Öğretmen Görüşleri
Öğrencilerin Yazma Becerisine Yaklaşımı	Başlangıçta istekli olma Yazıya son şeklini verememe Yazma yöntem ve ilkelerine başvurma	Öğrenciler yazma eğitimi ile ilgili faaliyetlerde genellikle başlangıçta istekli oluyorlar fakat ardından ana fikrin yardımcı fikirlerle desteklenmesi, ana olayın diğer olaylarla bağlantısının kurulması aşamasında zorluk çekmektedirler. Bu zorlukları yazma yöntem ve ilkeleri ile aşmaktayız. Duyulara hareket eden yazma görevleri, serbest zamandaki yazma görevleri, eğlence için yazma görevleri vd. bu konuda bizim büyük yardımcımız olmaktadır. Öğrtl

	<b>Seviyeye uygun yazma etkinliği kullanma</b>	<i>Çocuklar, onların duygu ve düşünce dünyalarına hitap eden yazma etkinlikleri hazırlanıp uygulandığında yazmaya karşı oldukça istekli bir eğilim göstermektedir. Öğrt2</i>
<b>Yaratıcı Yazma</b>	<b>Daha verimli olma</b> <b>Sınırların olmaması</b> <b>Heyecan katma</b> <b>Farklı fikirlere ulaşma</b>	<i>Çocukları sınırlandırmadığı için yaratıcı yazmanın daha etkili olduğunu düşünüyorum. Çocukları heyecanlandırıyor ve bu durumda değişik fikirler çıkabiliyor. Öğrt1</i> <i>Yaratıcı yazma kavramı bana zamanda yolculuk kavramını hatırlatmaktadır. Bir mekâna sığmadan dilediğini düşünüyor ve hikâyeni inşa ediyorsun. Öğrt2</i>
<b>Yazma-Yaratıcı Yazma İlişkisi</b>	<b>Kolaylaştırma</b> <b>Özgür olma</b> <b>Motivasyonu artırma</b> <b>Görsel ve işitsel unsurlara yer verme</b>	<i>Kolaylaştırdığını düşünüyorum. Nedeni ise kurmacayı kendilerine göre biçimlendiriyorlar. Çocuğu etki alanına almadan, yönlendirmeden bir yazı yazmasını sağlıyor. Zihnin serbest olması motivasyonu artırıyor. Öğrt1</i> <i>Yaratıcı yazma etkinlikleri öğrencilerin yazma süreçlerini zorlaştırmaktan çok kolaylaştırmaktadır. Bunun nedeni ise yazma etkinliklerinin görsel ve işitsel unsurlarla desteklenmesidir. Yaratıcı yazma etkinlikleri öğrencilerin yazmaya olan motivasyonlarını artırmaktadır. Çünkü mutlu olunan bir ortamda kolaylıkla yazı yazılabilmektedir. Öğrt2</i>
<b>Yaratıcı Yazma-Eğitsel Oyun İlişkisi</b>	<b>Oyun-mutluluk bağlantısı oluşturma</b> <b>Aktif öğrenmeye imkân verme</b>	<i>Oyun bir çocuğun dünyasıdır. Oyunda kendini rahat ifade eder. Mutlu olunan bir ortamda daha rahat bir şekilde yazı yazabilirler. Öğrt1</i> <i>Yaratıcı yazma etkinliklerinin eğitsel oyunlarla desteklenmesi öğrencilerin aktif bir şekilde öğrenmelerini sağlamaktadır. Bunun en temel nedeni yaparak ve yaşayarak öğrenme kavramıyla açıklanabilmektedir. Öğrt2</i>
<b>Uygulanan Yaratıcı Yazma Etkinliklerinin Yarattığı İzlenim</b>	<b>Yüksek motivasyona sahip olma</b> <b>İyi bir tutuma sahip olma</b> <b>Eğlenceli olma</b> <b>Daha fazla kullanma</b>	<i>Öğrenciler yazı yazmaya karşı istekli bir tavır sergilediler. Kendileri de eğlendiler. Daha sık bir zamanlama ile yapılmalıdır. Öğrt1</i> <i>Yaratıcı yazma etkinlikleri sonunda öğrencilerden aldığımız dönüşler olumluydu. Bu nedenle yaratıcı yazma etkinlikleri sıklıkla yapılmalı ve öğrencilerin düşüncelerini organize etmeleri sağlanmalıdır. Öğrt2</i>



Tablo 7’de öğretmenlerin yazma becerisine ve yaratıcı yazmaya yaklaşımlarıyla ilgili görüşleri incelendiğinde uygulamaların gerçekleştirildiği okullardaki Türkçe öğretmenlerinin şu başlıkları ön plana çıkardıkları görülmektedir:

- Başlangıçta istekli olma
- Yazıya son şeklini verememe
- Yazma yöntem ve ilkelerine başvurma
- Seviyeye uygun yazma etkinliği kullanma
- Daha verimli olma
- Sınırların olmaması
- Heyecan katma
- Farklı fikirlere ulaşma
- Kolaylaştırma
- Özgür olma
- Motivasyonu artırma
- Görsel ve işitsel unsurlara yer verme
- Oyun-mutluluk bağlantısı oluşturma
- Aktif öğrenmeye imkân verme
- Yüksek motivasyona sahip olma
- İyi bir tutuma sahip olma
- Eğlenceli olma
- Daha fazla kullanma

Ulaşılan bu liste sonucunda uygulamaların gerçekleştirildiği okullardaki Türkçe öğretmenlerinin yazma becerisine ve yaratıcı yazma uygulamalarına olumlu bir şekilde yaklaştıkları söylenebilir. Ayrıca Türkçe öğretmenlerinin yaratıcı yazma uygulamalarından sıklıkla yararlanarak motivasyonu yüksek tutma, eğlenceli olma, mutluluk sağlama, özgürlük fırsatı verme, kolaylaştırma gibi unsurları yazma becerisi faaliyetlerine taşıdıklarını ve taşıyacaklarını söylemek mümkündür.



### 3.4. Araştırmacı Günlükleri ve Gözlemleri Doğrultusunda Ulaşılan Bulgular

Araştırmacı günlükleri ve gözlemleri doğrultusunda ulaşılan bulgular her etkinlik için ayrı ayrı olarak tablolar hâlinde aşağıda dikkate sunulmuştur:

Tablo 8: Fabl- Yaratıcı Yazma Etkinliğine İlişkin Araştırmacı Günlükleri ve Gözlemlerinden Ulaşılan Bulgular

Temalar	Kodlar
Motivasyon ve tutum	<i>Yazı yazmaya karşı ilgisizlik</i> <i>Motivasyon düşüklüğü</i> <i>Yazı yazmayı sevememe</i> <i>Uygulayıcıların motivasyon artırma çabaları</i>
Doğru yazım	<i>Sözcüklerin doğru yazımı için yardımlaşma</i>
Yazma konusu	<i>Yazma konusunun bireyin dünyasından seçilmesinin fark edilmesi</i>
Sözlü anlatımdan yararlanma	<i>Yazma sırasında fikirleri sözlü olarak paylaşma isteği</i>
Özgürlük	<i>Yazarken özgür olma isteği</i>

Yukarıdaki tema ve kodlara ulaşılmasını sağlayan araştırmacı günlükleri ve gözlemlerinde yer alan ifadelerden bazılarını şu şekilde sunmak mümkündür:

**Motivasyon ve tutum:** Öğrencilere etkinlik hakkında bilgi verildikten sonra bazı öğrencilerin yazı yazmaya karşı ilgisiz ve hevesiz oldukları gözlemlenmiştir.

**Motivasyon ve tutum:** Birkaç öğrenci de yazı yazmayı sevmediğini sözlü olarak ifade etti. Bu durum karşısında araştırmacılar, konuya ilgi çekmek ve öğrencilerin yazmaya olan motivasyonlarını arttırmak ve yazı yazmayı neden sevmediklerini anlamak amacıyla sorular sorularak öğrencilerin yazma sürecine hazırlanması amaçlandı.

**Doğru yazım:** “Pars” kelimesinin nasıl yazıldığını bilmeyen öğrenciler kelimenin nasıl yazıldığını sordu. Araştırmacılar pars kelimesinin doğru yazılışını tahtaya yazdılar.

**Yazma konusu:** Bazı öğrenciler anlatılan durumu daha önce haberlerde gördüğünü ifade etti ve bu durumun öğrencinin yazısına yansıdığı fark edildi.

**Sözlü anlatımdan yararlanma:** Yazma sürecinde öğrencilerin fikirlerini sözlü olarak paylaşma eğiliminde oldukları gözlemlendi.

**Özgürlük:** Hayvanlarına yeni isim vermek istediğini dile getiren öğrenciler oldu. Öğrencilere verilen hikâyeye unsurlarını kullanmak şartıyla istediklerini yazmakta özgür oldukları ifade edildi.



Tablo 9: Oflu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliğine İlişkin Araştırmacı Günlükleri ve Gözlemlerinden Ulaşılan Bulgular

Temalar	Kodlar
Motivasyon ve tutum	Müzik-eğlence Dikkat dağıtma Motivasyonu artırma
Yazma konusu	Hikâyenin sonlandığını düşünme
Sözlü anlatımdan yararlanma	Özetleme

Yukarıdaki tema ve kodlara ulaşılmasını sağlayan araştırmacı günlükleri ve gözlemlerinde yer alan ifadelerden bazılarını şu şekilde sunmak mümkündür:

**Motivasyon ve tutum:** Dinleme / izleme sırasında bazı ifadelerin öğrencileri eğlendirdiği gözlemlendi.

**Motivasyon ve tutum:** Müzik öğrencilere keyif vermekle birlikte biraz dikkatlerini dağıtsa da öğrencileri yazma konusunda motive ettiğini gözlemledik.

**Yazma konusu:** Bazı öğrenciler hikâyenin sonlanmış olduğunu düşündüğünü ifade etti.

**Sözlü anlatımdan yararlanma:** Dinleme işlemi sonunda olay akışını kaçıran öğrencilerin olabileceğini düşünerek gönüllü bir öğrenciden dinlediklerini özetle anlatması istendi.

Tablo 10: Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma etkinliğine ilişkin araştırmacı günlükleri ve gözlemlerinden ulaşılan bulgular

Temalar	Kodlar
Motivasyon ve tutum	Etkileşim Kart değişimi Sabırsızlanma
Yazma konusu	Görsellerin seviyeye uygunluğu Görselleri beğenme
Kelime hazinesi	Kelime anlamını hatırlatma
Özgürlük	Hikâye unsurları ekleme
Paylaşma isteği	Yazılanları başkalarıyla paylaşma



Yukarıdaki tema ve kodlara ulaşılmasını sağlayan araştırmacı günlükleri ve gözlemlerinde yer alan ifadelerden bazılarını şu şekilde sunmak mümkündür:

**Motivasyon ve tutum:** *Tüm sınıf kartlarını seçtikten sonra kartlarını birbirlerine göstererek etkileşim kurdular.*

**Motivasyon ve tutum:** *Bazı öğrenciler rastgele seçilen kartları değiştirmek istedi.*

**Motivasyon ve tutum:** *Gerekli açıklamalar yapıldıktan sonra öğrencilerin kartları seçmek için sabırsızlandığı gözlemlendi.*

**Yazma konusu:** *Kartlarda bulunan görsellerin sınıfın büyük çoğunluğuna hitap ettiği gözlemlendi.*

**Yazma konusu:** *Kartlarda bulunan görseller öğrenciler tarafından beğenildi ve öğrencilerin ilgisini çekti.*

**Kelime hazinesi:** *Öğrenciler tarafından “heybetli” ve “bukleli” kelimelerinin bilinmediği ifade edildi. Bu kelimelerin anlamları öğrencilere açıklandı.*

**Özgürlük:** *Öğrenciler kartlarda yazan hikâye unsurlarına başka hikâye unsurları eklemek istediler.*

**Paylaşma isteği:** *Yazma uygulaması bittikten sonra öğrenciler yazdıklarını paylaşmak istediler.*

### **Sonuç**

Uygulanan iki yaratıcı yazma etkinliği ve eğitsel oyuna dayanan üçüncü yaratıcı yazma etkinliği ile öğrencilerin yaratıcı yazma becerileri değerlendirilmeye çalışılmıştır. Fabl türündeki yaratıcı yazma etkinliğinde iki okuldaki toplam katılımcıların puan ortalaması ise 77,9 olarak karşımıza çıkmaktadır. Müziğe dayalı yaratıcı yazma etkinliğinde ise iki okuldaki toplam katılımcıların puan ortalaması 81,1 olarak karşımıza çıkmaktadır. Eğitsel oyun yaratıcı yazma etkinliği olarak planlanan kart oyunu yaratıcı yazma etkinliğinde iki okuldaki toplam katılımcıların puan ortalaması ise 87 olarak karşımıza çıkmaktadır. Önceki iki etkinlikte görselliğe ve işitselliğe bağlı olarak ele alınan yaratıcı yazma etkinliklerinde okullar arasındaki puan ortalamasında ciddi sayılabilecek farklılıklar gözlemlenmiştir. Kart oyunu yaratıcı yazma etkinliğinde okullardaki öğrencilerin puan ortalamaları birbirine yakınlık göstermiş ve en iyi ortalama puan bu etkinlik sonucunda elde edilmiştir.

Öğrenci görüşme formu doğrultusunda yaratıcı yazma kavramı ile ilgili ulaşılan sonuçlarda hikâye ve hikâye unsurları, özgürlük; olağanüstülük ve yazmayı beceri alanı olarak görme üzerine fikirlerin yoğunlaştığı görülmektedir.

Yaratıcı yazmanın sağladığı kolaylıklar açısından görüşlerine başvurulmuş öğrencilerin görsellerin sağladığı kolaylık, müziğin sağladığı kolaylık, yazmaya dair ilham, metin oluşturma becerisi, oyunların sağladığı kolaylık, ufuk gelişimi, yazı hızında artış, yazma becerisini geliştirme, yazma etkinliğinin biçimsel boyutu, yazma motivasyonu, yazma sevgisi ve yeterince kolaylık sağlamama kodları üzerinde görüş belirttiği sonucuna ulaşılmıştır.

Yazma motivasyonunu sağlama bağlamında “Ofllu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliği” ile “Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliği”nin uygulama sürecinde ön plana çıktığı görülmektedir. En çok beğenilen yaratıcı yazma etkinliği olarak da “Ofllu ile Bayburtlu-Yaratıcı Yazma Etkinliği” ve “Kart Oyunu-Yaratıcı Yazma Etkinliği” görülmektedir.



Uygulamaların gerçekleştirildiği sınıfların Türkçe öğretmenlerinin görüşleri ile ilgili olarak da başlangıçta istekli olma, yazıya son şeklini verememe, yazma yöntem ve ilkelerine başvurma, seviyeye uygun yazma etkinliği kullanma, daha verimli olma, sınırların olmaması, heyecan katma, farklı fikirlere ulaşma, kolaylaştırma, özgür olma, motivasyonu artırma, görsel ve işitsel unsurlara yer verme, oyun-mutluluk bağlantısı oluşturma, aktif öğrenmeye imkân verme, yüksek motivasyona sahip olma, iyi bir tutuma sahip olma, eğlenceli olma, daha fazla kullanma kodları üzerinde yoğunlaşan ve yaratıcı yazmanın olumlu ön plana çıkaran uygulamadaki yerinin artırılmasını öngören görüşlerin mevcut olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmacıların uygulama sürecinde tuttıkları günlükler ve gözlem notları ile de ulaşılan sonuçları şu şekilde dikkate sunmak mümkündür:

Fabl-yaratıcı yazma etkinliğinde motivasyon ve tutum için yazı yazmaya karşı ilgisizlik, motivasyon düşüklüğü, yazı yazmayı sevememe; doğru yazım için sözcüklerin doğru yazımı için yardımlaşma; yazma konusu için yazma konusunun bireyin dünyasından seçilmesinin fark edilmesi; sözlü anlatımdan yararlanma için yazma sırasında fikirleri sözlü olarak paylaşma isteği ve özgürlük için yazarken özgür olma isteği tema ve kodlarına ulaşılmıştır.

Oflu ile Bayburtlu-yaratıcı yazma etkinliğinde motivasyon ve tutum için müzik, eğlence, dikkat dağıtma, motivasyonu artırma; yazma konusu için hikâyenin sonlandığını düşünme ve sözlü anlatımdan yararlanma için özetleme tema ve kodlarına ulaşılmıştır.

Kart oyunu-yaratıcı yazma etkinliğinde motivasyon ve tutum için etkileşim, kart değişimi, sabırsızlanma; yazma konusu için görsellerin seviyeye uygunluğu, görselleri beğenme; kelime hazinesi için kelime anlamını hatırlatma; özgürlük için hikâye unsurları ekleme ve paylaşma isteği için yazılanları başkalarıyla paylaşma tema ve kodlarına ulaşılmıştır.

Uygulanan etkinlikler sonucunda ulaşılan bulguların öğrenci, öğretmen görüşleri ile araştırmacı günlükleri ile gözlemlerinden ulaşılan bulgularla paralellik içermesi sürecin bütün olarak ele alınabildiğini göstermektedir. Yaratıcı yazma faaliyetleri ile ilgili olarak ulaşılan her tema ve kod ile ilgili olarak detaylı düşünme ve yaratıcı yazma faaliyetlerini bunlara göre planlamakta fayda vardır. Araştırma sadece Artvin ilindeki 2 okul ile sınırlandırılmıştır. Bu uygulamaların şehir geneline hitap eden çalışmalarda kullanımına ilişkin de araştırmalar yapılması düşünülebilir. Bu konuda daha kapsamlı projeler gerçekleştirilmesi hedeflenmelidir.

Yaratıcı yazma uygulamalarında ulaşılan olumlu yaklaşım içeren sonuçlarla Kasap'ın (2019) tespit ettiği durumlar, paralellik göstermektedir. Uygulamalara katılan öğrencilerin yaratıcı okuma ve yaratıcı yazma etkinliklerine ilişkin olumlu görüş belirttikleri, bu uygulamaların yararlı olduğuna dair görüş belirttikleri görülmektedir. "Araştırma kapsamındaki uygulamalar yaratıcı okumaya ve yaratıcı yazmaya karşı öğrencilerin olumlu duygular geliştirmesini sağlamıştır" (Kasap, 2019 s. 103). Özkesici (2023) ise yapmış olduğu çalışmada eğitsel oyunların anlamlı derecede farklılık göstermediği sonucuna varmıştır.



## Kaynaklar

- Ataman, M. (2006). Yaratıcı drama sürecinde yaratıcı yazma. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 1(1), 75-83.
- Aydın, E. (2022). Türkçe öğretmenlerinin yazma eğitimi uygulamalarında karşılaştıkları sorunlar ve çözüm önerileri. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(1), 12-26.
- Aydın, T. (2014). Dil öğretimi ve oyun-çoklu zekâ teorisi ışığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Beydemir, A. (2010). *İlköğretim 5. sınıf Türkçe dersinde yaratıcı yazma yaklaşımının yazmaya yönelik tutumlara, yaratıcı yazma ve yazma erişimine etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Calkins, L. (1986). *The art of teaching writing*. Heinemann Educational Books.
- Ceran, D. (2013). Türkçe öğretmeni adaylarının yazma eğitimi dersine yönelik tutumlarının değerlendirilmesi. *Electronic Turkish Studies*, 8(1), 1151-1169.
- Creswell, J. M. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.
- Elma, C. ve Bütün, E. (2015). İlkokul ve ortaokul öğrencilerinin yazılı anlatım becerilerine ilişkin öğretmen görüşleri. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 104-131. <https://doi.org/10.17240/aibuefd.2015.15.2-5000161315>
- Ersoy, B. G. (2021). Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımı: Bir meta-tematik analiz çalışması. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 9(2), 510-530.
- Göçer, A. (2014). *Yazma eğitimi*. (5. Baskı). Pegem Akademi.
- Graves, D. (1983). *Writing: Teachers and children at work*. Heinemann Educational Books.
- Kasap, D. (2019). *Yaratıcı okuma-yaratıcı yazma çalışmalarının yaratıcı okuma, okuduğunu anlama, yazma ve yaratıcı yazma erişimine etkisi*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Pamukkale Üniversitesi.
- Korucu, S. ve Kurtlu, Y. (2016). Türkçe öğretmenlerinin Türkçe derslerinde eğitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüş ve önerileri. *Electronic Turkish Studies*, 11(9), 539-558.
- MacKenzie, J. R. (2014). MacKenzie, J. R. (2014). *Millennial interior design students' perceptions concerning gamebased learning in a lighting design course*. Master Thesis, Colorado State University.
- Maltepe, S. (2006). *Yaratıcı yazma yaklaşımı açısından Türkçe derslerindeki yazma süreçlerinin ve ürünlerinin değerlendirilmesi*. [Yayımlanmış Doktora Tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Maltepe, S. (2007). Yaratıcı yazı yaklaşımı açısından Türkçe derslerinde oluşturulan yazılı anlatım ürünlerinin değerlendirilmesi. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 26, 143-1549.
- Michael, D. ve Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.





- Oral, G. (2003). *Yine yazı yazıyoruz*. (2. Baskı). Pegem Akademi.
- Özbay, M. (2015). *Yazma eğitimi*. Pegem Akademi.
- Özdemir, S. ve Çevik, A. (2018). Yaratıcı yazma çalışmalarının yazmaya yönelik tutuma ve yaratıcı yazma başarısına etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 141-153. <https://doi.org/10.17679/inuefd.336990>
- Özkesici, R. B. (2023). *Eğitsel oyunların ilkökul öğrencilerinin Türkçe dersi tutumlarına ve motivasyonlarına etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Sever, S. (2000). *Türkçe öğretimi ve tam öğrenme*. Anı.
- Stake, R. E. (1995). *The art of casestudyresearch*. Sage.
- Susar Kırmızı, F. (2011). Yaratıcı yazma ürünlerinin bazı ölçütler açısından değerlendirilmesine ilişkin nitel bir çalışma. *Dil Dergisi*, 151, 22-35.
- Susar Kırmızı, F. (2015). Yaratıcı drama ve yaratıcı yazma uygulamalarının yaratıcı yazma başarısına etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 40(181), 93-115.
- Temizkan, D. M. (2010). Türkçe öğretiminde yaratıcı yazma becerilerinin geliştirilmesi. *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 621-643.
- Temizkan, M. (2011). Yaratıcı yazma etkinliklerinin öykü yazma becerisi üzerindeki etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 11(2), 919-940.
- Ungan, S. (2007). Yazma becerisinin geliştirilmesi ve önemi. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 23(2), 461-472.

### Extended Abstract

The basis of language teaching is to provide the individual with the necessary competencies to establish healthy communication. In the language of daily communication, it is the dominant view that the individual's ability to use complete sentences in terms of grammatical rules, whether verbally or in writing, will remove the obstacles to understanding.

The verbal, nonverbal, and written messages the individual gives while communicating make him / her valuable in the communication environment. Writing skills, acquired last in language teaching, are perceived as difficult by students due to the necessity of using mental processes and physical characteristics together. Modern writing approaches, writing activities, and applications prepared in line with constructivism aim to make writing skills a skill loved by students. One of the important applications for students to have a positive attitude toward writing skills is creative writing activities.

Combining creative writing activities, where students feel more comfortable and freer while writing, with educational games also helps creative writing activities to be more efficient.

Sever (2000) states that writing, which is a creative, productive process and a narrative technique, requires comprehending the message coming from the understanding process, separating the thoughts, reshaping them, and conveying them as a whole. According to him, literary creativity is the implementation of the basic understanding of creative works, such as self-knowledge, making decisions by thinking, planning, and the process of turning these plans and decisions into action. These explanations can be interpreted as the overlapping of writing and creativity.



Creative writing is of course quality writing, but in creative writing, it is primarily aimed at students to reveal their feelings and thoughts on certain subjects, produce original, fluent ideas, and put their feelings and thoughts on paper courageously, honestly, and effectively (Oral, 2003). In the Turkish Education Program, which was changed to raise productive individuals who meet today's needs, different methods and techniques have been included. Thus, it is aimed at the student to be more active, creative, and innovative (Beydemir, 2010).

Creative writing allows individuals to express their thoughts freely. While creative writing activities develop the ability to describe, they also develop the skill of interpretation and critical thinking. Creative writing allows individuals to boldly express their thoughts, feelings, hopes, and different ideas (Calkins, 1986; Graves, 1983). The educational game method is one of the active learning methods that involve the use of educational games in learning environments that increase students' interactions in a real entertainment environment to achieve educational goals and provide more effective learning (MacKenzie, 2014; Michael & Chen, 2006). It is thought that supporting creative writing activities with educational games in this direction will make the activities more efficient.

When looking at the studies conducted on the subject, studies that reveal the difficulties students experience with writing skills have been encountered. Although there are many elements such as drama, story, poem, cartoon, etc. combined with creative writing, when the literature is examined, very few studies have been found that associate educational games with creative writing. It is seen that educational games are especially associated with science education; they are limited to the subject of teaching Turkish to foreigners in terms of language teaching.

In this direction, the problem situation of the research is “VI. The question will be “What is the role of educational games in developing creative writing skills of 6th-grade students?”. While searching for the answer to this question, the following sub-problems will be considered:

1. What are the opinions of 6th-grade students on writing skills and creative writing skills?
2. What are the opinions of 6th-grade Turkish teachers on writing skills and creative writing skills?
3. What is the effect of creative writing activities carried out with educational games on the creative writing skills of 6th-grade students?

This research is modeled with a case study, which is one of the qualitative research strategies. The study group of the research consists of a 6th grade from 2 different secondary schools in Artvin province. The research aims to reveal the effect of educational games on the creative writing skills of the students in these classes. The participants of the research were selected with the criterion sampling method, which is one of the purposeful sampling methods. In the implementation of creative writing activities, the participation in the activities varied between 7-9 people in the first application school; and between 12-14 people in the second application school. The number of people in the applications could not remain constant due to the participants' attendance at school, illness, and being on duty in different activities. The fact that the data collection process covered a long period was also effective in this case. In the implementation phase of the student and teacher interview forms for Writing Skills and Creative Writing Skills, a total of 20 students and the Turkish teachers of the application classes (2 Turkish teachers) were consulted.



3 creative writing activities were used as data collection tools in the research. Two of the creative writing activities were created by the researchers in order to prepare the students for the creative writing process and to see their levels. Finally, the third creative writing activity was created by the researchers based on educational games. The opinions of 2 experts (Associate Professors) working in Turkish Language Teaching programs at two different state universities in Turkey were consulted for these forms. In line with the expert opinions, the Sivas Kangali visual was added to the fable creative writing activity instead of the Artvin Bull visual.

In line with expert opinions, the text in standard Turkish was added to the activity form based on the view that both the original text of the folk song and its standard Turkish equivalent should be present in the Oflu and Bayburtlu activities. Upon the experts' statements that 4 of the visuals used in the card game-creative writing activity were not appropriate for the level and their visual recommendations, 4 visuals were replaced.

The student's creative writing skills were evaluated with the two creative writing activities and the third creative writing activity based on educational games. In the fable-type creative writing activity, the total score average of the participants in both schools was 77.9. In the music-based creative writing activity, the total score average of the participants in both schools was 81.1. In the card game creative writing activity planned as an educational game creative writing activity, the total score average of the participants in both schools was 87. In the previous two activities, serious differences were observed in the score averages between the schools in the creative writing activities that were handled based on visuality and auditory. In the card game creative writing activity, the average scores of the students in the schools were close to each other and the best average score was obtained as a result of this activity.

In the results obtained regarding the concept of creative writing in line with the student interview form, it is seen that the ideas on story and story elements, freedom; extraordinariness, and seeing writing as a skill area are concentrated.

It was concluded that the students whose opinions were asked in terms of the convenience provided by creative writing expressed their opinions on the codes of convenience provided by visuals, convenience provided by music, inspiration for writing, text creation skills, convenience provided by games, horizon development, increase in writing speed, development of writing skills, formal dimension of writing activity, writing motivation, love of writing and not providing enough convenience.

Regarding the opinions of the Turkish teachers of the classes where the applications were carried out, it was concluded that opinions were focusing on the codes of being willing at the beginning, not being able to give the final shape to the writing, applying writing methods and principles, using writing activities appropriate to the level, being more efficient, having no boundaries, adding excitement, reaching different ideas, facilitating, being free, increasing motivation, including visual and auditory elements, creating a connection between play and happiness, allowing active learning, having high motivation, having a good attitude, being fun, using more, and increasing the place of creative writing in the application that brings it to the forefront positively.

## **EKLER**

### **Yaratıcı Yazma Etkinlikleri**

#### **1. Fabl Yaratıcı Yazma Etkinliği**



## 6. Sınıf Yaratıcı Yazma Etkinliği

**Etkinliğin Adı:** Artvin Dağlarında


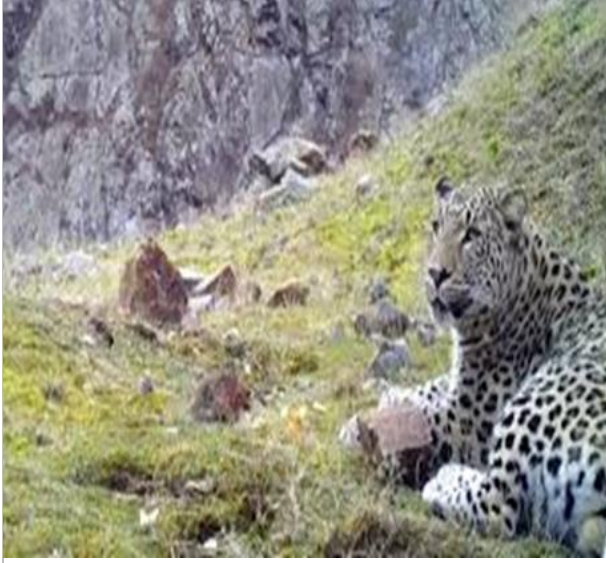
**Amaç:** Öğrencilerin görsellerden hareketle yaratıcı yazma becerilerinin belirlenmesi.

**Süre:** 2 ders saati

**Kişi Sayısı:** Sınıf mevcudu.

**Etkinliğin Uygulanışı:**

- 1- İki ayrı hayvan görseli verilir.
- 2- Öğrencilerden bu iki görseldeki hayvanlardan hareketle fabl türünde bir yazı yazmaları istenir.
- 3- Yeterli süre tanınır.
- 4- Yazılanlar sınıfla paylaşılır.

	
Sivas Kangalı	Anadolu Parsı

## 2. Oflu ile Bayburtlu Yaratıcı Yazma Etkinliği

### 6. Sınıf Yaratıcı Yazma Etkinliği

**Etkinliğin Adı:** Ofluya Ne Oldu?

**Amaç:** Öğrencilerin müzikten hareketle yaratıcı yazma becerilerinin belirlenmesi.

**Süre:** 2 ders saati

**Etkinliğin Uygulanışı:**

1. Öğrencilere yaşadıkları coğrafyanın kendine özgü müziği dinletilir.
2. Olaya dayalı anlatıma sahip olan sözlerin anlaşılması istenir.
3. Anlama üzerine sorun yaşanması ihtimaline karşı metnin standart Türkiye Türkçesine aktarılmış şekli de öğrencilere dağıtılır.
4. Şarkının / türkünün devamında neler yaşanmış olabileceğine dair öğrencilerden hikâyeyi devam ettirmeleri istenir.
5. Yazılanlar sınıfta paylaşılır.
6. En çok beğenilenlere sınıf panosunda yer verilir.

### Oflu ile Bayburtlu

#### Rize Ağzı

#### STT

Bayburt'un bir köyinerastladilerOfliya  
Dediler “sizin orda çok bulunur evliya”  
Memleketun Of isa sen da biraz hocasun  
Bizumcame boş kaldı bize imam olasun  
Ofli dedi “ben size uğramışım gidende”  
Ben bir Ofliyum ama hocaluk yoktur bende  
Koyli çok ısrar etti hocaluk hususunda  
Zaten kurnazlukvardurOflinunyapisında  
Ofli dedi millete “sizi kırmayacağım”  
Madem ısrarettunuz hemen başliyaacağım  
Biraz orta şekerli geldi geçti günleri  
Bütün BayburtisardiOflinunfilimleri  
Oflinunfilimleri, Ofliniunfilimleri  
İleri ki bir günde köyde birisi eldi

Bayburt'un bir köyünde rastladılar Ofluya  
Dediler “Sizin orada çok bulunur evliya”  
Memleketin Of ise sen de biraz hocasın  
Bizim cami boş kaldı bize imam olasın  
Ofli dedi “Ben size uğramıştım giderken”  
Ben bir Ofliyum ama hocalık yoktur bende  
Köylü çok ısrar etti hocalık hususunda  
Zaten kurnazlık vardır Oflunun yapısında  
Ofli dedi millete “Sizi kırmayacağım”  
Madem ısrar ettiniz hemen başlayacağım  
Biraz orta şekerli geldi geçti günleri  
Bütün Bayburt'u sardı Oflunun filimleri  
Ofllunun filimleri, Oflunun filimleri  
İleriki bir günde köyde birisi öldü





Cemaat toplı halde Ofli hocaya geldi	Cemaat toplu hâlde Ofli hoca'ya geldi
Hoca olmayan Ofli cenazeyi neylesun?	Hoca olmayan Ofli cenazeyi ne yapsın?
Dedi Bayburtlılara “Allah rahmet eylesun”	Dedi Bayburtlılara “Allah rahmet eylesin”
Yarı buçuk sinirli çıktı verdi selayı	Yarı buçuk sinirli çıktı verdi selayı
Dedi kendi kendine gelduk bulduk belayı	Dedi kendi kendine geldik bulduk belayı
Meftanuzu getirunderenunkenarina	Mevtanızı getirin derenin kenarına
Yalağuzcenazenunbakarumicabına	Yalnızca cenazenin bakarım icabına
“Yalnız namaz olur mi?” şaşurdiler bu işe	“Yalnız namaz olur mu?” şaşırdılar bu işe
Heralde ha bu Ofli ne hoca da ne bişe	Herhâlde bu Ofli ne hoca ne de bir şey
Çaresizlik içinde terk ettiler orayı	Çaresizlik içinde terk ettiler orayı
Cemaat birbirine ha bu işi sorayı	Cemaat birbirine bu işi soruyor
Ha bu işi sorayı, ha bu işi sorayı	Bu işi soruyor, bu işi soruyor
Hoca dedi meftaya “çık ta bi yol bulayım”	Hoca dedi mevtaya “Senden nasıl kurtulayım?”
Yanundaki dereye atup da kurtulayım	Yanındaki dereye atıp da kurtulayım
Attioni dereye bir kurnazlukduşundi	Attı onu dereye bir kurnazlık düşündü
Bulunduğu duzlukten az yokaritaşindi	Bulunduğu düzlükten az yukarı taşındı
Köyli geldi oraya ne mefta da ne bişe	Köylü geldi oraya ne mevta ne de bir şey
Heralda ha bu Ofli ne hoca da ne bişe	Herhâlde bu Ofli ne hoca ne de bir şey
Soylediler hocaya “meftamuza ne oldi”	Söylediler hocaya “Mevtamıza ne oldu?”
Biz ayrulduktan sonra ha burada ne oldi?	Biz ayrıldıktan sonra burada ne oldu?
Mefta ile aramda önemli olay geçti	Mevta ile aramda önemli olay geçti
Çok eyi adam idi okudum oniuçti	Çok iyi adam idi okudum onu uçtu
Bu nasulıştır diye sorup soruşturmayın?	Bu nasıl iştir diye sorup soruşturmayın?
Aklinuzkesmayisa fazla karıştırmayın	Aklınız kesmiyorsa fazla karıştırmayın
Fazla karıştırmayın, fazla karıştırmayın	Fazla karıştırmayın, fazla karıştırmayın
Yirmi dakika sonra bakun orda ne oldi?	Yirmi dakika sonra bakın orada ne oldu?
Aşağakiköylilertabutlan bile geldi	





Dediler “bu meftayı bulduk bizum derede”	Aşağıdaki köylüler tabut ile geldi
Bu işi anlamaduk, neler oldi burada	Dediler “Bu mevtayı bulduk bizim derede”
Hepisi sinirlendi saldurdilerOfliya	Bu işi anlamadık neler oldu burada
Hani bu uçmuş idi nerden geldi buraya?	Hepsi sinirlendi saldırdılar Ofluya
Onibuni anlamam ben okudum o uçti	Hani bu uçmuş idi nerden geldi buraya?
Yukarda ne etti isa gitti aşağıduşti	Onu bunu anlamam ben okudum o uçtu
Her görduğunOfliyi hoca misanayisun?	Yukarıda ne etti ise gitti aşağı düştü
Olur olmaz şeylere hemşerumkanayisun	Her gördüğün Ofloyu hoca mı sanıyorsun?
Bu sozum yalan midursoyle hemşerim soyle?	Olur olmaz şeylere hemşerim kanyorsun
Başa gelen çekilurOflinun işi boyle	Bu sözüm yalan mıdır söyle hemşerim söyle?
Oflinun işi boyle, Oflinun işi boyle	Başa gelen çekilir, Oflunun işi böyle
Oflinun işi boyle, Oflinun işi boyle	Oflunun işi böyle, Oflunun işi böyle
Oflinun işi boyle, Oflinun işi boyle	Oflunun işi böyle, Oflunun işi böyle

### 3. Kart Oyunu Eğitsel Yaratıcı Yazma Etkinliği

#### 6. Sınıf Yaratıcı Yazma Etkinliği

**Etkinliğin Adı:** Haydi Sen Seç

**Amaç:** Öğrencilerin seçtikleri görseller ve unsurlardan hareketle yaratıcı yazma becerilerinin belirlenmesi.

**Süre:** 2 ders saati

**Kişi Sayısı:** Sınıf mevcudu.

**Etkinliğin Uygulanışı:**

- 1- Dört farklı torba hazırlanır.
- 2- Torbalara beşer tane “kişi-yer-zaman-olay” unsurlarının yazılı olduğu kartlar koyulur.
- 3- Öğrenciler teker teker her torbadan birer kart seçer.
- 4- Seçilen kâğıtlar arkadaşlarla paylaşılmaz.
- 5- Öğrenci seçtiği kartta yazanları not eder ve kartı ait olduğu torbaya geri koyar.
- 6- Öğrencilerin seçtikleri kartlara bağlı olarak hikâye yazmaya başlanılır.
- 7- Yeterli süre tanınır.
- 8- Yazılanlar sınıfla paylaşılır.

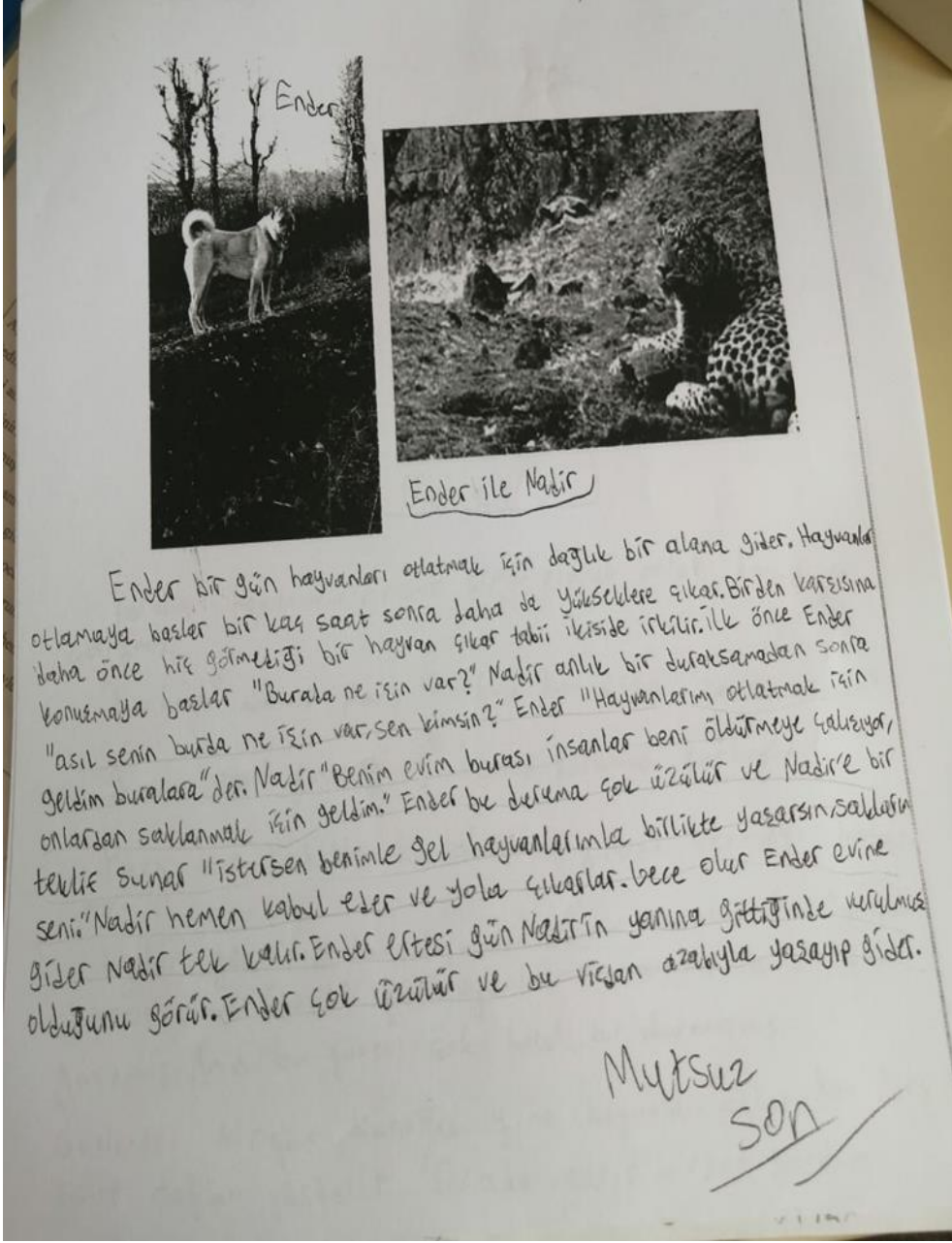


<b>Kartların Ön Yüzü</b>			
<b>KİŞİ</b>	<b>YER</b>	<b>ZAMAN</b>	<b>OLAY</b>
<b>1-</b> Hırçın ve asabi bakışlı Emel.	<b>6-</b> Artvin Yusufeli’de bir dağ köyü.	<b>11-</b> Kavurucu bir yaz ayı.	<b>16-</b> Aniden çıkan yangında mahsur kalan insanlar ve onları kurtarmaya çalışan kalabalık.
<b>2-</b> Güler yüzlü, uysal Veli.	<b>7-</b> Bodrum’un begonvillerle sarılı sokakları.	<b>12-</b> Çiçeklerin uyandığı ilkbahar ayı.	<b>17-</b> İstemeden kırılan kalbin, yeniden kazanılmaya çalışılması.
<b>3-</b> Sarı bukleli, pembe yanaklı, utangaç Lamiha.	<b>8-</b> Heybetli, üç katlı ahşap köşk.	<b>13-</b> Yaprakların renklerinin sarıya döndüğü sonbahar mevsimi.	<b>18-</b> Antika bir madalyon bulunması ve sonucunda karşılaşılan sıra dışı maceralar.
<b>4-</b> Keskin bakışlı ve cesur olan Yiğit.	<b>9-</b> Kömür kokulu mahallede, tek katlı gecekondü.	<b>14-</b> Akşamüstü, kararan havayla birlikte sert esen rüzgâr ve gök gürültülü yağmur.	<b>19-</b> Tek başına ağlayan çocukla karşılaşılması ve çocuğun ailesinin bulunmaya çalışılması.
<b>5-</b> Kendinden emin bakışlarıyla, düşündüklerini açıkça söyleyen Türkan.	<b>10-</b> Karadeniz sahilinde kamp alanında kurulan çadır.	<b>15-</b> Gün doğumu.	<b>20-</b> Görme engelli bir yaşlı teyzenin pazar poşetlerini düşürmesi ve bu duruma gülen çocuklara, başka bir çocuğun karşı gelip teyzeyi koruması.

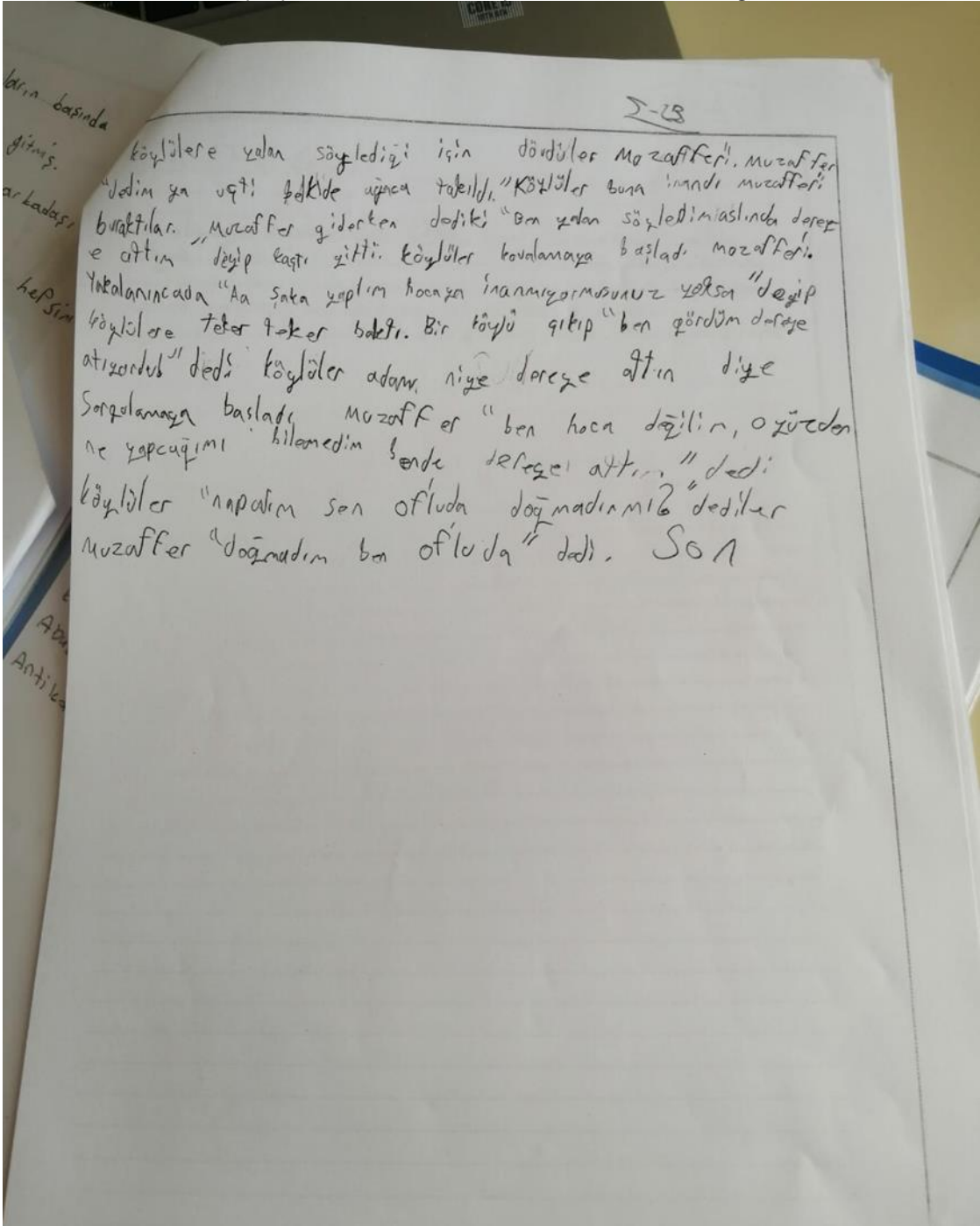


Kartların Arka Yüzü			
Kişi	Yer	Zaman	Olay
 1-	 6-	 11-	 16-
 2-	 7-	 12-	 17-
 3-	 8-	 13-	 18-
 4-	 9-	 14-	 19-
 5-	 10-	 15-	 20-

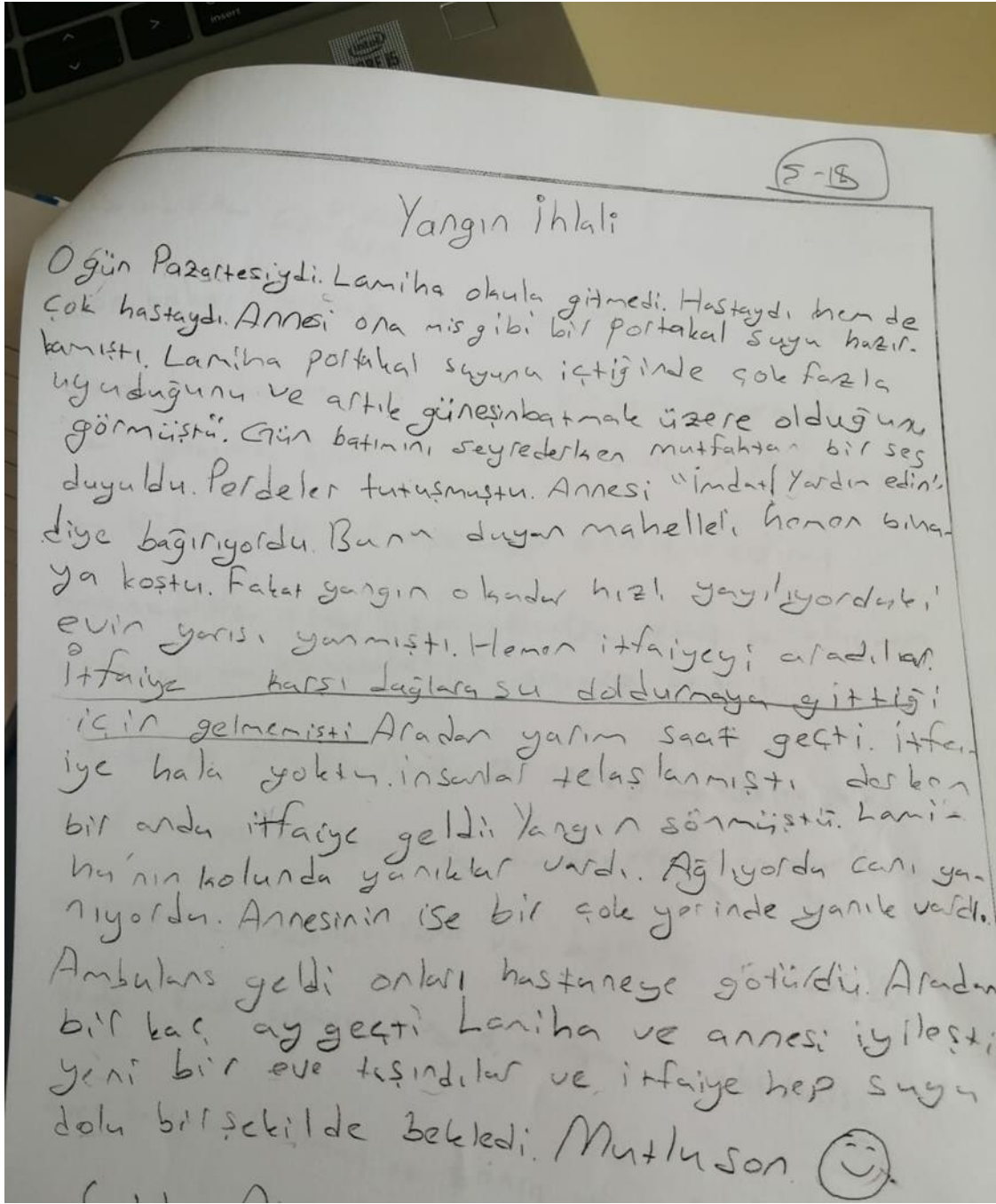
Ek: Uygulanan Yaratıcı Yazma Etkinliklerinden Elde Edilen Metinlere Dair Görüntüler









2-15  
köylere zalan söylediği işin döndüler Muzaffer'i. Muzaffer  
"dedim ya vakti bekledi uyaca takıldı." Köylüler buna inandı Muzaffer'i  
bıraktılar. Muzaffer giderken dedi ki "ben zalan söyledim aslında dereye  
attım değil kağıt zitti. Köylüler kovalamaya başladı Muzaffer'i.  
Yakalanıncada "Aa şaka yaptım hocaya inanmışsınız ya" dedi "değil  
köylülere taker taker bakı. Bir köylü girip "ben gördüm dereye  
atıyorduk" dedi köylüler adamı niye dereye attın diye  
Sorgulamaya başladı Muzaffer "ben hoca değilim, özürden  
ne yapacağımı bilmedim bende dereye attım." dedi  
köylüler "napalım sen ofluda doğmadın mı?" dediler  
Muzaffer "doğmadım ben ofluda" dedi. SON





49



Kangal      CITA

**KANGAL VE CİTA**

Bir kangal ve cita vermiş. Bu kangal ve cita hem çok yakın arkadaşlarım hemde kedii köpek gibilerim. Bir gün ormanda karşılaşmalar. Söze Cita başlamış

- Nöber kangal kardeş nasılsın?

Kangal konuşmuş:

- İyiyim. Sende iyi görünüyorsun. Ne dersin su büyük hayata kadar yarı yapalım mı?

Kangal çok hızlı olduğu için bu soruyu sormuş tabiki. Aklından citayı yemince küçük düşürüp, bütün ormanda kibirli kibirli dolaşmak varmış. Bizim cita ise çok mütevaziyim. Asla başarı olduğu şeyleri insanların gözüne sokmazmış. Cita bu yarı kabul etmiş. Kangal yeneceğinden emin olduğu için bütün ormanı ormanda yarı yapacakları yere dağırmış. O gün gelince cita ve kangal yarılarını almış ve yarı başlamış.

Cita önde ilerleyerek kongala fark atmış. Kendisi kongalin önünde olduğunu fark edince arkasına üzülmesin diye yavaşlamış. O zaman da kongal uyanmış. Özüne gelmiş. Cita ile kongal baş başaymış. Cita aslında kongalin kendisi hakkında "oh baksana bir şey yapmıyor, belliydi kaybedeceği, görüyormusunuz ben kazanıyorum" dediğini duymuş. Cita bunu duyunca çok üzülmüş, yetmiş atık, kongal her yerde citayı küfürsü düşürüyormuş. Cita çok sinirlenmiş ve kongali bir arada görmüş. Herkes citayı tebrik etmiş. Ama cita tüm davalara rağmen kongali küçük düşürmemiş. Kongal ise yaptığından dolayı citadan özür dilemiş. Cita kongali affetsede kongal kendini affedememiş. Sizsiz düne kongal gibi kibirli olmayın ☺

Çok iyi adam idi okudum oni uçtı	Çok iyi adam idi okudum onu uçtu
Bu nasıl iştir diye sorup soruşturmayın?	Bu nasıl iştir diye sorup soruşturmayın?
Aklınız kesmayisa fazla karıştırmayın	Aklınız kesmiyorsa fazla karıştırmayın
Fazla karıştırmayın, fazla karıştırmayın	Fazla karıştırmayın, fazla karıştırmayın
Yirmi dakika sonra bakın orda ne oldu?	Yirmi dakika sonra bakın orda ne oldu?
Aşağıdaki köylüler tabutla bile geldi	Aşağıdaki köylüler tabut ile geldi
Dediler "bu meftayı bulduk bizim dere"de"	Dediler "bu mevtayı bulduk bizim dere"de"
Bu işi anlamaduk, neler oldu burada	Bu işi anlamadık neler oldu burada
Hepsi sinirlendi saldırdılar Ofliya	Hepsi sinirlendi saldırdılar Ofliya
Hani bu uçmuş idi nerden geldi buraya?	Hani bu uçmuş idi nerden geldi buraya?
Oni buni anlamam ben okudum o uçtı	Onu bunu anlamam ben okudum o uçtu
Yukarda ne etti isa gitti aşağı düştü	Yukarıda ne etti ise gitti aşağı düştü
Her gördüğün Ofliyi hoca misanayisün?	Her gördüğün Ofliyu hoca mı sanıyorsun?
Olur olmaz şeylere hemşerim kanayisün	Olur olmaz şeylere hemşerim kanıyorsun
Bu sozum yalan midur soyle hemşerim soyle?	Bu sözüm yalan mıdır söyle hemşerim söyle?
Başa gelen çekilir Oflinun işi boyle	Başa gelen çekilir, Oflinun işi böyle
Oflinun işi boyle, Oflinun işi boyle	Oflinun işi böyle, Oflinun işi böyle
Oflinun işi boyle, Oflinun işi boyle	Oflinun işi böyle, Oflinun işi böyle

Ofliyi dövdüler. Dereye attılar. Ona karan-  
akla şaşındılar. Üstüne bide Of cayı içtular.  
Uzun bir süre, imam bulamadılar. Uşaklardan  
bircuni imam yaptılar. Köye bir hoca geldi, hemen  
imam yaptılar. Ofliyum deyince dere"den aşağı  
attılar. Tam hoca düşeyken hemen kurtardılar. Anladılar  
bu hoca gerişek hoca. Biri uyarmayıydı, |  
düşeydu koca hoca! Anladılarki, her Ofli  
hoca, olmaz! Ve her Ofli kandirikci olmaz.  
Az daha karışiyordi sahiyle yalan. Boyle  
iş olur mu söyle hemşerim söyle.



LAMİANIN YANGINDAN  
KARDEŞİ VE KENDİSİNİ KURTARIŞI (Y21)

Gene yaz aylarından havurucu bir gün. Lamia  
liq kartlı Anşup köşk'ün de sarı bukleleri pembe yatakları ile  
televizyona bakıyordu. Genellikle hatıta sereteli yaz ayının  
havurucu sıcaklarından dolayı akan yangınlardan bahsediliyordu.  
Bir anda annesi Lamia'yı gagırdı "hadi yemek hazır"  
dedi ve Lamia yemeğe geçti. Ailesi lamiaya şöyle  
dedi "biz dışarıya alıyoruz kardeşin ve sen evde kal  
artık nede olsa 15 yaşına gireceksin" bunun üzerine  
Lamia "tamam" diyip kardeşi ile odacı gençler Yarı  
sıcak sıcak ev yanmayı başlatmıştı. Bunu gören  
Lamia o sırada mutfakta, kardeşi ise oturma odası -  
sındıydı Lamia hemen kendisini dışarı atmayı başardı  
ama kardeşi içeride kalmıştı. 6. sırada Lamianın  
Annesi ve babası geldi bunun üzerine Lamia içeriye  
daldı ve kardeşini sen dakikada kurtardın. Onu  
sıcak Ailesiyle güzel bir hayrat geçirdi