

Yabancı Dil Öğretiminde Rol Yapararak Öğrenme (Role-Play) Çalışmasının Sözlü İletişim (Oral Communication)'e Olan Etkisinin Yetişkin ve Çocuklar Açısından İncelenmesi¹

Dr. Hidayet TUNCAY

Giriş

1970'li yılların başında Yabancı Dil Öğretimi (YDÖ)'nde iletişim öğesinin ağırlık kazanmasıyla birlikte, İletişimci Dil Öğretimi/Communicative Language Teaching (CLT)'nin amaçlarına uygun olarak Van Ek, Alexander (1975) ve daha birçok dilbilimci tarafından kavram (notion) ve işleve (function) dayalı programlar geliştirilmiştir. Kavram ve işlevlerin söz konusu edildiği bu tür dil öğretim izlencelerinde, işlevlerin her alanda iletişim ağırlıklı olarak değerlendirildiğine tanık olmaktadır. İletişim olgusu içinde kavramlar genel ve özel olmak üzere ikiye ayrılabilir. Genel kavramlar var olma, uzay, zaman, nicelik ve nitelik gibi soyut konuları; özel kavramlar ise "bağlam" ya da "durumlar" diye adlandırabileceğimiz kavramlardır ve seyahat, sağlık, eğitim, alış-veriş, faaliyetler ve boş vakitleri değerlendirme gibi hususları içermektedir.

Çıkış noktamız iletişim olduğundan, iletişim kurmanın nedenlerine değinmeden geçemeyiz. İletişim kurmadaki başlıca sebepleri Rivers (1972) şu şekilde sıralamaktadır:

- sosyal ilişkiler kurmak ve sürdürmek,
- bir kimsenin herhangi bir konuda olumlu ya da olumsuz tepkilerini dile getirmesi,
- birinin niyetlerini belli etmemesi,
- anlatarak problemleri çözmek
- gerektiğinde arayıp bilgi verme,
- başkalarına bir şeyin nasıl yapılacağını öğretme ya da onlardan öğrenme,
- telefonda konuşma ya da tartışma,
- tartışarak, tavsiye ve önerilerde bulunarak problemleri çözme,
- fikir tartışması yapma,
- değişik maksatlarla dil üzerinde oynama,
- sosyal durumları içeren rolleri yaparak iletişim kurmaya çalışma,
- dili kullanarak başkalarını eğlendirme,
- bir kimsenin başarısını sergilemesi,
- boş zamanları değerlendirme,
- sosyal yaşama dayalı durumlarda bir fikre karşı çıkma veya destekleme.

Görülüyor ki, iletişim kurmanın amaçlarından bir tanesi de rol yaparak iletişim kurmaya çalışmaktır. İletişimin amacı ne olursa olsun İletişimci Yaklaşım (Communicative approach) kavramlara dayalı işlevleri dil öğretiminin hemen hemen her aşamasında işlemekte, çünkü üretken beceriler (Productive skills), algılama becerileri (Receptive skills)'nden daha da ön plandadır. Bilindiği gibi iletişimci yaklaşımda işlevler kavram ve yapılara kıyasla çok daha etkin bir yer tutmaktadır.

Bu bildiride, iletişimci yaklaşımın işlevlerinin yerine getirilmesi için, dil öğretim sürecinde sıkça verilen kavramların uygulanmasında rol-yapma çalışmalarına değineceğiz ve hem yetişkin hem de öğrenciler açısından bir değerlendirme yapmaya çalışacağız. Role-Play ifadesi bundan böyle bu bildiride işlevsel becerilerin rol yaparak uygulanması anlamında kullanılacaktır.

¹ Bu makale, *IX. Dilbilim Kurultayı, Abant İzzet Baysal Üniversitesi (Bolu, 25 - 27 Mayıs 1995) sunulmuş, kurultay bildiri kitabında ve Ankara Üniversitesi (Ankara) Dil Dergisi/Language Journal, sayı:39, (1995)* yayınlanmıştır.

İşleve Dayalı Sözlü İletişimde Role-Play Çalışmaları

Role-Play'in sözlü iletişim bütünlüğü içinde temel olarak aynı fakat, zaman zaman değişkenlik gösteren tanımını yapmak mümkündür. Bu bakımdan Role-Play'i öğrencilerin öğrendikleri yeni yapı ya da kuralları ve sözcükleri kullanmaya teşvik eden bir araç olarak değerlendirebiliriz (Dobson, 1987). Ayrıca Role-Play öğrencilerin belli bir rolü üstlenerek gerçek yaşam ortamındaki durumlara benzer kavramları ve hareketleri sahnelemeleridir denilebilir. Bu amaçla öğrencilere bir durum verilerek bu duruma uygun rol yapmaları istenebilir. Roller öğrencilere sözlü veya yazılı olarak verilebilir, daha sonra vurgu, tonlama, jest ve mimiklerin de yardımıyla bu rolleri sınıf içinde iletişim amaçlı uygulamaları sağlanır. Ancak rollerin çeşitliliği, zor ya da kolay oluşu, kültürel olarak anlaşılabilir olması yabancı dil öğretim seviyesine göre düzenlenebilir. Bu itibarla rolleri, Role-Play maksatlı kullanım için yapı bakımından üç ana grupta toplayabiliriz:

- a. **Yapısı belli olan roller:** Bu tip rollerde, rolün tam olarak açıklandığını ve öğrencinin verilen sözcük, ifade ve yapıları kullanarak rolü yapacağını görüyoruz.
- b. **Yapısı kısmen belli olan roller:** Rollerin yapısı kısmen açıklanarak öğrencilerden bir düzen içerisinde belirli sözcük ve cümle yapılarını kullanmaları istenmektedir.
- c. **Yapısı belli olmayan roller:** Bu rollerde öğrencilerden belli bir konuda serbest olarak duruma uygun ve makul sürelerde konuşmaları istenebilir.

Ancak, yapısı belli olsun ya da olmasın Role-Play'de bazen olumsuzluklar göze çarpmaktadır. Bu nedenle zaman zaman öğretmenler Role-Play çalışmalarına yer verir fakat öğrencilerinin utanacağını ve başarılı olamayacaklarını düşünebilir. Oysa Dobson (1987) bir öğrencinin, verilen herhangi bir rolde aktif görev almasını sağladığımızda kendine güvenin artacağını ve gerçekte sözlü iletişim kurmasını engelleyen asıl endişenin azalacağını savunmaktadır. Daha da önemlisi, Role-Play çalışmasına katılan öğrencinin, rolünü üstlendiği karakteri canlandırdığından, kendisinin yapacağı hatalardan kurtulmuş olacaktır denilmektedir (Dobson, 1987: 48).

Öte yandan Di Pietro (1987) dil öğreniminde senaryoların kullanımı yoluyla iletişim kurma açısından Role-Play'in diğer türlerini;

- a. Tanımlanmış roller,
- b. Benzetimler,
- c. Jacobson'un (1984) Duruma dayalı metod (Case Method)'undakine benzer roller,
- d. Sosyal yaşamdan uyarlanan roller olarak dört gruba ayrılmıştır.

Tanımlanmış roller (Scripted roles), konuşmacıya neleri konuşması gerektiğini açıklayan bilgiler verir. **Benzetimler/Simulations** (Demirel, 1993), serbest konuşmayı yani doğaçlama yapmayı gerektiren roller olabilir ve aynı rol içinde değişik konular ele alınabilir. Ancak senaryo ile benzetim arasında küçük bir ayrıntı mevcuttur, ki bu da birçok kişinin aynı anda iletişim olgusuna dâhil olabileceğidir. Di Pietro (1987) Jacobson'un Duruma dayalı Metod'undan bahsederken rolleri bir konunun ya da gündemdeki bir problemin öğrenciler tarafından tartışılarak iletişimin sağlanması şeklinde yorumlamaktadır. Burada asıl amaç, probleme çözüm üretmekten çok verilen rollerle Hedef Dili (HD) kullanmaktır. Sosyal yaşam kesitlerinden uyarlanan rollerde önemli bir konunun tartışması yapılabilir ve rol alan kişiler kendi tutumlarını konuya göre belirleyerek o doğrultuda fikirler üretebilirler. Etkileşim/Interaction (Demirel, 1992) ve sosyal yaşamdan çıkarılan roller öğrencilere konuları HD 'de tartışma fırsatı verebilir.

Yukarıda saydıklarımıza ilâveten, Role-Play öğrencileri HD'in belirgin öğelerini sınıf içinde iletişim amaçlı kullanmaya teşvik eder denilebilir. Bilindiği gibi birçok öğrenci ana dillerinde uygulayabildikleri bazı rolleri HD'de uygulamakta zorlanabilirler. Çünkü amaç sadece bir rolü uygulamak değil, ayrıca o role uygun ifade seçmek ve uygun bir davranış geliştirmektir. Öyle ki öğrenciler HD'de ne tür bir rolle karşılaşacaklarını önceden kestiremeyebilirler. Dolayısıyla yabancı oldukları bir rolle karşılaştıklarında, kavramı ve ortamı tanımadan sadece sözcükleri kullanarak rol yapma durumunda

kalabilirler. İşte bu nedenledir ki, kavramlar ve durumların hem kültürel hem de dil öğretimi bağlamında son derece önemli bir yeri olduğunu düşünmekteyiz.

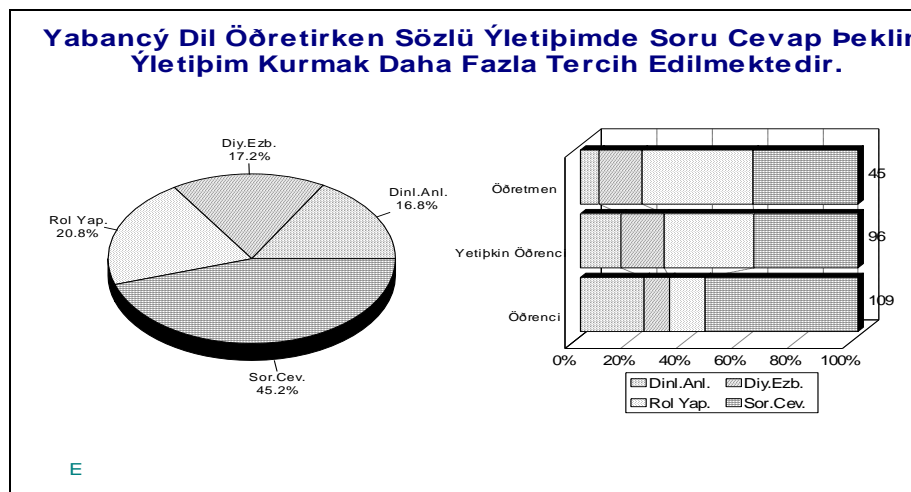
Bildirinin bu bölümünde iletişim amaçlı yabancı dil öğreniminde Role-Play çalışmasının yetişkin ve çocuklar açısından bir değerlendirmesini yapmaya çalışacağız. Bu çalışmaya temel oluşturan veriler, yetişkin, öğrenci ve öğretim görevlilerine uygulanan ve hemen hemen benzer sorular içeren üç ayrı anketten elde edilmiştir. Anket soruları ve tanımlayıcı istatistikler SPSS programı ile bilgisayarda değerlendirilmiş ve grafiklerle gösterilmiştir. 12-18 yaş grubu öğrencilere uygulanan ankete İstanbul'daki üç ayrı liseden toplam 109 denek, 20-42 yaş grubu yetişkinlere uygulanan ankete K.K.Lisan okulundan 96 denek, öğretim görevlilerine uygulanan ankete ise toplan 12 ayrı lise ve benzeri okuldan 45 denek katılmıştır. Okul ve denek seçiminde herhangi bir ayırım gözetilmemiştir ancak, öğretim görevlilerine uygulanan anket için yabancı dil öğretimi yaptıkları kitaplarda Role-Play içeren çalışmalar olup olmadığına özen gösterilmiştir.

12-18 yaş grubu öğrencilere uygulanan anket 17, 20-42 yaş grubu yetişkinlerine uygulanan anket 19 ve öğretim görevlilerine uygulanan anket ise 16 sorudan oluşmaktadır. Her üç ankette de soruların ağırlık noktasını şu hususlar oluşturmaktadır.

- Role-Play çalışmalarının nasıl değerlendirildiği,
- Yabancı dil öğrenirken Role-Play çalışmasının etkisi,
- Role-Play ile yaşın bağlantısının olup olmadığı,
- Hayal gücü kullanımı ile Role-Play ilişkisi,
- Kültürel bağlamda yabancı oldukları rollerde başarılı olup olmadıkları.

Bildiride asıl amaç, iletişim amaçlı yabancı dil öğreniminde Role-Play'in yetişkin ve öğrenciler açısından ele alınması ve öğretim görevlilerinin de görüşlerini değerlendirerek bir inceleme yapmaktır. Bu çalışma daha çok kuramsal düzeyde olup, karar belirleyici bir unsur taşımamaktadır. Şüphesiz anket sonuçlarından bazı veriler elde edilmiştir; örneğin, yetişkinlerin Role-Play çalışmalarında gerek kuramsal bağlamda, gerekse uygulamada öğrencilere kıyasla daha az etkin oldukları söylenebilir. Öncelikle her üç gruba da sorduğumuz ortak soruların bir değerlendirmesini yapmaya çalışacağız. Ancak anketi oluşturan her soruyu burada ele almamızın çok zaman alacağı kanaatindeyiz.

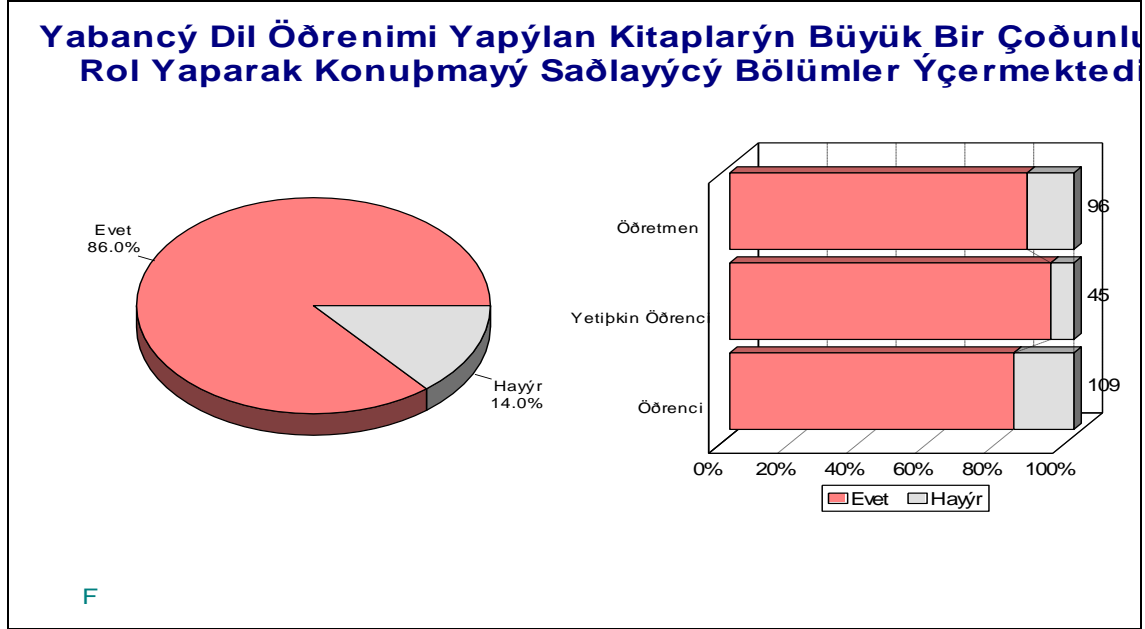
Ortak sorulardan bir tanesi, "Yabancı dil öğrenirken sizce aşağıda verilenlerden hangisi daha yararlı olabilir?"



Şekil 1: YDÖ'nde hangi unsur daha yararlıdır?

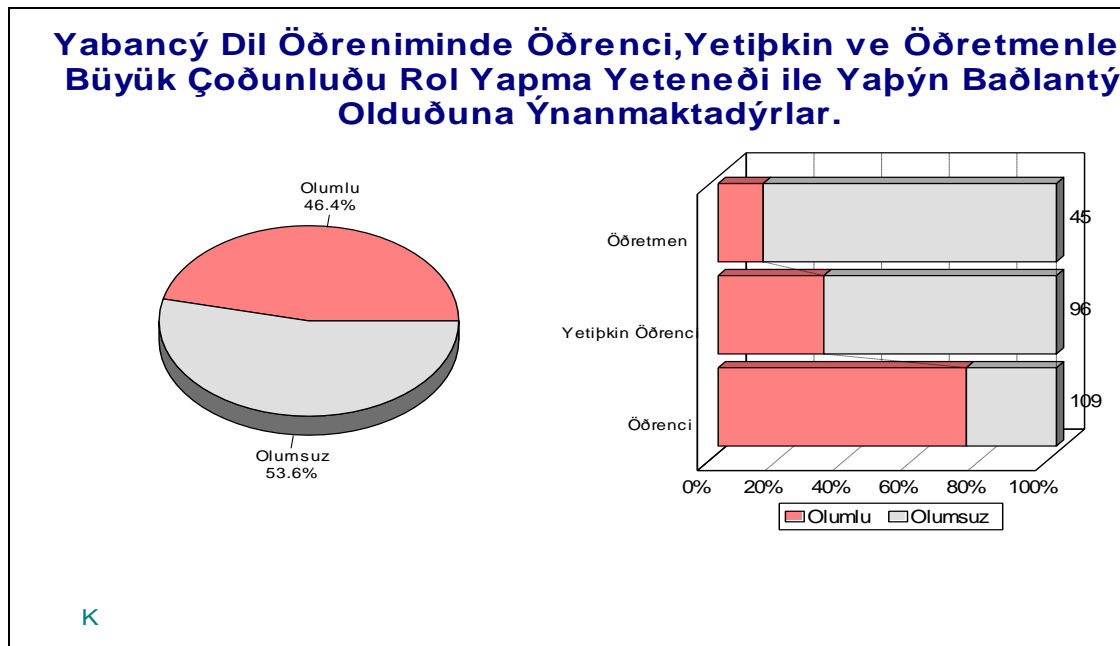
Bu soruya grafikte görüldüğü gibi 12-18 yaş grubu öğrencilerin %55'i; 20-42 yaş grubu yetişkinlerin %76'si "soru-cevap şeklinde iletişim kurmak" olarak yanıtlamışlardır. Ancak öğretim görevlilerininin %40'i "bir duruma uygun rol yaparak konuşmak" yanıtını vermişlerdir. Görülüyor ki Role-

Play öğrenen kişilerce pek dikkate alınmamış. Ayrıca şekil 2 grafikte görüldüğü gibi üç gruba da “Öğretmekte/öğrenmekte olduğunuz kitaplarda Role-Play ile ilgili çalışma bölümleri var mı?” sorusuna öğrencilerin %86,6’si, yetişkinlerin %86,5’i ve öğretim görevlilerinin de % 93,3’ü olumlu yanıt vermişlerdir. Öğrencilerin ve yetişkinlerin büyük bölümü “soru cevap şeklinde iletişim kurma” eğilimindedirler. Ancak bu sonuca en yakın seçeneğin öğrencilerde %22,9 ile “dinleyip anlatma”, yetişkinlerde % 32,3 ile “rol yaparak iletişim kurma” ve öğretim görevlilerinde ise %37,8 ile “soru cevap tekniği ile iletişim kurma” olduğu göze çarpmaktadır.



Şekil 2: Kitaplarınızda Role-Play içeren bölümler var mı?

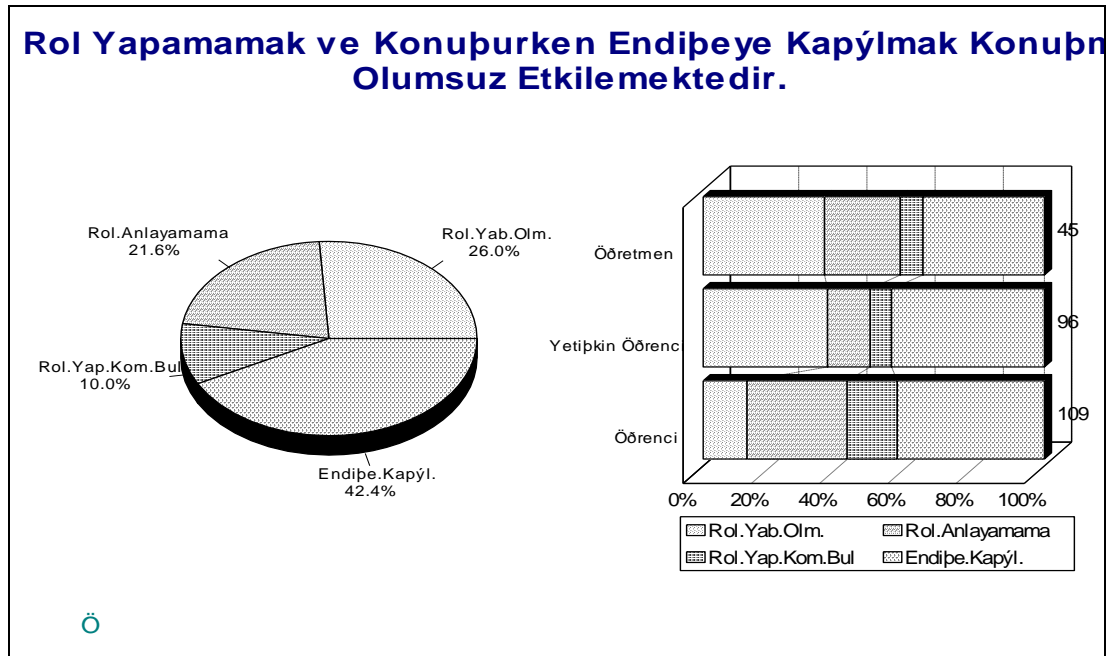
Role-Play yaparak iletişim kurmada yaşın bağlantısının olumlu mu, olumsuz mu olduğunu incelemek için her üç gruba da sorulan soruda (şekil 3), deneklerin %53,6’sı yaşın etkisinin olumsuz olduğunu savunmaktadır. Ayrıca deneklerin %46,4’ü ise verilen bir duruma uygun rol yaparak iletişim kurmanın iyi ya da kötü olmasının yaş ile bağlantısının olumlu olduğunu belirtmektedirler.



Şekil 3: Role-Play ile yaşın bağlantısı

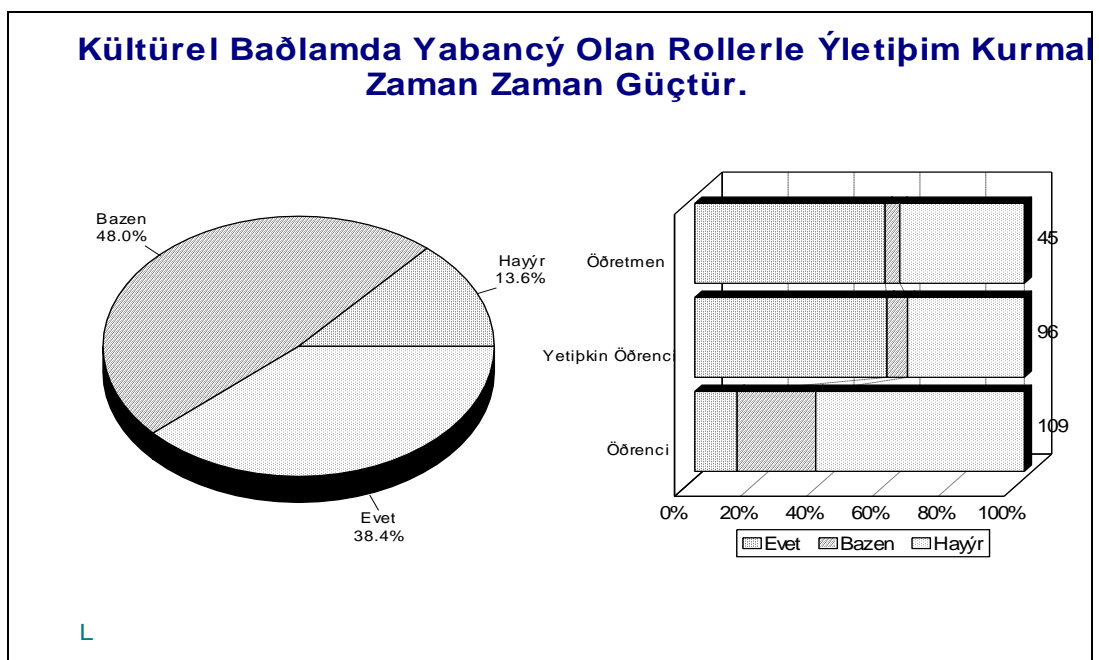
Bu sonuçlardan da anlaşılacağı gibi öğrencilerin büyük bir bölümü yaşı Role-Play yaparak iletişim kurmaya bir engel olarak görmezken, yetişkin ve öğretim görevlilerinin büyük bir bölümü yaşın rol yaparak öğrenme çalışmasında olumsuz etkisi olduğunu belirtmektedirler. Kanımca yetişkinlerden her tür bağlamda rolü yapmalarını istemek bazen iletişimi olumsuz yönde etkileyecek ve yaşın kavramaya olan etkisiyle stres altına girebilirler.

Öte yandan bir diğeri soru "Role-Play çalışmasında aşağıdakilerden hangisi konuşmayı olumsuz etkiler?" olarak verilmiştir.



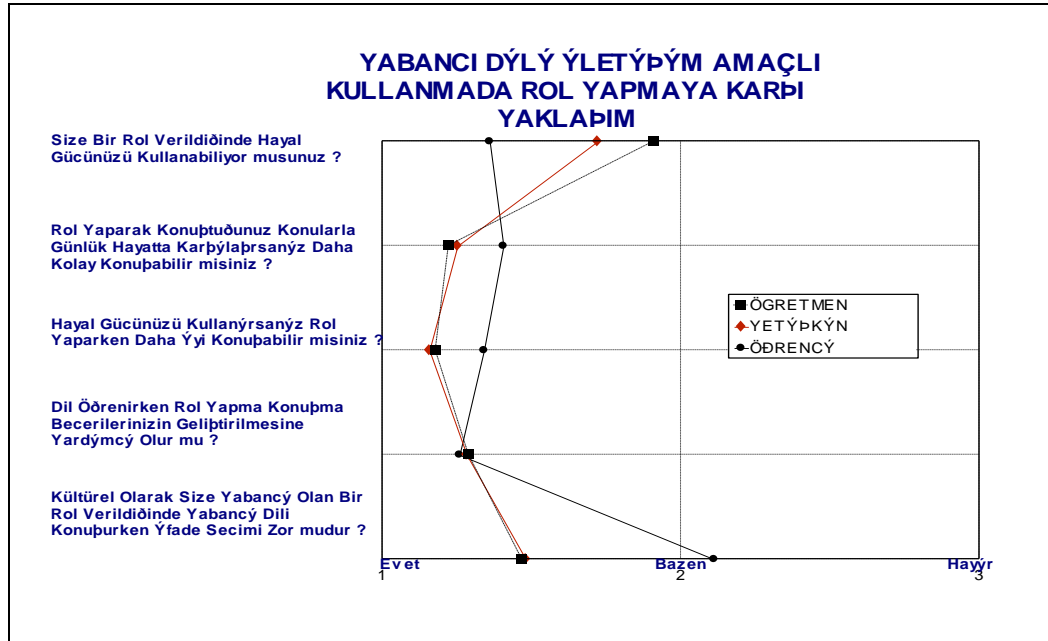
Şekil 4: Konuşmayı hangisi olumsuz yönde etkiler?

Bu soruya öğrencilerin %43,1'i, yetişkinlerin %48,8'i, öğretim görevlilerinin %35,6'si "rol yapamamak ve endişeye kapılmak" yanıtını vermişlerdir. Buradan da anlaşılacağı gibi amaç iletişim kurmaktan öte rol yapma endişesini yenememek ve endişeye kapılarak stres altına girmek olmuştur denilebilir. Yabancı dil öğretiminde iletişim kurarken heyecan faktörünü de hesaba kattığımızda sonuç yetişkinler açısından iletişim kurmaktan çok bir çıkmaz görünümündedir.



Şekil 5: Kültürel bağlamda yabancı olunan rollerde iletişim kurmak

“Kültürel bağlamda yabancı olduğunuz bir konuda size rol verildiğinde yabancı dili konuşurken ve rolünüze uygun ifade seçerken zorlanıyor musunuz?” sorusuna öğrencilerin %63,3’ü bazen, yetişkinlerin %58,3’ü evet, öğretim görevlilerinin %57,8’i de öğrencilerinin zorlandıklarını belirtmektedirler. Buna göre HD’in kültürüne yabancı kalındığında ve hem yetişkin hem de öğrencilerden rol yaparak iletişim kurmaları istendiğinde, yabancı dili kullanmaktan çok, kültürel bağlamda o role yabancı olmalarının dili iletişim amaçlı kullanmayı olumsuz yönde etkilediğine tanık olmaktadır.



Şekil 6: YDÖ’nde rol yapmaya karşı yaklaşım

Yabancı dili iletişim amaçlı kullanmada rol yapmaya karşı yaklaşımda hayal gücünün kullanımında, benzer konularla günlük hayatta karşılaşıldığında önceden rol yaparak denendiği için daha kolay iletişim kurulacağı, Role-Play çalışmasının konuşma becerilerini geliştireceği ve ifade seçiminin kültürel açıdan yabancı olunan bir konuda zor olduğu anlaşılmaktadır. Ancak öğrencilerin bunda daha da başarılı olduğunu gözlemlemekteyiz. Şüphesiz bu konuda yetişkinler daha az avantaja sahiptirler çünkü hemen hemen pek çoğu kültürel gelişimini tamamlamış durumdadır. Genel anlamda Role-Play kavramına bu grafikten de anlaşılacağı gibi olumlu yaklaşıldığını anlaşılmaktadır.

Sonuç

Bu çalışmada amaç, yabancı dil öğrenimi yapılan kitaplarda iletişim maksadıyla verilen Role-Play çalışmalarının faydalı mı yoksa faydasız mı olduğunun irdelenmesini yapmaktan çok, yetişkin, öğrenci ve öğretim görevlilerinin bu konuyu nasıl değerlendirdiklerini incelemek ve ileride bu konuda yapılabilecek çalışmalara yardımcı olmaktır. Nasıl ki bir tiyatro oyuncusu rolünü tam olarak ezberliyor ve ona göre bir davranış geliştirip, seyirci karşısına çıkıp rolünü oynayabiliyorsa, kanımca Role-Play çalışması da seyirci önüne yani yabancı dilin kullanıldığı özgün ortama girmeden önce rollerin çok iyi hazmedilmesini ve uygulanmasını gerektirebilir. Telâffuz kuralları, mimik, jest, vücut dili ve konuştuğu dilin tüm özelliklerini yeterince uygulayabilmek bir kabiliyet ölçüsünde mümkündür kanaatindeyiz. Diyebiliriz ki, YDÖ’de bir “Wow” ünleminin söylenişi bile Role-Play içinde önemli bir yer tutabilir. Ancak asıl amaç iletişim olduğundan yabancı dili kullanmada özgün işlevlerin daha ön planda olduğunu hepimiz biliyoruz. Nasıl ki yabancı dil öğrenmenin belirli bir oranda kabiliyet gerektirdiğini söyleyebiliyorsak, Role-Play çalışmasında da bu husus göz ardı edilemez. Bu çalışmanın tümünden aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir:

- Hem yetişkin hem de öğrencilerin YDÖ’de Role-Play çalışmasına karşı olmadıklarını,

- b. Hayal gücü kullanımının Role-Play çalışmasında öğrencilerde yetişkinlerden daha güçlü olduğunu,
- c. Öğrenci ve yetişkinlerin Role-Play çalışmasında yabancı dilin kavramlarını uygulamaktan çok işlevlerini yerine getirmek için çaba harcadıklarını,
- d. Verilen örnek bir rolde yetişkinlerin %83,3'ünün role alışmada ve ifade bulmada zorlandıklarını,
- e. Yaşın yetişkinlerde Role-Play açısından öğrencilere kıyasla daha etkin olduğunu,
- f. Hem yetişkin hem de öğrencilerin Role-Play çalışmasını oyun amaçlı kullanmadan çok konuşma becerisi geliştiren bir faaliyet olduğunu belirttiklerine tanık olmaktadır.

Bilindiği gibi ana dilimizde de zaman zaman isteyerek ya da istemeden rol yaparak konuşmak gereğini duyabiliriz. Kimi zaman rolümüzü jest, mimik, tonlama ve vücut hareketleriyle yapabilirken bazen çok arzu ettiğimiz halde son derece masum rolleri bile en üstün rol kabiliyetimizi kullanarak yapamayabiliriz. YDÖ'nin hangi aşamasında olursa olsun, Role-Play çalışmalarıyla hem kültürel bağlamda hem de dilin işlevleri açısından HD'nin kullanımını görmek faydalı olacaktır kanaatindeyiz. Ancak Role-Play çalışmalarında yabancı dil öğrenen kişilerin, bilhassa yetişkinlerin genel konuları ve yaşları daima dikkate alınmalı ve rol yaptırarak HD kullanılmak istersen onları yabancı dilden soğutmamalıyız.

Kaynakça

- _____ 1986. **A FORUM ANTHOLOGY . Selected Articles from the English Forum. 1979-1983.** USIS. Washington. D.C.
- _____ **American Language Course, Familiarization with the new American Language Course. M 780. DL1 Lackland AFB. Tx.**
- Brumfit, Christopher. 1984. **Communicative Methodology in Language Teaching. The Roles of Fluency and Accuracy.** C.U.P. Cambridge.
- Demircan, Ö. 1990. **Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri.** Can Ofset. İstanbul.
- Demirel, Ö. 1993. **EĞİTİM TERİMLERİ SÖZLÜĞÜ.** USEM yayınları. Ankara.
- Di Pietro, J. R. 1987. **Strategic Interaction- Learning Languages through Scenarios.** C.U.P. Cambridge.
- Dobson, J. M. 1987. **Effective Techniques for English Conversation Groups.** USIS Washington D.C. s.46-50.
- Korkmaz, Z. 1992. **Gramer Terimleri Sözlüğü.** TDK yayınları 575. Ankara.
- Livingstone, C. 1983. **Role-Play in Language Learning.** Longman. Essex
- Madsen, H. 1983. **Techniques in Testing.** O.U.P. Oxford.
- Munby, J. 1978. **Communicative Syllabus Design.** C.U.P. Cambridge.
- Murcia, M. C.- , Lois Mcintosh. Eds. 1989. **Teaching English as a Second or Foreign Language.** NewBury House Publishers. INC. USIS.
- Oller, J. W. Patricia A. Richard A. 1983. **Method that Work.** "From Role Play to the Real World" by Raymond J. Rodriguez and Robert H. White. Rowley.
- Papalia , Anthony. 1976. **Learner-centered Language Teaching, Methods and Materials.** Newbury House Publishers. Mass.
- Paulston, Christina Brall & Mary Newton Bruder. 1976. **Teaching English as a Second Language Techniques and Procedures.** Little, Brown and Company
- Rivers, M. Wilga. 1981. **Teaching Foreign Language Skills.** 2nd. ed. Chicago U.P.
- Rivers, W.H. 1972. **Teaching Foreign Language Skills.** University of Chicago.
- Sheils, Joe. 1988. **Communication in Modern Languages Classroom.** Council of Europe. Strasbourg.
- Underhill, Nic. 1987. **Testing Spoken Language.** C.U.P. Cambridge.