

T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM PROGRAMI



**5. SINIF İNGİLİZCE DERSİNDE DİJİTAL OYUN TABANLI
ÖĞRENMENİN AKADEMİK BAŞARI VE TUTUM ÜZERİNE
ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Ali YILMAZ

Danışman

Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK

SAMSUN
2022

TEZ KABUL VE ONAYI

Ali YILMAZ tarafından, Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK danışmanlığında hazırlanan “5. SINIF İNGİLİZCE DERSİNDE DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENMENİN AKADEMİK BAŞARI VE TUTUM ÜZERİNE ETKİSİ” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 15.9.2022 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	İmza	Sonuç
Başkan	Doç. Dr. Bayram ÖZER Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
Üye	Doç. Dr. Volkan DURAN İğdır Üniversitesi Psikoloji Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret
Üye	Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı		<input checked="" type="checkbox"/> Kabul <input type="checkbox"/> Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

ONAY

... / ... / ...

Prof. Dr. Ali BOLAT
Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet (Gerekli ise ekler kısmına ekleyiniz)

Hayır

İmza

17 / 06 / 2022

Ali YILMAZ

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : 5. SINIF İNGİLZİCE DERSİNDE DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENMENİN AKADEMİK BAŞARI VE TUTUM ÜZERİNE ETKİSİ

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 17/06/2022 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 21

Tek kaynak oranı : % 4 çıkmıştır.

İmza

17 / 06 / 2022

Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK

ÖZET

5. SINIF İNGİLİZCE DERSİNDE DİJİTAL OYUN TABANLI ÖĞRENMENİN AKADEMİK BAŞARI VE TUTUM ÜZERİNE ETKİSİ

Ali YILMAZ

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı

Eğitim Programları ve Öğretim Programı

Yüksek Lisans, Haziran/2022

Danışman:Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK

2019 Yılı mart ayında pandemi ilan edilmesiyle birlikte dünya genelinde olduğu gibi Türkiye’de deörgün eğitim sistemi online platforma taşınarak eğitim öğretimi çalışmalarının kesintiye uğraması engellenmeye çalışılmıştır. Eğitim – öğretim ortamının değişmesiyle birlikte kullanılan öğretim yöntem ve tekniklerin de değişmesi kaçınılmaz hale gelmiştir. Herhangi bir hazırlık yapma şansı olmadan online derslere başlayan öğretmen ve öğrenciler süreçte bir çok sorunlar karşılaşmıştır. Bu sorunların başında öğrencilerin derse karşı olan ilgilerinin azalması, canlı derslere katılmak istememeleri ve canlı ders sırasında verilmeye çalışılan kazanımların öğrenci tarafından özümsememesi gelmektedir.Bu problemten hareketle çalışmada, dijital oyunlaştırma uygulamalarının akademik başarı ve derse ilişkin tutuma olan etkisi araştırılmıştır.Araştırma uzaktan İngilizce öğretiminde oyunlaştırma uygulamalarının kullanılmasının akademik başarı ve öğrencilerin derse olan ilgilerinin etkili olup olmadığını ortaya koymak bakımından önemlidir.Araştırmada deneysel araştırma desenlerinden tam deneysel yöntem kullanılmıştır.Deney ve kontrol grupları rastgele oluşturularak uygulama sonrasında karşılaştırma yapılmıştır. Araştırmada veriler, “Başarı testi” ve “İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği” ile elde edilmiştir. Araştırma sonucunda akademik başarı bakımından her iki grupta da yükselme olsa da yalnızca deney grubunun ön ve son test değerlendirmelerinde anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Öğrencilerin derse ilişkin tutumlarında ise her iki grupta da anlamlı farklılıklar saptanmamıştır.

Anahtar Sözcükler:Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme, İngilizce Dersi, Akademik Başarı, Tutum

ABSTRACT

EFFECT ON ACADEMIC ECHIEVEMENT AND ATTITUDE OF GAME BASED LEARNING IN ENGLISH LESSON

Ali YILMAZ

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Educational Sciences

Curriculum Design and InstructionProgramme

Master,June/2022

Supervisor:Assoc. Prof. Dr.Şener ŞENTÜRK

With the declaration of a pandemic in March 2019, the formal education system in Turkey was moved to the online platform, and it was tried to prevent the interruption of education and training activities. With the change in the education-teaching environment, it has become inevitable to change the teaching methods and techniques used. Teachers and students who started online classes without the chance to make any preparations faced many problems in the process. The main problems are the decrease in the interest of the students towards the lesson, their unwillingness to attend the live lessons, and the failure of the students to assimilate the gains that are tried to be given during the live lesson. In this research,based on this problem, the effect of digital gamification applications on academic achievement and attitude towards the course was researched. The research is important in terms of revealing whether the use of gamification applications in distance English teaching is effective on academic success and studets' interest in the course. In our research, the unit of "The Animal Shelter" in the 5th grade English lesson was tried to be given as a subject.In order to examine this situation in depth, the full experimental method, one of the experimental research designs, was used. For this reason, experimental and control groups were randomly formed and a comparison was made after the application. In this study, the data were obtained with the "Achievement test" and Attitude scale towars English lesson". Although there was an increase in academic achievement in both groups, a significant difference was found in the pre- and post-test evaluations of the experimental group. There were no significant differences in the attitudes of the students towards the course in both groups.

Keywords:Digital Game-Based Learning, English Class, Academic Success, Attitude

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL VE ONAYI.....	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI.....	İİ
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	İV
İÇİNDEKİLER.....	v
TABLolar DİZİNİ	VI
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı	6
1.2. Sınırlılıklar	8
1.3. Varsayımlar.....	8
2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	9
2.1. Yabancı Dil Eğitimi Tarihi	9
2.1.1. Yabancı Dil Eğitim Programları ve Değişiklikler	10
2.1.2. Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler.....	11
2.2. Oyun/Eğitsel Oyun	13
2.2.1. Oyunun Eğitimde Kullanılması	15
2.2.2. Dil Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyunlar.....	16
2.3. Uzaktan Eğitim.....	177
2.3.1. Türkiye’de Uzaktan Eğitim	18
2.3.2. Yabancı Dil Öğretiminde Uzaktan Eğitim	199
2.3.3. Yabancı Dil Öğretiminde Oyunla Uzaktan Eğitim.....	211
2.4. Dijital Tabanlı Oyunla Öğrenmeye İlişkin Yapılan Çalışmalar	21
3. YÖNTEM	26
3.1. Araştırmanın Modeli	26
3.2. Çalışma Grubu	26
3.3. İşlem Basamakları	27
3.4. Veri Toplama Araçları.....	28
3.5. Verilerin Analizi.....	31
4. BULGULAR.....	32
4.1. Deney Grubu Ön Test – Son Test Başarı Testi	32
4.2. Deney Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular	32
4.3. Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Başarı Testi	33
4.4. Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular	33
4.5. Deney ve Kontrol Grupları Başarı Testine İlişkin Bulgular	34
4.6. Deney ve Kontrol Grupları Tutum Ölçeğine İlişkin Bulgular	35
5. TARTIŞMA VE SONUÇLAR	36
6. ÖNERİLER.....	40
KAYNAKÇA.....	42
EKLER.....	46
Ek 1. Etik Kurul Onayı.....	46
Ek2. Akademik Başarı Testi (5. Sınıf İngilizce Dersi Hayvanlar Ünitesinin Öğretiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi)	47
Ek3. Deney ve Kontrol Grupları için Ders Planları	49
ÖZ GEÇMİŞ	61

TABLolar DİZİNİ

Tablo 3.1. İşlem Basamakları	27
Tablo 3.2. Deney Grubu İçin Örnek Ders Planı.....	27
Tablo 3.3. Madde Analizine İlişkin İşlemler	29
Tablo 3.4. Testin Analizine İlişkin Puanlar	29
Tablo 3.5. Kazanımlar Tablosu.....	30
Tablo 4.1. Deney Grubu Ön Test – Son Test Başarı Testi Puanlarına İlişkin Bulgular	32
Tablo 4.2. Deney Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular	32
Tablo 4.3. Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Başarı Puanlarına İlişkin Bulgular.....	33
Tablo 4.4. Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular	33
Tablo 4.5. Deney ve Kontrol Grupları Ön Testine İlişkin Bulgular.....	34
Tablo 4.6. Deney ve Kontrol Grupları Son Testine İlişkin Bulgular	34
Tablo 4.7. Deney ve Kontrol Grupları Ön Test Tutumlara İlişkin Bulgular	35
Tablo 4.8. Deney ve Kontrol Grupları Son Test Tutumlara İlişkin Bulgular	35

1. GİRİŞ

Eđitim; öđreten, öđrenen, öđretim programı gibi bileşenlerden oluşmaktadır. Bu öđelerin içinde en önemlisi kuşkusuz öđretendir. Geleneksel eğitim anlayışıyla öđretim yapılan yıllarda öđretmen ana bilgi kaynađı konumundaydı. Yani, eğitim öđretim sürecinde öđretmen aktif, öđrenen pasif konumdaydı. Sınıf içindeki etkileşim en alt seviyelerdeydi. Deđerlendirme yapılabilecek tek platform sınavlardı. Bu nedenle öđretmen en önemli eğitim ögesi olarak görölmekte idi. Çünkü öđretim sürecinin her anında en aktif olan öge öđretmendi. Bunun yanı sıra sınav puanlarına dayalı olarak yapılan deđerlendirme öđrencilerin not kaygısı yaşamalarına ve buna bađlı olarak da derse karşı olan ilgilerinin azalmasına sebep olmaktaydı. Yapılandırmacı eğitime geçildiğinde, öđretmenin “bilgi kaynađı” olma görevinin yanına “rehber olma” görevi de eklendi ve öđrenenleri dođru bilgiye ulaşabilmeleri konusunda yönlendirdiđi için en önemli eğitim ögesi sayılmaktaydı. Bu eğitim anlayışında öđretim materyalleri arasındaki etkileşim artmış ve öđrenci de öđretmen de öđretim süreci içinde aktif rol almıştır. Sonuç deđerlendirmeden ziyade süreç deđerlendirme yapıldığından; öđrenciler süreç içerisinde aktifleşmiş ve not kaygıları azaldığından derse karşı olan ilgilerinde artış gözlemlenmiştir. Günümüzde ise 2020 yılının mart ayından itibaren çevrimiçi ortamlarda yapılan canlı derslerde öđretmen dersin tasarımcısı rolünde olduğundan yine eğitimin en önemli ögesidir. Derslerin çevrimiçi ortamlara taşınması, öđrenenlerin bu süreçte deđerlendirilmemeleri dođrultusunda yapılan açıklamalarla birlikte öđrencilerde not kaygısı kalmadığı gibi öđretimini devam ettirmek gibi bir isteđi de kalmamıştır. Kendi öğrenme sorumluluđunu almaya hazır olmayan öđrenci grupları ve uzaktan eğitime yabancı öđretenlerin deneyimsizlikleri süreçte birçok olumsuzluđa neden olmuştur. Ancak öđreten tarafından iyi tasarlanan bir öđretim süreci öđrenenin derse olan ilgisini artırdığı gibi öđretim ögeleri arasındaki etkileşimi de artırmakta ve kalıcı öğrenme kolaylıkla sağlanabilmektedir. Bu nedenle yine en önemli öge öđretmen olmaktadır. Çünkü dersi tasarlamak onun görevidir. Öđreten teknolojiden yararlanarak öđrenenin derse olan ilgisini yükseltmek amacıyla öđreneni aktif kılan yöntem ve tekniklerle dersini tasarlırsa, öđrenci merkezli bir yapı oluşturmuş olur. Bu da etkileşimi ve dolayısıyla kalıcı öğrenmeyi en üst noktalara taşır.

Dil eğitimi öđrenenin yeni bir dil edinme sürecini ifade etmektedir. Yabancı dil eğitimi ise bireyin ana dili dışında yeni bir dil edinme sürecini ifade etmektedir.

Ayrıca, yabancı dil eğitimi, bir dersin veya bütün derslerin belirli bir yabancı dille öğretilmesi, öğrencilerin yabancı dille konuşması, sınav ve çalışmaların yabancı dille yapılması sürecidir.

İngilizcenin dünya dili olması, birçok meslekte İngilizce bilmenin zorunluluk haline gelmiş olması, İngilizce biliyor olmanın statü sahibi olmak olarak algılanması, bilimsel ve teknolojik alanda yapılan yenilikleri takip edebilmek için dil bilmenin gerekli olması gibi nedenlerle birçok insan İngilizce öğrenmek için zaman ve para harcamaktadır. İngilizceye hakim olmak aslında diğer pek çok toplumda olduğu gibi bizim toplumumuzda da bir güç ve statü göstergesi olarak değerlendirilebiliyor (Doğançay-Aktuna,1998). Yabancı dil bilmek sağladığı faydalardan dolayı herkesin sahip olması gereken temel beceriler arasında yer almaktadır.

Ülkemizde örgün eğitim içinde öğretilen yaygın yabancı dil İngilizcedir. 1908 inkılabından sonra yabancı dil öğretimine önem verilmiş; Fransızca bütün okullarda zorunlu tutulmuş İngilizce ve Almanca isteğe bağlı olarak öğretilmiştir. 1924 yılından itibaren bütün programlarda İngilizceyi görmek mümkündür ve her geçen yıl İngilizce'ye verilen önem artmıştır (Can ve Kartal, 2020). 1997'de, '8 yıllık eğitim reformu' ile birlikte yabancı dil dersinin öğretimine haftada 2 saat olacak şekilde 4. sınıftan itibaren başlanılmıştır (Haznedar, 2004).

İngilizcenin dünya dili olarak kabul görüyor olması nedeniyle, İngilizce eğitime tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de büyük önem verilmektedir. İngilizce dersinin örgün eğitim sistemi içerisinde zorunlu dersler arasında yer alması ve İngilizce dersinin öğretilmeye başlama yaşının ilkokulu 2.sınıfa kadar düşürülmüş olması bunun en büyük kanıtıdır. Ancak liseden mezun olan bir kişinin -uzun yıllar verilen eğitime rağmen- İngilizce bilgi ve becerisinin yeterli düzeyde olmadığı bilinen bir gerçektir.

Okula başlayan her öğrenci okula geldiğinde okuma yazmayı bilmeseydi bile Türkçe konuşmayı bilmektedir. Çünkü bu öğrenciler doğdukları andan itibaren bu dile maruz kalmaktadırlar. Aynı zamanda konuşmaya başladıkları andan itibaren, maruz kaldıkları dildeki kelimeleri kullanmaya başlayarak tekrar yoluyla pekiştirmektedirler. Bu duruma İngilizce öğrenimi açısından bakıldığında ise öğrencilere küçük yaştan itibaren İngilizce öğretilmeye başlanmış olsa bile okula gelen öğrencilerin İngilizce bilmedikleri bir gerçektir. Aynı zamanda bu öğrenciler

okulda gördükleri İngilizce dersi dışında hiçbir ortamda İngilizce diline maruz kalmamakta bu nedenle öğrendiklerini pekiştirme fırsatı bulamamaktadırlar.

Öğrencilerin derste edindiği bilgilerin pekiştirilmesine yardımcı olacak informal yolla öğrenmelerini etkileyecek öğrenme ortamlarının bulunmasının önemi büyüktür (Kavak, Tufan ve Demirelli, 2006). Yani, ülkemizde uzun yıllar İngilizce eğitimi veriliyor olmasına rağmen dil öğrenmede istenilen başarının elde edilememiş olmasının en önemli sebebi öğrencilerin bu dile maruz kalmamasıdır. Şu da bir gerçektir ki öğrenmek istemeyen birine herhangi bir şey öğretmek mümkün değildir. Yabancı dil konuşma becerisinin kazanımında istek ve motivasyonun yeri çok önemlidir.

Örgün eğitim içerisinde verilen İngilizce derslerinde öğrencilerin birçoğu zorlanmaktadır. Bu dile çok yabancı olmaları, alay edilme korkusu, yanlış yapma korkusu gibi birçok farklı sebepten ötürü öğrenciler kendilerini öğrenmeye kapatabilmektedirler. Bu da dil öğrenememenin sebeplerinden biridir. Ayrıca sınav odaklı bir eğitim sisteminin içerisinde dil eğitimi verilmeye çalışıldığı için öğretmenler yalnızca sınav odaklı olarak öğretim gerçekleştirmektedirler. Sınavda çıkabilecek soru tipleri üzerinden ders anlatımının yapıldığı derslerde dil öğretiminin yalnızca yazma basamağı gerçekleştirilmekte; dinleme, konuşma ve okuma basamakları geri planda kalmaktadır. Kısacası ölçme değerlendirme sınavla yapılan bir dil öğretiminde başarılı sonuçlar elde edilememesi normaldir (Güvendir, 2017).

Ülkemizde yabancı dil eğitimi adına atılan adımlara ve teknolojinin eğitimde aktif olarak kullanılıyor olmasına rağmen yabancı dil eğitiminde istenen verim hala alınamamaktadır. İngilizcenin doğal ortamında geliştirilme olanağının kısıtlı olması ve sistemin sık sık değişiyor olması da İngilizce becerilerinin istenilen seviyeye getirilememesinin nedenleri arasındadır. Son yıllarda atılan birkaç isabetli adım ve dijital platformların eğitim öğretim ortamına aktarılmasıyla ilerleyen yıllarda öğrencilerin yabancı dil öğrenim başarısında olumlu değişimler gözleneceği düşünülmektedir.

İngilizce eğitimi için hem elektronik hem de basılı olarak birçok kaynak üretilmektedir. Basılı ve dijital kaynakların çeşidi ve çokluğu İngilizce öğrenmek isteyenler için bulunmaz bir fırsattır. Sosyal medya aracılığıyla ücretsiz dil eğitimi

veren kişilerin videoları da dil öğrenmek isteyenlerin kullanabileceği kaynaklar arasındadır.

Geçmişten günümüze bakıldığında eğitim sürekli değişimlerin yaşandığı bir sistem olmuştur. Eğitim sistemimiz özellikle teknolojiye paralel olarak gelişmiş ve değişmiştir. Teknolojide yaşanan değişimler eğitim sistemine de yansımış; geleneksel yöntemlerle bilgi aktarım yöntemleri yerini öğrenenlere bilgiye ulaşma yollarının öğretildiği yöntemlere bırakmaya başlamıştır. Ayrıca eğitim öğretim sürecinde kullanılabilecek olan ders materyalleri de çeşitlilik kazanmıştır.

Yabancı dil eğitiminin verilmeye başlandığı ilk zamanlarda, yaşayan dili konuşabilmeyi, kullanabilmeyi öğretmek yerine dili tanıttak şekilde eğitim verilmiştir. Yabancı dille yazılmış eserlerin tercüme edilmesi, ezberlenmesi, dilin dilbilgisi özelliklerinin öğretilmesi üzerinde durulmuştur. Zaman içinde bir yabancı dil öğretimi kültürü oluşturulmuş, bu kültür günümüze kadar ulaşmış; ancak dil öğretimi için hala tercüme, ezber, kural öğretimi gibi geleneksel yöntemler kullanılmaya devam etmiştir. Dil öğretiminde başarılı olabilmesi için dili bir iletişim aracı olarak gösteren, dili kullanmaya, konuşmaya teşvik eden, öğrencilerin etkileşiminin fazla olduğu yöntem ve tekniklerin kullanılması gerekmektedir. Maden ve Dincel'e (2015) göre "Dil, gerçek yaşama uygun olarak ve doğal ortamda kullanımı dikkate alınarak öğretilmelidir."

Oyun; Türk Dil Kurumu tarafından, "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Tanımda da açıkça belirtildiği gibi oyun, çocuğun birçok farklı alanda kendini geliştirmesine katkıda bulunmaktadır. Tanımda ifade edilen yetenek ve zeka gelişimi dışında dil gelişimine de katkısı vardır. Ayrıca çocuğun sosyal, toplumsal kuralları benimsemesine, işbirlikli çalışmayı öğrenmesine, demokratik davranmayı öğrenmesine de yardımcı olmaktadır. Oyunun faydaları bilindiğinden eğitimde de uzun zamandır kullanılan bir tekniktir. Eğitim öğretim süreci içerisinde kullanılan oyunlar eğitsel oyun olarak ifade edilebilir. Öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağlamak ve motivasyonlarını artırmak amacıyla kullanılan birçok eğitsel oyun bulunmaktadır. Öğretmenler var olan eğitsel oyunları kendi öğrencileriyle uygulayabildiği gibi istemeleri halinde kendi kazanımlarına ve öğrencilerine uygun yeni bir eğitsel oyun da tasarlayabilirler. Bu sayede eğitim öğretim süreci öğrenci merkezli hale gelmiş olacak ve öğrenciye aynı zamanda hem öğretim hem de eğitim

verilmiş olacaktır. Eğitsel oyunların yukarıda belirtildiği üzere faydaları olduğu gibi iyi tasarlanmaması ya da oyun sürecinin iyi yönetilmemesi durumunda öğrencilerin sıkılması, öğrenciler arasında rekabet duygusunun artması, sürekli kaybeden öğrencilerin öğrenilmiş çaresizlik yaşamaları gibi bazı istenmedik durumlara yol açabilir.

Oyun ve eğitsel oyun denildiğinde önceleri akla fiziksel olarak gerçekleştirilen etkinlikler gelmekteydi. Bilişim teknolojilerinin gelişmesi, günümüzdeki çocukların bu gelişmiş teknolojinin içine doğup büyümüş olması oyunları da değiştirdi. Telefon, tableti bilgisayar gibi teknolojik aletler üzerinden oynanan oyunlar daha ilgi çeker hale geldi. Pandemi sürecinde evden çıkamayan ve canlı derslere bağlanmak için önünde teknolojik aleti olan birçok öğrenci de daha önceden tanışmadıysa bile dijital oyunlarla bu süreçte haşır neşir olmuş oldu. Değişen dünyaya eğitim sistemindeki öğelerin de adapte olabilmesi gerekmektedir. Aksi takdirde öğrencilerin öğrenme isteklerini karşılamakta güçlükler yaşanacaktır. Pandemi nedeniyle yapılan canlı dersler birçok öğrencinin öğretime karşı isteksiz hale gelmesine sebep olmaktadır. Hazırlıksız olarak geçilen bu süreçte iyi tasarlanamayan derslerde öğrenciler de öğretmenler de motivasyon kaybı yaşamışlardır. Online olarak gerçekleştirilen derslerine web 2.0 araçlarıyla hazırladıkları oyun etkinliklerini dahil eden öğretmenler ve öğrencilerin ise motivasyonlarında bir kayıp yaşanmamıştır (Yılmaz ve Aydoğdu, 2022).

Uzaktan eğitim, öğrenen ve öğretmenin aynı mekanda bulunma zorunluluğunu ortadan kaldıran, öğrenene kendi öğrenme sorumluluğunu yükleyen, belirli bir program çerçevesinde ilerleyen bir eğitimsistemidir (İşman, 2008). Ülkemizde, lise ve üstü öğrenim düzeylerinde kendi öğrenme sorumluluğunu alan öğrenenler için uzaktan eğitim uzun zamandır yaygın olarak kullanılmaktadır. Uzaktan eğitim denildiğinde akla ilk gelen kurum Anadolu Üniversitesi olmaktadır. Birçok farklı alanda eğitim imkanı sunmakta olan bu üniversite benzer hizmeti sunan kurumlar arasında en çok tercih edilenidir. Uzaktan dil eğitimi dünyanın birçok yerinde verildiği gibi ülkemizde de uzaktan dil eğitimi veren kurumlarımız mevcuttur. Anadolu üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, FONO Açıköğretim Kurumu ve Limasollu Naci Öğretim Yayınları bu kurumlara örnek gösterilebilmektedir. İnternetin ve dolayısıyla sosyaş medyanın kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte isteyenler herhangi bir kuruma kaydolmadan sosyal medyada ücretsiz dil eğitimi

veren materyallerden de yararlanarak dil öğrenebilmektedirler. Uzaktan eğitimin isteyen kişiye zaman ve mekandan bağımsız öğrenme, istenildiği kadar tekrar imkanı sunması gibi avantajları olduğu gibi internet ya da bilgisayar, akıllı telefon gibi dersleri takip edebileceği cihazı olmayanların uzaktan eğitimden tam faydalanamıyor olması ve beceri gerektiren eğitimlerde uygulama imkanı sunulmaması gibi dezavantajları da bulunmaktadır.

2020 yılının mart ayından itibaren salgın nedeniyle Milli Eğitim Bakanlığı yüz yüze eğitimi, teknolojiden yararlanarak sanal ortama taşımış ve örgün eğitimin uzaktan eğitim yöntemi ile gerçekleştirilmesi kararını almıştır. Bu nedenle Milli Eğitim Bakanlığının yönlendirmesi doğrultusunda yüz yüze olan dersler Zoom platformu ve EBA üzerinden gerçekleştirilmeye başlanmış; bir yılı aşkın süre bu uygulama devam etmiştir. Sözlü olarak uzaktan eğitime geçildiğini sık sık duysak da aslında şu an uygulanan eğitim öğretim yöntemini uzaktan eğitim olarak ifade etmek doğru bir tanımlama olmaz. Uzaktan eğitimde, dersin tüm hatlarıyla baştan tasarlanması gerekmektedir. Yüz yüze yapılan eğitimin sadece internet ortamına taşınması ve uzaktan eğitime uygun olarak derslerin tasarlanıp uygulanmaması, öğrenci ve öğretmen motivasyonunun düşmesi, öğrencilerin akademik başarısının düşmesi, öğrencilerin derse olan ilgilerinin ve sorumluluk duygularının azalması gibi birçok olumsuz durumu da beraberinde getirmektedir. Özellikle yabancı dil eğitiminin uzaktan eğitim yöntemiyle verilebilmesi için dersin en ince ayrıntısına kadar tasarlanması gerekmektedir. Yabancı dil eğitiminde “dinleme (listening), okuma (reading), konuşma (speaking)” bölümlerinin uzaktan eğitim yöntemiyle verilebilmesi için eğitim materyallerini de öğretim ortamını da baştan tasarlamak gerekmektedir. Uzaktan eğitime geçilmesiyle birlikte dil eğitiminde kullanılacak bir çok uygulamayı da kullanmanın imkanı sağlanmış oldu. Bilgisayar, tablet gibi akıllı cihaz ve internetleri olmayan öğrencilere devlet tarafından bu imkanların sağlanmasıyla birçok öğrenci canlı derslere katılma imkanı elde etti. Bu sayede dil eğitimi alanında kullanılacak birçok uygulama ve internet sitesine de erişimleri sağlanmış oldu.

1.1. Araştırmanın Amacı

Ülkemizde ve dünyada pandemi sürecinin yaşandığı bu günlerde uzaktan eğitim çalışmaları ile eğitime devam edilmektedir. Eğitimin şeklinin değişmesiyle birlikte kullanılan yöntem ve tekniklerin de değişmesi kaçınılmazdır. Ancak uzaktan

eđitime geilmesine hazırlıksız olan đrenci ve đretmenler, eđitim đretim alıřmaları sırasında birok glkle karřılařılmaktadır. Bu gllerin bařında đrencilerin derse karřı olan ilgilerinin azalması, canlı derslere katılmak istememeleri ve canlı ders sırasında verilmeye alıřılan kazanımların đrenci tarafından zmsenememesi gelmektedir. Bu alıřmayı yapmaktaki amacımız, uzaktan eđitimde oyunlařtırma uygulamaları ile ingilizce đretimini gerekleřtirmektir. Kullanılacak olan oyunlařtırma uygulamaları ve yapılacak olan ders tasarımı ile đrencilerin hem eđlenerek đrenmesi hem de motivasyonlarını artırmak amalanmaktadır.

Problem Cmlesi: Ortaokul 5.sınıf İngilizce dersinde uygulanan uzaktan eđitime dayanan oyunlařtırma uygulamalarının đrencilerin akademik bařarisına ve derse olan tutuma etkisi var mıdır?

Alt Problemler:

1. Deney Grubu n Test – Son Test Bařarı testi puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
2. Deney Grubu n Test – Son Test Tutum lđi Puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Kontrol Grubu n Test – Son Test Bařarı Testi puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
4. Kontrol Grubu n Test – Son Test Tutum lđi puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
5. Deney ve Kontrol Grupları n test Bařarı Testine İliřkin puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
6. Deney ve Kontrol Grupları Son test Bařarı Testine İliřkin puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
7. Deney ve Kontrol Grupları n test Tutum lđine İliřkin puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
8. Deney ve Kontrol Grupları Son test Tutum lđine İliřkin puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

Araştırma uzaktan İngilizce öğretiminde oyunlaştırma uygulamalarının kullanılmasının kalıcı öğrenmeye ve öğrencilerin derse olan ilgilerini artırmaya olan etkisini ortaya koymak bakımından önemlidir.

1.2. Sınırlılıklar

Bu çalışma Samsun ili Salıpazarı ilçesindeki devlet okullarında öğrenim gören 5. Sınıf öğrencileri ile sınırlıdır.

Bu çalışmada oluşturulacak olan iki ayrı gruptaki öğrenci sayıları 16 ile sınırlıdır.

Bu çalışma 5. Sınıf İngilizce dersi “The Animal Shelter” ünitesi ile sınırlıdır.

Bu çalışmada kullanılacak olan uygulamalar, Kahoot, Wordart, Wordwall, Padlet, Edpuzzle Canva ve Google Formlar Web 2.0 araçlarıyla sınırlıdır.

1.3. Varsayımlar

Katılım sağlayan öğrencilerin veri toplama araçlarına samimi, objektif cevap verdikleri varsayılmıştır.

Katılım sağlayan öğrencilerin sınavlar sırasında başka bir yerden destek almadıkları varsayılmıştır.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Yabancı Dil Eğitimi Tarihi

Yabancı dil öğretiminin ülkemizdeki tarihsel gelişimine bakıldığında Osmanlı zamanında bu geleneğin başladığı görülmektedir. Osmanlı'da Arapça eğitimi ön plana çıkmış, ardından Fransızca, Farsça, İngilizce, Almanca, İtalyanca, Rumca gibi diller de öğretilmiştir. Ancak yeterli başarı yakalanamamıştır. Osmanlı'nın son döneminde Lisan Mektepleri bünyesinde Fransızca başta olmak üzere yabancı dil eğitimi verilmiş; Galatasaray Lisesi bünyesinde Fransızca, Robert Koleji bünyesinde ise İngilizce eğitim vermeye başlanmıştır (Çakır, 2017). Zaman içerisinde Fransızca etkisini yitirdikçe İngilizcenin etkisi artmıştır. Osmanlı da yabancı dil öğretiminin gelişiminde Tanzimat Fermanı'nın etkisi büyüktür. Tanzimat Fermanı'ndan sonra bazı okulların müfredatlarına yabancı dil eğitimi yer almaya başlamıştır. Yabancı dilin artan önemi üzerine özellikle İstanbul'da hem iyi düzeyde yabancı dil öğretecek hem de devletin sivil kadro ihtiyacını karşılayacak iyi düzeyde bir okul açılması için çalışmalar hızlanmış, bu amaçla kurulan bir okul, "Galatasaray Sultanisi" adıyla 1868'de Fransızca olarak eğitime başlamıştır (Demirel, 2003). İlk özel Türk okulu olan Darüşşafaka 1873 yılında yabancı dil eğitiminin(Fransızca) başarısıyla ünlenmiştir. Cumhuriyet dönemine gelindiğinde Türk çocuklarının yabancıların özel okullarına gitmemeleri için 1928 yılında TED koleji açılmış ve 1950'li yıllarda tamamen İngilizce eğitim vermeye başlamıştır.

Eğitim Enstitüleri İngilizce eğitimini Milli Eğitim Bakanlığı çatısı altında yürütürken, Yüksek Öğretim Kurulunun kurulmasından sonra eğitim enstitüleri eğitim fakültelerine dönüşmüş ve yabancı dil eğitimi "İngilizce öğretmeni yetiştirme" olarak üniversitelere aktarılmıştır.

1997 yılında yapılan sekiz yıllık eğitim reformundan sonra, ortaöğretim kurumlarında öğretilmekte olan İngilizce dersleri ilköğretim 4. sınıftan itibaren öğretilmeye başlanmıştır. Yeni bir öğretim programı 2006 yılında uygulamaya konulmuş ve bu yeni müfredat İngilizcenin 4. sınıftan itibaren bütüncül ve iletişimsel bir yaklaşımla öğretilmesi hususunda önemli bir zemin teşkil etmiştir (Haznedar, 2010). 2012 yılında yürürlüğe giren 4+4+4 eğitim sistemiyle beraber İngilizce eğitimi ilköğretim 2.sınıftan itibaren vermeye başlanmıştır. Şu an ülkemizdeki devlet okullarında İngilizce eğitimi 2. Sınıftan, özel okullarda ise 1. sınıf hatta okul öncesi

dönemden itibaren öğretilmektedir (Ekuş ve Babayiğit, 2013). Yani ülkemizde öğrenciler ilkokul 2. sınıftan başlayarak üniversiteden mezun olana kadar örgün eğitim sistemi içinde yabancı dil olarak İngilizce eğitimi almaktadır.

Örgün eğitim sistemi içerisinde yabancı dil olarak İngilizcenin öğretildiği ülkemizde, bazı liselerde ikinci yabancı dil olarak ya da isteğe bağlı olarak; üniversitelerde de isteğe bağlı olarak Almanca, Fransızca, Rusça, Arapça, Çince, İtalyanca gibi diller de öğretilmektedir. Hatta eğitim dili tamamen ya da yüzde elli İngilizce olan üniversiteler de ülkemizde mevcuttur. Eğitim dili Türkçe olan üniversitelerimizde ise zorunlu İngilizce ders saatleri bulunmaktadır.

Yabancı dil öğreten öğretmenlere baktığımızda; başlarda yabancı dil bilen kişilerce öğretimin gerçekleştirilmiş, 1848 yılında İstanbul'da açılan "Darülmualimin" (Öğretmen Okulu) ile öğretmen yetiştirilmeye başlanmıştır. Yabancı dil öğretmeni yetiştirmek amacıyla 1941 yılında Fransızca, 1944'de İngilizce ve 1947'de de Almanca bölümleri öğretmen yetiştirmek amacıyla açılan okulların müfredatına eklenmiştir. Günümüzde yabancı dil öğretmenliği yapan öğretmenlerin hepsi yabancı dil öğretmenliği mezunu değildir. Farklı alanlardan mezun olup, yabancı dil bilen, öğretmen olma şartlarını yerine getirerek öğretmenlik mesleğini icra eden öğretmenler azımsanamayacak kadar çoktur.

2.1.1. Yabancı Dil Eğitim Programları ve Değişiklikler

1997 yılında yürürlüğe konulan 8 yıllık eğitim reformu ile zorunlu eğitim 5 yıldan 8 yıla çıkarılmıştır. 8 yıllık zorunlu eğitime geçilmeden önce Anadolu liselerinde ilk bir yıl İngilizce hazırlık eğitimi verilmekteydi. 8 yıllık zorunlu eğitimle birlikte bu uygulama bırakılmak zorunda kaldı. Ülkemizdeki örgün eğitim sisteminde her kademedeki eğitim Milli Eğitim Bakanlığı' nın belirlediği çerçevede gerçekleştirilmektedir. Öğretim programları ve ders içerikleri Talim Terbiye Kurulu tarafından hazırlanmakta, öğretim programında olması gereken konular listeler halinde yayınlanmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda baktığımızda yabancı dil öğretiminde ilköğretimde verilen ders içerikleri ortaöğretimde başlangıç seviyesinde yeniden verilmektedir. Yani yabancı dil öğretiminde bir süreklilik bulunmamaktadır. Bu durum Milli Eğitim Bakanlığı Yabancı Dil Eğitimi ve Öğretimi Yönetmeliği'nin ikinci bölüm madde 6(1) a bendinde yer alan "İlköğretim ve ortaöğretim programlarının birbirinin devamı ve tamamlayıcı nitelikte olması esastır" hükmü ile zıttır.

8 yıl eğitim reformu ile ilkokul 4. sınıfta yabancı dil eğitimi verilmeye başlanmış; bu durum İngilizce öğretmeni ihtiyacını doğurmuştur. Milli Eğitim Bakanlığı öğretmen ihtiyacını karşılamak için İngilizce Öğretmenliği lisans bölümü mezunu olmayanlara hizmetiçi eğitim ve sertifika vererek öğretmen açığını kapatmaya çalışmıştır.

2012 yılında yapılan eğitim reformu ile 4+4+4 sistemine geçilmesiyle ilkokul 2.sınıftan itibaren İngilizce eğitimi okullarda verilmeye başlanmıştır.

Milli Eğitim Bakanlığı İngilizce öğretimindeki başarı ve kaliteyi artırmak için zaman içinde çeşitli projeler geliştirmiştir. DynEd (Dynamic Education) Bilgisayar Destekli Yabancı Dil Öğretim Sistemi ile İngilizce öğretimi konusunda öğrencilere destek olunması amaçlanmıştır. FATİH (Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) Projesi ve EBA (Eğitim Bilişim Ağı) portalı eğitimde teknoloji kullanımını artırarak öğrencilerin motivasyonlarını artırmayı hedefleyen projelerdir (Şentürk ve Bayat, 2016).

Örgün eğitimi sistemi içerisinde ilkokuldan üniversite bitene kadar İngilizce öğretimi yapılıyor olmasına rağmen mezun olan öğrencilerin İngilizce bilme konusunda istenilen seviyede olmadığı bir gerçektir. Bu durum dil öğretiminde var olan problemlerden kaynaklanmaktadır. Bu problemlerden bazılarını kısaca sıralamak gerekirse;

- Öğretmenlerin bildiklerini tam olarak aktaramaması
- Öğretmen merkezli bir öğretim uygulanıyor olması
- Ders kitaplarına bağlılık
- Bireysel farklılıkların dikkate alınmaması
- Dile maruz kalmama
- Değerlendirmenin sınavla yapılıyor olması

2.1.2. Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Yabancı dil öğretimi gerçekleştirebilmek için özel yöntem ve tekniklerin kullanılmasının gerektiği bir gerçektir. Kullanılacak yöntem ve tekniklerin içerisinde etkileşim ve iletişimin sağlanması da yabancı dil öğretiminin başarılı olabilmesi için şarttır. Ancak sınıf mevcutlarının fazla olması, ders saatlerinin yetersizliği, öğretmenlerin öğretim programlarındaki konuları yetiştirmek zorunda olması, öğrencilerin hazırbulunuşluklarının ve ilgi istek düzeylerinin farklı olması gibi

nedenlerden dolayı öğretmenler kazanımları vermeye çalışırken düz anlatım yöntemini kullanmayı tercih etmektedirler. Littlewood'a (2001) göre yabancı dil öğrenmeyi zorlaştıran etmenlerden biri öğrenenlerin bireysel farklılıkları ve bu farklılıkların yabancı dil öğrenme sürecine olan etkisidir.

Memiş ve Erdem (2013), yabancı dil öğretim yöntemlerini 14 başlık altında toplamaktadır:

1. Dilbilgisi-Çeviri Yöntemi (Grammar-Translation Method),
2. Direkt Yöntem/Dolaysız Yöntem (Direct Method),
3. Doğal Yöntem (Natural Method),
4. İşitsel-Dilsel Yöntem (Audio-Lingual Method),
5. Bilişsel Yöntem (Cognitive-Code Method),
6. İletişimsel Yöntem (Communicative Method),
7. Seçmeli Yöntem (Eclectic Method),
8. Telkin Yöntemi (Suggestopedia),
9. Danışmanlı (Grupla) Dil Öğretim Yöntemi (Community Language Learning),
10. Sessizlik Yöntemi (The Silent Way),
11. Tüm Fiziksel Tepki Yöntemi (Total Physical Response),
12. İşitsel-Görsel Yöntem (Audiovisual Method),
13. Görev Temelli Yöntem (Task-Based Method),
14. İçerik Merkezli Yöntem (Content-Based Method).

Yabancı dil öğretiminde başarılı olabilmek için bu 14 yöntemden bir tanesinin seçilerek uygulanması yeterli olmamaktadır. Öğrencilerin, öğretim ortamının özellikleri gibi faktörler göz önüne alınarak ve farklı yöntemleri farklı zaman dilimlerinde kullanarak öğretimin gerçekleştirilmesiyle başarılı sonuçlar elde edilebilir. Kocaman'a (2012) göre, dildeki ve dil kuramlarındaki gelişmelere dayanan, öğretim ve öğrenim kuramlarındaki değişimleri de dikkate alan; biçim, anlam ve işlev odaklı yaklaşımlar arasında denge kuran bir yöntem, yabancı dil öğretiminde başarı şansını arttıracaktır. Tosun'a (2012) göre ise, yurdumuzda,

yabancı dili öğrenme ve öğretme konusunda başarısız olduğumuz kanısı yaygındır. Bunun için, etkili bir yabancı dil öğretimi için toplumsal ve kültürel özellikler de esas alınarak, eklektik bir yaklaşımla pek çok yöntemin bir arada kullanılması, uyarlanması ve geliştirilmesi daha yararlı olabilir. Bilişim teknolojilerinin gelişmesi ve hemen herkesin kolayca erişim sağlayabilmesi sebebiyle dijital birçok araç ve uygulama dil öğretiminde aktif olarak kullanılabilir.

Yabancı dil öğretimi ölçme değerlendirme sürecinde klasik sınav dışında bir değerlendirme çalışmasının yapılması gerekmektedir. Ancak günümüzde örgün eğitim sisteminin sınav odaklı yapısı ve İngilizcenin de lise sınavlarında belirleyici rol oynuyor olması sebebiyle öğrenciler klasik sınav sistemi ile değerlendirilmektedirler. Oysa ki süreç boyunca öğrencinin takibinin yapılarak anlık dönütler verilmesi ve teknolojiyi işin içine katarak web 2.0 araçlarıyla yapılacak olan bir değerlendirme çalışması daha etkili sonuçlar verecektir.

2.2. Oyun/Eğitsel Oyun

Tarihte ne kadar eskiye gidersek gidelim oyun eyleminin varlığı her çağda ve kültürde karşımıza çıkmaktadır. Eski Mısır’da oyun tahtası üzerinde sığrama oyunları, Eski Yunanlılarda çingirak oyuncağı, Eski Hindistan’da oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar, Çin de uçurtma oyunları... Amaçlı, amaçsız, kurallı ya da kuralsız olarak oynanan oyunlar geçmişten günümüze sürekli değişim geçirmiştir. Geçmişte çocukların topluluk halinde oynadıkları oyunlar, insan hayatındaki birçok değişim ve gelişimden etkilenmiştir. M.Ö. 2000 li yıllarda taş ve kemiklerle oynanan çocuk oyunları, Dede Korkut Hikayelerinde –çocukların kendini geleceğe hazırlamak için- kılıç, kalkan, ok gibi aletlerle oynanan çocuk oyunlarına dönüşmüştür. Yaklaşık 30 yıl önce sokaklarda düşe kalka oynanan oyunlar günümüzde bilgisayar/tablet başında internet ortamında oynanan oyunlara yerini bırakmıştır. Özellikle dijital ortamdaki oyunların görüntü kalitesinin ve efektlerinin gerçeğe çok yakın olması başta çocuklar olmak üzere her yaştan insanın dikkatini çekmektedir. Yani geçmişten günümüze bakıldığı zaman oyun anlayışı ve kültürü zaman içerisinde büyük ölçüde değişmiştir.

Yapılan çalışmalar incelendiği zaman “oyun” kavramı ile ilgili farklı tanımlar yapıldığı görülmektedir. Oyun; Türk Dil Kurumu tarafından, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Dominguez ve arkadaşları (2013) oyun kavramını,

“oyuncuların oyun içindeki görevleri yerine getirmek için belirlenen kurallara bağlı kaldıkları karmaşık bir sistem” olarak tanımlamışlardır. Aristoteles’e göre oyun çocukların gelecekte yapacaklarının provası iken, Ouantilianus’a göre oyun çocuğun yaşamındaki ilk eğitim, Comenius’a göre ise oyun çocuk için bir eğlenme aracı olmakla beraber hayatına disiplin ve düzen katması konusunda da önemli yere sahip bir eğlence aracı olarak tanımlanmaktadır (Eni, 2017).

Çağdaş oyun kuramcılarında Huizinga’ya (2015) göre oyun: “Özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.” Yavuzer (1999) ise şöyle tarif etmektedir: “Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleri ile öğrenme çabasıdır”.

Gözalan’a (2013) göre, oyunla eğitim, çocukların ulaşmaları istenen hedeflere ulaşabilmeleri için yapılan aktivitelerin oyun yolu ile çocuklara fark ettirilmeden yaptırılmasıdır. Oyun oynamak çocuğun kendine olan güvenini artıran bir eylemdir. Oynanan oyunların eğitsel bir amacı olması ve ders içerisine entegre edilmesi öğrencilerin hem eğlenmelerini sağlamakta hem de akademik başarılarında artışı sağlamaktadır. Ayrıca, oyun oynama çocuğun problem çözme, eleştirel düşünme, işbirliği gibi becerilerinin gelişmesini ve derse olan ilgilerinin artmasını, dolayısıyla derse aktif katılımlarını sağlamaktadır. Derse aktif katılım ve etkileşimin en yüksek seviyede olması öğrencinin kalıcı öğrenmesini de garantilemektedir.

Saatlerini akıllı cihazlarda oyun oynayarak geçiren öğrenciler farkında olmadan da olsa birçok şey öğrenmektedirler. Ancak internet ya da oyun platformlarında öğrenilen her bilginin öğrencilerin kendi fiziksel ve psikolojik gelişimleri açısından faydalı olduğunu söylemek doğru olmaz. Bu nedenle öğrencilerin akıllı cihaz kullanımlarını ve oyun oynama tutkularını öğrenme lehine avantaja dönüştürmek için öğrencilerin ilgilerini çekebilecek ve akıllı cihazlar üzerinden oynayabilecekleri eğitsel oyunlarla öğrencilerin eğlenerek öğrenmesini sağlamak mümkündür. Önceleri kalıcı öğrenmeyi sağlamak amacıyla fiziksel aktivitelere dayalı olarak tasarlanan eğitsel oyunlar, teknolojideki ilerleme sayesinde günümüzde dijital ortamlarda tasarlanabilmektedir.

Şahin ve Samur (2017) eğitsel oyunu, “ öğrencilere öğrenim kazanımları, motivasyon, deneyim ve bazı beceriler kazandıran, öğrencinin akademik ve psikolojik gelişimini destekleyen, video oyunları, bilgisayar oyunları, mobil oyunlar gibi bilgisayar sistemi tabanlı oynanabilen herhangi bir oyun” olarak tanımlamaktadır. Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere eğitsel oyunlar teknolojideki ilerlemeye paralel olarak yeni bir şekil almış ve eğitim öğretim sürecinde kullanılır hale gelmiştir.

Bilişsel kuramcılara göre bilişsel gelişimin gerçekleştiği süreçlerden biri de oyundur. Oyunun tedavi edici gücünün bulunduğunu savunan bilişsel kuramcılar oyun kullanılan bir öğretim sürecinde problemlili öğrencilerin derse etkin katılım sağlayacağını belirtmektedirler. Bu durum tüm öğrenciler üzerinde olumlu sonuçlar doğuracaktır. Problemlili öğrencilerin dersin sürecini bozmaması ve iş birliğine dayalı etkileşimli bir ortam olması öğrencilerin süreçten zevk almasını sağlayacaktır. İçine kapanık öğrenciler oyuna katılma isteği ile cesaretlenecek, ön planda olan öğrenciler ise arkadaşlarına da fırsat tanımayı öğreneceklerdir. Oyun oynamak çocukların başkalarının haklarına saygı duymasını, sorumluluk duygusunu, karar vermeyi ve kararını uygulamayı da öğretmektedir. Oyunlarda sunulan seçenekler ve karar noktaları, oyuncuları ön bilgilerini kullanmaya ve bu bilgileri karşılaştıkları yeni durumlara uyarlayabilme olanağı tanır. Böylelikle oyun oynayan bireyler karar verme, ön bilgileri yeni durumlara uyarlayabilme, problem çözme, sistematik düşünme, analiz edebilme gibi beceriler kazanırlar (Johnson, 2005).

Eğitsel oyunların uygulanması sırasında öğrenciler kurallara uyulup uyulmadığı, diğer öğrencilerin neler yaptığı gibi noktaların takibini yapmaktadır. Bu durum öğrencilerin dikkatlerini toplamlarına, oyuna odaklanmalarına ve rakibinin davranışlarını tahmin etmeye teşvik etmektedir. Bu sayede öğrenciler değerlendirme, karar verme gibi birçok üst düzey zihinsel yeteneğini geliştirme fırsatı bulur.

2.2.1. Oyunun Eğitimde Kullanılması

Eğitimde kullanılan oyun tekniğinde öncelikle oyun öğrencilere tanıtılır ve detaylı şekilde anlatılır. Ardından öğrencilere oyunun kuralları açıklanır. Oyunda kullanılacak materyaller, malzemeler tanıtılır ve kullanımları gösterilir. Son olarak da oyun öğrencilere oynatılır. Oyunun sonunda öğretmenin isteği dahilinde ödüllendirme de yapılabilir.

Eđitimde oyunun kullanılması ğrencinin dikkatini uzun süre açık tutmasına hatta dikkat dađınıklığı yaşıyan çocukların bile dikkatini belli bir noktada toplamasına yardımcı olmaktadır. Oyunun gerekleřtirilmesi sırasında ğrencilerin duyguları da aktif olduđundan eđlenmeleri ile paralel olarak derse karřı olan ilgi ve motivasyonları da artacaktır. Kontrollü bir řekilde eđitimde kullanılan oyunlar ğrencilerin demoktarik, toplumsal ve ahlaki deđerler kazanması için de ortam oluřturmaktadır.

Eđitimde oyunun kullanılması đretim sürecini đrenci merkezli bir hale getirmektedir. Ayrıca ğrencilerin đretim sürecine aktif katılımını sađlamakta, ğrencilerin bařarı, rekabet gibi duyguları tatmasına ve motivasyonlarının yükselmesine ortam hazırlamaktadır. đrenciler arasındaki sosyal iliřkiler güçlenmekte, iř birlikli alıřma becerileri geliřmekte, ğrenciler arası etkileřim artmakta, ğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerinin geliřmesine olanak sađlamaktadır. Disiplin sorunu olan sınıflarda uygulanması halinde ğrencilerin kurallara uyma, bařkalarına karřı saygılı davranma gibi davranıřlarında istendik yönde deđiřiklikler meydana getirilebilir.

Eđitimde oyun kullanımının avantajları yanında dezavantajları da bulunmaktadır. Oyun süreci iyi kontrol edilmezse amacı dıřına ıkabilmekte ya da kazanma kaybetme duyguları ön plana ıkabilmektedir (Septida, 2020). Oyun tekniđinin ilk kez kullanıldıđı durumda sınıf düzenini sađlamak zor olabilmekte, disiplin sorunları meydana gelebilmektedir. Ayrıca her kazanıma uygun oyun tasarlamak zor olabilmektedir. Oyun tekniđinin bir diđer sınırlılıđı ise ölçme deđerlendirmesinin zor olmasıdır. Performans deđerlendirme, đrenci ürün dosyası, öz deđerlendirme gibi teknikler kullanılarak deđerlendirme iřlemi gerekleřtirilebilir.

2.2.2. Dil đretiminde Kullanılan Eđitsel Oyunlar

Pandemi nedeniyle uygulanan uzaktan eđitim alıřmalarından çok önce de biliřim teknolojileri yabancı dil đretiminde aktif olarak kullanılmaktaydı. Akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik aletlerin đretim sürecinde kullanılması đrenme sürecini etkili ve đrenciler için eđlenceli hale getirmektedir. Biliřim teknolojisi ürünlerini đretim süreci içerisinde đrenciler tarafından aktif bir řekilde kullanılmasıyla dil đrenmenin önündeki en büyük problemlerden biri olan dile maruz kalmama problemi ařılabilmektedir. Akıllı cihazlar yardımıyla ders esnasında

online ortamda oynatılacak oyunlar, ziyaret edilecek siteler ve uygulamalar öğrencilerin dile maruz kalmasını ve farkında olmadan öğrendiklerinin pekişmesini sağlayacaktır. Beynin çok yönlü kullanılmasına olanak veren en etkili deneyim alanlarından biri oyun olmaktadır (Akkoyunlu, 2007).

2.3. Uzaktan Eğitim

Araç ne olursa olsun, uzaklık nasıl olursa olsun iki kişinin birbirinden farklı yerlerde veya birbirlerini yüz yüze göremedikleri ortamlardaki “eğitim” ve “öğretim”sel bilgi alışverişlerine “uzaktan eğitim” denilmektedir (Kırpık ve Güreş, 2022). Uzaktan eğitim veya uzaktan öğrenme, fiziksel olarak sınıf ortamında bulunmayan öğrencilere öğrenme sağlamayı planlayan ve bilgi teknolojisine dayalı olan bir öğretim sistemidir (Pepeler, Özbek, Adanır, 2017). Aynı fiziksel ortamda bulunmak zorunda olmayan öğrenen ve öğretmenin eş zamanlı olarak da öğrenme eylemini gerçekleştirmesi gerekmektedir. Bu durum yüz yüze eğitimdeki birçok sınırlılığı ortadan kaldırmaktadır. Keegan (1996), uzaktan eğitimi temel olarak öğretmenin ve öğrencinin birbirlerinden farklı ortamlarda buldukları ve okullara, üniversitelere devam etmekten ziyade evlerinde ve bazen de işyerlerinde derslere katılmayı tercih edenler için geliştirilmiş bir eğitim sistemi olarak tanımlarken, Clark ve Verduin (1989) ise uzaktan eğitimi, eğitimci ve öğrenen kişinin birbirlerinden fiziksel olarak ayrı olduğu durumlarda herhangi bir resmi öğrenme yolu olarak tanımlamıştır. Kısacası uzaktan eğitim küresel boyutta eğitim imkanı sunan modellerden bir tanesidir. Uzaktan eğitim ile örgün eğitimdeki tüm sınırlar ortadan kalkmıştır.

Keegan (2000) uzaktan eğitimle ilgili olarak şu temel özellikleri öne sürmüştür;

1. Eğitim – öğretim sürecinde öğretmenler ve öğrenciler mekan olarak farklı yerlerde bulunmaktadır.
2. Örgün eğitimde olduğu gibi planlı bir eğitim programı çerçevesinde yürütülmektedir.
3. Resmi bir eğitim kuruluşuna bağlı olarak yürütülmektedir.
4. Eğitim sürecinde web tabanlı teknolojik araçlar ve dijital materyaller kullanılmaktadır.
5. Bireysel öğrenme imkanı vererek kişilerin kendi öğrenim süreçlerinde aktif halde bulunmalarını sağlamaktadır.
6. Eğitim sürecinde bireyler arası etkileşime fayda sağlamaktadır.

Kırpık ve Güreş'in (2022) Uzaktan Eğitim Tarihi Üzerine Tespitler: İlkçağlardan Günümüze isimli bildirimleri incelendiğinde görülmektedir ki; en eski yazılı metinlerden günümüze uzanan eğitim öğretim süreç ve araçlarına bakıldığında uzaktan eğitimin ilk ve ortaçağlarda da terim olarak kullanılmasa da yöntem olarak kullanılmıştır. Yine aynı çalışmada İslam peygamberi Hz. Muhammed(s.a.v.)'in Dıhyetû'l-Kelbî'yi Roma İmparatoru Heraklius'a, Amr b. Ümeyye ed-Damrî'yi Habeş Necâşîsi Ashame'ye, Abdullah b. Huzafe'yi İran Kısırâsı Ebrevîz b. Hüzmüz'e, Hatıb b. Ebî Beltea'yı Mısır Azizi Mukavkıs'a, Salit b. Amr'ı Yemame Valisi Hevze b. Ali'ye ve Suca b. Vehb'i Gassân Meliki Münzir b. Haris b. Ebî Şemir'e içeriklerinde bilgi verme, öğretmen ve diplomatik misyonun olduğu mektuplar ile elçi olarak gönderdiğinden bahsedilmektedir.

Uzaktan eğitim terimi ilk olarak 1892 yılında Wisconsin Üniversitesinde kullanılmış ve bu terim 1960'lı yıllardan başlayarak yaygın bir şekilde kullanılmıştır. Uzaktan eğitimin ilk uygulaması ise 1728 yılında posta ile gerçekleştirilmiştir. Ardından radyo ve televizyon yayınları uzaktan eğitim amacıyla kullanılmıştır. İlerleyen zamanlarda konuyla ilgili dergiler çıkartılmış, çalışma grupları oluşturulmuş ve telefon uzaktan eğitimde kullanılmaya başlanmıştır.

Eğitim öğretim sürecinde teknoloji kullanımı gün geçtikçe artmaktadır. Bu durum yüz yüze eğitimde öğrenme materyallerinin çeşitlenmesine öğrenme ortamının öğrenci için daha eğlenceli hale gelmesine katkı bulunmaktadır. Bunun yanı sıra yıllardır üzerinde çalışmalar yapılan ancak son on yıl içerisinde önemli gelişmeler yaşanan uzaktan eğitim sürecinde kullanılan teknolojik materyallerin çeşidinin artması uzaktan eğitimi daha cazip hale getirmiştir. Uzaktan eğitim öğrenene bireysel öğrenme imkanı, iş birlikli çalışma gibi olanaklar tanımaktadır.

Uzaktan eğitimin yüz yüze eğitim kadar yararlı olup olmadığı çoğu eğitimci tarafından sorgulanmaktadır. Yapılan araştırmalar incelendiğinde, teknolojinin doğru kullanımı, uygun öğrenme öğretme teknikleri, öğretmen ve öğrenci arasındaki iletişim gibi temel faktörlerin sağlanması halinde uzaktan eğitimin en az yüz yüze eğitim kadar başarılı sonuçlar verdiği gözlemlenmiştir (Schlosser ve Simonson, 2006).

2.3.1. Türkiye'de Uzaktan Eğitim

Ülkemizde ise uzaktan eğitim ilk defa 1965 yılında Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Banka ve Ticaret Hukuku Araştırma Enstitüsünde gerçekleştirilmiştir.

Burada gerçekleştirilen çalışmanın başarılı olması neticesinde Milli Eğitim Bakanlığı, Mektupla Öğretim Merkezi'ni kurmuştur. Ardından 1981 yılında Anadolu Üniversitesi bünyesinde Açıköğretim Fakültesi kurulmuştur. Teknolojinin gelişimi ile birlikte mektupla gerçekleştirilen uzaktan eğitimde TRT işbirliği ile radyo ve televizyon kullanılmaya başlanmıştır. 1992 yılında Milli Eğitim Bakanlığı bünyesinde Açıköğretim Lisesi açılmıştır.

Türkiye'de uzaktan eğitim uygulayan kurumlardan başlıcaları; Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi, Milli Eğitim Bakanlığı Açıköğretim Lisesi, Açık İlköğretim Okulu ve Mesleki ve Teknik Açıköğretim Okuludur. Açık Öğretim Fakültesi, Açıköğretim Lisesi ve Açık İlköğretim Okulu gibi uzaktan eğitim kurumlarının öğrenci sayılarının çokluğu ile dünyadaki açıköğretim kurumları içerisinde ilk sıralarda yer almaktadır.

Türkiye'deki uzaktan eğitim veren üniversitelerin uzaktan eğitim programlarına bakıldığında derslerin eş zamanlı veya eş zamansız olarak uyguladıkları görülmektedir. Ayrıca canlı sanal sınıflar oluşturularak da derslerin yürütüldüğü üniversiteler bulunmaktadır.

2.3.2. Yabancı Dil Öğretiminde Uzaktan Eğitim

21. yüzyıl öğrencilerinin ebeveynleri ve öğretmenlerine nazaran dijital okur yazarlık konusunda onlardan çok daha üst seviyede oldukları görülmektedir. Her geçen gün değişen ve gelişen dijital çağ ile kendi öğrenme süreçlerine katkıda bulunan bu öğrencilerin bilgiye ulaşma yolunda kullandıkları en yaygın araç ise internettir. İnternet ve dijital teknolojiler bir araya geldiğinde ise, tüm dünyanın ortak dili olan İngilizcenin önemi artmaktadır. Bu durumda, yeni nesil öğrencilerinin ihtiyaçlarına cevap verebilmek ve çağa ayak uydurabilmek adına eğitim alanında da dijitalleşmeye gidilmektedir. Dolayısı ile geleneksel sınıf içi İngilizce eğitiminin dijital ortamlara aktarılması ile uzaktan yabancı dil eğitimi gerçekleştirilmektedir.

Yapılan araştırmalar sonucunda, yabancı dil eğitimini desteklediği bilinen sanal uygulamaların uzaktan eğitimin içerisinde kullanılmasının yabancı dil eğitimi ile milenyum çağı öğrencilerinin doğal ortamı olan dijital platformların birleşimini sağlamakta olduğu ve eğitim sürecini daha etkili kıldığı gözlemlenmektedir (Tusing ve Berge, 2010). Yabancı dil eğitimini uzaktan alan öğrencilerin zamanla kendi öğrenme süreçlerini kontrol altına alabilmeyi öğrenmelerini sağlayacaktır.

Teknolojiyi etkin olarak kullanan günümüz öğrencilerinin uzaktan eğitim ile birlikte öğretime olan bağımlılığı azalacak ve kendi öğrenme sürecini planlayabilecek yetkinliğe ulaşacaktır. Uzaktan yabancı dil eğitimi için öğrenci merkezli bir anlayışa hakim olduğu söylenebilir.

Yüz yüze gerçekleştirilen yabancı dil öğretiminde öğrencilerin başarılı olabilmesi için öğretmenlerin mesleki ve kişisel yeterliliklerinin yanı sıra öğrenciyi derse karşı da motive edebilmesi önemlidir. Aynı durum uzaktan yabancı dil eğitimi için de söylenebilir. Kendi öğrenme özerkliğini henüz kazanmamış öğrencilerin başlangıçta deslere katılması için öğretmen tarafından motive edilmesi gerekmektedir.

Uzaktan yabancı dil öğrenmenin birden fazla yolu bulunmaktadır. Bunlardan en eskisi kitap, cd gibi materyaller üzerinden öğrencinin kendi kendine öğrenmesidir. Bir diğer alternatif televizyon yayınlarını takip etmektir. Günümüzde en çok tercih edilen yol ise internet siteleri, sosyal medya gibi etkileşimin sağlanabildiği platformlardaki materyaller ile öğrencinin öğrenmesidir.

Türkiye de uzaktan yabancı dil eğitimi yapılabilmesi için birçok uygulama başlatılmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı uzaktan yabancı dil eğitimi için 1970'li yıllarda yabancı dil ders kitapları hazırlamış ve ankara radyosundan yayınlamıştır. 1980'li yıllarda lise öğrencilerinin üniversiteye hazırlanmalarına yardımcı olmak amacıyla Tv Okulu/Tv Dershanesi Projeleriyle ürettikleri ders programlarını yayınlamışlardır.

Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesinde 2001–2002 eğitim öğretim yılında İngilizce Öğretmenliği lisans programı uygulanmaya başlamıştır. İlk iki yılı yüz yüze son iki yılı uzaktan eğitim olarak planlanan lisans programında son sene öğrencilere öğretmenlik uygulaması da yaptırılmıştır.

Orta Doğu Teknik Üniversitesi tarafından 2001 yılında uygulanmaya başlanan diL(distance Interactive Learning) Projesi internet üzerinden etkileşimli olarak İngilizce eğitimi veren bir programdır. Kamu Personeli Dil Sınavı (KPDS) ya da başka bir dil sınavına hazırlanan, ya da sadece kendini geliştirmek isteyenlere dil öğretmek amacıyla hazırlanmış bir programdır (Doğan, Koç ve Saraç, 2022).

1953 yılında mektupla uzaktan eğitim çalışmalarına başlayan FONO Açıköğretim Kurumu günümüzde internet üzerinden etkileşimli dil eğitimi hizmeti vermektedir. Limasollu Naci Öğretim Yayınları da tıpkı FONO Açıköğretim

Kurumu gibi uzaktan eğitim çalışmalarına mektupla başlamış şu an internet üzerinden devam etmektedir. Bu iki kurum uzaktan yabancı dil eğitimi alanındaki en eski kurumlardandır.

2.3.3. Yabancı Dil Öğretiminde Oyunla Uzaktan Eğitim

Oyunlaştırma uzaktan yabancı dil eğitiminde sık kullanılan araçlardan bir tanesidir. Teknolojik materyallerin ve yazılımların öğretim sürecine dahil edilmesi öğrencilerin derse katılımlarını ve ilgilerini artırmaktadır. Uzaktan eğitim sürecinin öğrencilere anında geri bildirim vermeyi sağlayan bir yapıya sahip olması, dijital ortamlarda tasarlanıp yapılandırılması adına dijital oyunlara benzemesi, söz konusu olan uzaktan eğitim ortamlarının oyunlaştırma uygulamaları için son derece uygun özellikler taşıdığını göstermektedir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014).

Tetik ve Korkmaz'ın (2018) Kahoot! üzerine yürüttükleri bir çalışmada bu oyunlaştırma uygulamasının derse karşı ilgi seviyelerine, motivasyonlarına ve derse katılım oranlarına uzaktan eğitim gören öğrencilerin örgün eğitim gören öğrencilere kıyasla daha fazla katkı sağladığı gözlemlenmiştir.

Uzaktan eğitimde oyun tekniğini kullanmak öğrencilerin oyunu gerçek hayat gibi ciddiye aldıkları için öğrenme deneyimlerinin kalıcı olmasına, problem çözme ve işbirlikli çalışma becerilerinin gelişmesine, motivasyonlarının artmasına ve öğrencilerin ihtiyaçlarına cevap verme noktasında faydalıdır. Bilişim teknolojilerindeki ilerleme neticesinde yabancı dil öğretimi, fen, askeriye, tıp gibi farklı alanlardaki eğitimlerde dijital oyunlar kullanılmaya başlanmıştır.

2.4. Dijital Tabanlı Oyunla Öğrenmeye İlişkin Yapılan Çalışmalar

Noroozloo, Ahmadi ve Mehrdad'ın (2015) The Effect of Using a Digital Computer Game (SIMS) on Children's Incidental English Vocabulary Learning adlı çalışmasında, dijital bilgisayar oyunlarının öğrencilerin tesadüfi kelime öğrenmeleri üzerindeki etkisi incelenmiştir. İran'ın Khane-Zaban enstitüsünde 30 deney grubu ve 30 kontrol grubu olmak üzere orta düzey İngilizce bilgisine sahip 60 kadın öğrenciyle 20 oturumluk bir çalışma yapılmıştır. Çalışma öncesinde ve sonrasında "Kelime Bilgisi Ölçeği" katılımcılara uygulanmıştır. Sonuçlara göre; deney grubu, kontrol grubuna göre daha başarılı sonuçlar almıştır ve dijital oyunların tesadüfi kelime öğrenimi konusunda kullanımının yararlı olabileceği sonucuna varılmıştır.

Hilmun, Sabella ve Sabrina'nın (2019) The Use of Digital Game-Based Learning in EFL Classroom: Teacher's voices adlı çalışmasında oyun tabanlı öğrenme konusunda öğretmen görüşleri üzerine nitel bir değerlendirme yapılmıştır. Lise öğretmenleri ve üniversite öğretim görevlileri ile yapılandırılmış yüz yüze görüşmelerle gerçekleştirilen çalışmada; İngilizce sınıflarında dijital oyun tabanlı öğrenmenin yaygın bir şekilde kullanıldığı görülmüştür. Çalışmaya katılan öğretmenler; eğitsel dijital oyunların, öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerileri konusunda gelişmelerine katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Eğitimcilerin önündeki en büyük engel ise kurumlardaki imkanların yetersizliği olarak görülmektedir.

Aghlara ve Tamjid'in (2011) The Effect of Digital Games on Iranian Children's Vocabulary Retention in Foreign Language Acquisition adlı çalışmasında 20 deney ve 20 kontrol grubunda olmak üzere 40 öğrenciyle çalışılmıştır. Bu çalışmada yabancı dil konusunda hiçbir bilgisi olmayan 6-7 yaşlarındaki kız öğrenciler yer almıştır. Kontrol grubunda geleneksel yöntemle kelime eğitimi yapılırken deney grubunda kelime öğretimi konusunda SHAIEx (erken yaşlarda dil öğretimi için geliştirilmiş hipermedya sistemi) dijital oyunu kullanılmıştır. Çalışma sonucunda yapılan değerlendirme sonrası deney grubunun kontrol grubuna göre daha yüksek bir başarı göstermiştir.

Halim, Hashim ve Yunus'un (2020) Pupils' Motivation and Perception on ESL Lessons through Online Quiz-Games adlı çalışması Quizizz ve Hahoot! Gibi çevrimiçi test uygulamalarının İngilizce derslerinde kullanılması sonucunda öğrencilerin derse olan motivasyonlarının algılarının ne düzeyde olacağını ortaya koymayı amaçlamıştır. Çalışma, Malezya'daki bir ilkokulda bulunan 60 öğrenciyle gerçekleştirilmiştir. Bu öğrencilerin İngilizceyi akıcı ve doğru bir şekilde konuşmadığı görülmüştür. Ayrıca öğrenciler derse katılım ve ilgi konusunda da eksiklerdir. 2 hafta boyunca devam eden çalışmada öğrenciler dersin işlenişi sırasında ya da ders sonunda değerlendirme sürecinin parçası olarak çevrimiçi test-oyunları oynamışlardır. Çalışma sonucunda öğrencilerin 15 soruluk motivasyon testine verdikleri cevaplar incelendiğinde, derse olan ilgilerinin çevrimiçi test-oyunları kullanıldığında arttığı görülmüştür. Oyunların, öğrencilere sağladığı eğlence ve mücadele duygusu onların derse olan ilgilerinin de artmasını sağlamıştır.

Singaravelu'nun (2008) Video Game Based Learning in English Grammar çalışmasında İngilizce dil bilgisi öğretiminde video oyun tabanlı öğretimin etkisini ölçmek amaçlanmıştır. Çalışmaya Hindistan'ın Thiruvapur bölgesinde bulunan bir ortaokuldan 60 öğrenci katılmıştır. 30 öğrenci kontrol ve 30 öğrenci de deney grubunu oluşturmuştur. Kontrol grubunda geleneksel yöntemlerle dil bilgisi öğretimi yapılırken deney grubunda ise video oyun tabanlı öğrenme yöntemi uygulanmıştır. Uygulanan öntest ve sontestler üzerinde yapılan analiz sonucunda video oyun tabanlı öğretimin geleneksel yöntemlere göre daha başarılı olduğu görülmüştür.

Saha ve Singh (2016), Game Based Language Learning in ESL Classroom: A Theoretical Perspective adlı çalışmasında; David A. Kohlb, LevVygotsky, Gardener, John Dewey, Stephen Krashen, Merrill Swain gibi önemli kuramcılarının görüşlerine dayanarak Hindistan'daki ikinci dil olarak İngilizce öğretiminde oyunların kullanımı sayesinde İngilizce derslerindeki değişimi teorik açıdan incelemeye çalışmışlardır. Literatür taraması ve oyun tabanlı öğrenme üzerine yapılan araştırmalar sonucunda dil oyunlarının, öğrencilerin İngilizce öğrenimi konusunda ilgi ve merakını artırdığı ve bu durumun öğrencilerin derse aktif bir şekilde katılmalarına yardımcı olduğu görülmüştür. Dil öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirme konusunda özellikle rol yapma-canlandırma oyunlarının etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca oyunların sadece motivasyon artırma konusunda değil, öğrencilere gerçek hayat deneyimi sunma konusunda da etkili olduğu görülmüştür. Genel olarak değerlendirildiğinde; oyunların dil öğretiminde etkili olduğu ve derslerde kullanımının dil öğrenimini desteklediği görülmüştür.

İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Akademik Başarıya Etkisi adlı çalışma, Işık ve Semerci (2016) tarafından gerçekleştirilmiş ve 3. Sınıf öğrencilerine kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi incelenmiştir. Araştırma Zolguldağ ili, Devrek ilçesinde bir ilkokulda gerçekleştirilmiştir. 35 deney ve 35 kontrol grubunda olmak üzere çalışmaya 70 öğrenci katılmıştır. Beş hafta süren çalışmada; deney grubuna eğitsel oyunlar kullanılarak kelime öğretimi yapılırken kontrol grubunda 3. Sınıf ders kitabındaki etkinlikler ile öğretim yapılmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testinin uygulanması sonucunda veriler analiz edilmiş ve deney grubu ile kontrol grubunun başarıları karşılaştırıldığında, deney grubu lehine anlamlı farklılık

olduğu görülmüştür.İngilizce derslerinde kelime öğretimi için eğitsel oyunlarının kullanımının faydalı olduğu görülmüştür.

Serdaroğlu ve Güneş'in (2019) 6. Sınıf Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme Ünitesinin Öğretiminde Oyun Temelli Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi adlı çalışmasında;oyun temelli öğrenmenin 6. Sınıf öğrencilerinin fen dersi bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinde başarı ve tutum üzerine etkisi incelenmesi amaçlanmıştır. 2016-2017 yılında Giresun'da bir ortaokulda gerçekleştirilen çalışmaya, deney grubunu oluşturan 20 ve kontrol grubunu oluşturan 20 öğrenci olmak üzere toplamda 40 öğrenci katılmıştır. Kontrol grubunda okulda uygulanması gereken klasik programla öğretime devam edilirken deney grubunda ise klasik programın yanında hazırlanan eğitsel taboo oyunu da kullanılmıştır. 12 ders saati boyunca devam eden çalışmada öntest – sontest olarak 'Fen Akademik Başarı Testi' ve 'Fen Tutum Ölçeği' kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda hem akademik başarı hem de tutum açısından deney grubu lehine anlamlı farklılık bulunmuştur. Oyun tabanlı eğitimin öğrencilerin akademik başarı ve tutumları üzerinde olumlu bir etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Akın ve Atıcı'nın (2015) Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi adlı çalışmasında 49 ilköğretim öğrencisi ile oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin başarıları ve tutumlarına olan etkisi araştırılmıştır. Bu çalışmada Milli Eğitim Bakanlığının desteklediği eğitsel bilgisayar oyunları değerlendirilmeye çalışılmıştır. Deneysel yöntem kullanılarak nicel bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı olarak başarı testi, öğrenci görüşlerini tespit etmek için görüşme formu kullanılmıştır. Yapılan bu çalışma sonunda eğitsel bilgisayar oyunu ile tasarlanan öğrenme ortamlarının öğrencilerin başarı düzeylerinde anlamlı bir etkisi olmadığı ancak matematik dersinin bu oyunlarla birlikte işlenmesinin öğrenciler tarafından eğlenceli bulunduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

Koparan'nın (2021) Yükseköğretimde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamından Yansımalarının İncelenmesi isimli çalışmasında dijital oyun tabanlı öğrenme ortamından yansımaların ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu çalışma devlet üniversitesinde eğitim görmekte olan 28 öğretmen adayı ile haftada iki saat teorik olmak üzere 14 hafta yürütülen Oyunla Matematik Öğretimi dersinin üç haftalık bölümünden oluşmaktadır. Araştırmacı tarafından tasarlanan öğrenme

ortamında dijital oyunlar öğretmen adaylarına tanıtılmış, oyunu oynamaları ve oyunun arkasındaki matematiksel sonuçları çıkarmaları ve oyunları değerlendirmeleri istenmiştir. Araştırmada eğitici dijital oyunların öğrenciler için güçlü bir araç ve etkili bir öğrenme ortamı oluşturduğu ve öğretmen adaylarının matematik öğretimini ilgi çekici hale getiren bu tarz yaklaşımlara ihtiyaç duydukları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Gelen ve Özer'in (2009) Oyunlaştırmanın Beşinci Sınıf Matematik Dersinde Problem Çözme Becerisi ve Derse Karşı Tutum Üzerindeki Etkisi adlı çalışmasında oyunlaştırma yöntemiyle işlenen Matematik derslerinin 5. Sınıf öğrencilerinin problem çözme ve derse karşı tutumları üzerinde etkisi incelenmeye çalışılmıştır. 38'i deney ve 42'si kontrol grubunda olmak üzere toplam 80 öğrenci ile yapılan çalışma Hatay'ın merkez ilçesinde bulunan iki ayrı okuldan seçilen öğrenciler ile yapılmıştır. Deney grubunda oyunlaştırma yöntemi kullanılırken, kontrol grubunda MEB tarafından beşinci sınıflar için önerilmiş olan matematik dersi öğretim planı kapsamındaki yöntem ve teknikleri ile eğitim gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilere, çalışma öncesinde ve çalışma sonrasında öntest- son test olarak başarı testi ve matematik tutum ölçeği uygulanmıştır. Sonuçlar incelendiğinde; yapılan çalışmanın, deney grubunun problem çözme becerilerini geliştirdiği ve öğrencilerin matematik dersine karşı tutumları üzerindeki etkisini ölçmek yapılan son testlerde deney grubu lehine anlamlı farklılık bulunmuştur.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, işlem basamakları, veri toplama araçları ve verilerin analizi kısımlarına yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışma, koronavirüs ile mücadele kapsamında gerçekleştirilen uzaktan eğitim çalışmalarında yapılan canlı İngilizce derslerinde oyunlaştırma uygulamalarının kullanılarak öğrencilerin motivasyon, akademik başarı ve tutumda değişim sağlanıp sağlanmadığını incelemeye yönelik olarak yapılmıştır. Bu durumun derinlemesine incelenebilmesi için deneysel araştırma desenlerinden tam deneysel yöntem kullanılmıştır. Deneysel araştırmalar, araştırmacı tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır (Büyüköztürk ve arkadaşları, 2019). Bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden deneysel araştırmanın kullanılmasının sebebi oyunlaştırma uygulamalarını, sınır ve özellikleri belirlenmiş olan bir grupta uygulamak için en uygun yöntem olmasıdır. Bu nedenle deney ve kontrol grupları rastgele oluşturularak uygulama sonrasında karşılaştırma yapılmıştır. Sonuçlarda etki olmaması, benzer özellikteki kişilerin biraraya gelmemesi ve her kriteri göz önüne alarak homojen dağılım yapılması zor olduğundan grupların rastgele oluşturulması yoluna gidilmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Bu çalışma 2021 – 2022 Eğitim Öğretim yılında Samsun ili Salıpazarı ilçesi Salıpazarı İmamhatip Ortaokulu'nda öğrenim gören 5.sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada deney ve kontrol grubu 16'şar öğrenciden oluşturulmuştur. Çalışmada yer alan 32 öğrenci, 10-11 yaşları aralığındadır. Çalışmanın yapılacağı kurum belirlenirken öğrencileri tanıyor olmanın verdiği avantajdan yararlanmak için araştırmacının görev yaptığı kurum seçilmiştir. Araştırmacı kurumda bulunan dört adet 5.sınıftan iki adet sınıfın İngilizce dersine girmektedir.

3.3. İşlem Basamakları

Tablo 3.1'e bakıldığında çalışma süresince izlediğimiz yol görülmektedir. Çalışma; uygulama öncesi, uygulama ve uygulama sonrası olmak üzere 3 adımda gerçekleştirilmiştir.

Tablo 3.1. İşlem Basamakları

İŞLEM	
UYGULAMA ÖNCESİ	Etik kurul izinlerinin alınması
	MEB izinlerinin alınması
	Etkinliklerin hazırlanması
	Ölçek izinlerinin alınması ve başarı testinin oluşturulması
UYGULAMA	Deney ve kontrol gruplarının oluşturulması
	Ön testlerin yapılması
	Uygulamanın gerçekleştirilmesi
UYGULAMA SONRASI	Son testlerin yapılması
	Verilerin analiz edilmesi

Bu çalışma için öncelikle etik kurul izinleri ve İl Milli Eğitim Müdürlüğünden öğrencilerle çalışma yapabilmek için gerekli izinler alınmıştır. Daha sonra derslerde kullanılacak etkinlikler ve oyunlar hazırlanmıştır. Ölçek izinleri alınmış ve başarı testi oluşturulmuş, ardından başarı testinin geçerlik ve güvenirlik çalışması gerçekleştirilmiştir. Başarı testinin hazırlıklarının bitmesinin ardından deney ve kontrol grupları oluşturulmuş ve gruplara öntestler uygulanmıştır. Daha sonra öğretim planı çalışmaya katılan öğrencilere uygulanmıştır. Uygulama tamamlandıktan sonra son testler öğrencilere uygulanmış ve verilerin analizi gerçekleştirilmiştir.

Tablo 3.2. Deney Grubu İçin Örnek Ders Planı

ÖRNEK DERS PLANI(Deney Grubuna)
Ders: İngilizce
Sınıf: 5
Saat: 40 dk+ 40 dk.
Kazanım: Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlar.)
Kullanılacak Materyaller: Wordwall Web2.0 Aracı and Youtube
Kullanılacak Yöntem, Teknik ve Aktiviteler: Drama, şarkı ve eğitsel oyun

Dersin İşlenişi: Öğrenciler, Youtube sosyal medya sitesinden ‘I Have a Pet’ ve ‘Yes, I Can!’ şarkılarını dinler ve devamında şarkıya eşlik ederek gördüklerini canlandırmaları istenir. Şarkıdaki eylemleri canlandırırken hem hayvan isimlerini hem de hayvan ve hayvan barınağındaki çalışanların neler yaptıklarını kavrarlar. Dersin devamında, Wordwall sitesinden bu konuyla ilgili eşleştirme oyununu oynarlar.

Değerlendirme: Dersin bitiminde, öğrencilerle canlandırma oyunu oynanır. Öğrencilerin hayvan ve insan eylemlerini kavrama düzeyleri değerlendirilir.

Tablo 3.2’de deney grubuna uygulanan örnek bir ders planı görülmektedir. Planda da görüldüğü üzere canlandırma, eşleştirme gibi oyunlar web 2.0 araçları üzerinden oynatılarak kazanımlar verilmeye çalışılmıştır.

3.4. Veri Toplama Araçları

Bilişsel alana yönelik olarak hazırlanan başarı testi, ön test ve son test olarak kullanılmak üzere hedef kazanımlara yönelik hazırlanan çoktan seçmeli 18 sorudan oluşmaktadır.

Başarı testi geliştirilirken Şeker ve Gençdoğan’ın (2014) başarı testi için uyguladığı süreç dikkate alınmıştır. Bu doğrultuda yapılan işlemler aşağıda sunulmuştur:

- a. **Kapsamın belirlenmesi:** Testin amacı deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyini belirlemektir.
- b. **Hedeflerin/ kazanımların belirlenmesi:** Kazanımlar 5.sınıf İngilizce öğretim programında belirtilen kazanımlardır. Bu doğrultuda ünitede ulaşılması beklenen 5 temel kazanım bulunmaktadır.
- c. **Belirtke tablosunun hazırlanması:** Kazanımlardan hareketle belirtke tablosu hazırlanmıştır.
- d. **Test sorularının tasnif edilmesi:** Kazanımlardan hareketle oluşturulan madde havuzu konusunda uzman görüşü alınmış ve çoktan seçmeli sorular hazırlanmasına karar verilmiştir. 20 maddelik bir soru havuzu oluşturulmuştur.
- e. **Testin uygulanması/puanlanması:** 60 kişilik ön uygulama sonrasında bir program geliştirme, bir ölçme değerlendirme ve bir de İngilizce alan uzmanından alınan görüşler doğrultusunda üç ifade düzeltilmiş ve 20 maddenin aynen uygulanmasına karar verilmiştir.

f. **Testin uygulanması, geçerlik ve güvenilirlik çalışmasının yapılması:** 5 kazanım ve 20 maddeden oluşan test 100 kişilik bir gruba uygulanmış, güvenilirlik için KR-20 hesaplanmıştır.

Madde analizinin yapılması: Testten alınabilecek en yüksek puan 20, en düşük puan 0 olarak belirlenmiştir. Teste verilen cevapların analizi neticesinde, madde güçlük indeksi(p), madde ayırtıcılık indeksi(D) hesaplanmıştır. Madde ayırt edicilik indeksi düşük olan 2 madde testten çıkarılmıştır. Bu doğrultuda her kazanımı ölçen en az bir soru kalmıştır.

Tablo 3.3. Madde Analizine İlişkin İşlemler

p: Madde güçlük indeksi	d: Madde ayırt edicilik indeksi	KR-20 güvenilirlik
$p = \frac{D_u + D_a}{N_u + N_a}$	$D = \frac{D_u - D_a}{N_u \text{ (veya } N_a)}$	$KR - 20 = \frac{K}{K - 1} \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{S^2x} \right)$

Başarı testi geliştirirken doğru ve yanlışların 1 ve 0 olarak kodlanması nedeniyle güvenilirlik analizinde Kuder Richardson-20 kullanılmıştır. Tablo 3.3'te gösterilen formüller üzerinden hesaplanan madde güçlük indeksi; 0.20 ile 0.00 arası: Çok zor; 0.21 ile 0.40 arası: Zor; 0.41 ile 0.60 arası: Orta güçlükte; 0.61 ile 0.80 arası: Kolay; 0.81 ile 1.00 arası: Çok kolay olarak belirlenmiştir. Madde ayırt edicilik değerlerinde ise 0,20 altındaki değere sahip maddeler testten çıkarılmıştır.

Tablo 3.4. Testin Analizine İlişkin Puanlar

Soru	Üst Grup Doğru Sayısı	Alt Grup Doğru Sayısı	Madde Güçlük İndeksi	Madde Ayırtıcılık İndeksi
1	27	15	0,86	0,44
2	27	5	0,64	0,81
3	27	15	0,86	0,44
4	24	9	0,65	0,55
5	26	8	0,69	0,66
6	24	6	0,48	0,66
6	27	3	0,52	0,88
8	27	9	0,75	0,66
9	6	3	0,24	0,11
10	22	7	0,48	0,55
11	7	3	0,23	0,14
12	27	10	0,81	0,62
13	27	5	0,68	0,81

14	27	10	0,81	0,62
15	27	9	0,70	0,66
16	25	6	0,44	0,70
17	27	9	0,80	0,66
18	21	6	0,43	0,55
19	26	9	0,57	0,62
20	25	8	0,55	0,62

Tablo 3.4'e göre testin güçlük indeksi 0.86 ile 0.23 arasında; ayırt edicilik indeksi ise 0.88 ile 0.11 arasında değişmektedir. Ayırt edicilik indeksi .20 altında olan iki ifadenin (9-11) testten çıkarılması durumunda ayırt edicilik indeksi ise 0.88 ile 0.44; güçlük indeksi 0.86 ile 0.43 arasında değişmektedir. Testin genel olarak analizinde madde güçlük indeksi 0.60; madde ayırt edicilik indeksi 0.58'dir.

Tablo 3.5. Kazanımlar Tablosu

Kazanımlar	Soru Sayısı	Sorular
Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment.	3	2, 9,11
Students will be able to talk about abilities.	4	1-5-12-17
Students will be able to ask for permission.	4	4-10-15-16
Students will be able to use simple utterances to describe what people/animals are doing at the moment.	5	3-8-13-14-18
Students will be able to understand short and simple texts about what people/animals are doing at the moment.	4	6-7-19-20

Tablo 3.5'e göre;öğrencilerin hayvanların isimlerini, hayvanlarla ilgilenen insanların ve hayvanların yaptığı eylemlerin İngilizce olarak karşılıklarını, hayvanların ve insanların yeteneklerini anlatırken gerekli olan yapıları ve izin isterken kullanılması gereken yapıları kavramaları amacıyla 18 maddeden oluşan bir başarı testi geliştirilmiştir. Testin KR-20 güvenilirliği 0,86 bulunmuştur. Testten yüksek puan almak kazanımlara ulaşma düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir.

Özetle;

- Öğrenci Sayısı: 100
- Madde Sayısı: 18

- Madde Güçlük Düzey Aralığı:0.86 - 0.43
- Testin Ortalama Güçlük Düzeyi: 0.60
- Testin Ayırt Edicilik Katsayı Aralığı:0.88 - 0.44
- Testin Ortalama Ayırt Edicilik Düzeyi:0.58
- KR – 20 Güvenirlik Katsayısı: 0,86

Kazazoğlu (2013) tarafından hazırlanan 5’li likert tipi “İngilizce dersine yönelik tutum ölçeğinde” 27 madde bulunmaktadır. Ölçek; İngilizce dersine yönelik olumlu düşünceler, İngilizce dersine yönelik olumsuz düşünceler ve İngilizce öğrenmeye yönelik olumlu düşünceler olmak üzere 3 faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Kaiser-Meyer-Olkin(KMO) değeri .75 çıkmıştır ve bu ‘orta’ olarak değerlendirilebilir. Tutum ölçeğinin 3 faktörünün toplam varyansı %41’dir ve %40-%60 arası değişen varyans oranları yeterli olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin tümüne ilişkin Cronbach-Alfa iç tutarlılık katsayısı .73’tür.

3.5. Verilerin Analizi

Deney ve kontrol gruplarında 30’un altında katılımcı olduğu durumlarda puanların normal dağıldığını varsaymak güçleşmektedir. Böyle durumlarda analiz için parametrik olmayan testlerin kullanılması uygun olur (Büyüköztürk, Çokluk, ve Köklü, 2010). Verilerin analizinde grup sayılarının az olması ve dağılımın normallik göstermemesi nedeniyle Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi ve Mann Whitney-U-Testi kullanılmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Deney Grubu Ön Test – Son Test Başarı Testi

Tablo 4.1. Deney Grubu Ön Test – Son Test Başarı Testi Puanlarına İlişkin Bulgular

Öntest-Sontest	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Negatif Sıra	1	8,00	8,00		
Pozitif Sıra	15	8,00	112,00	-2,958 ^a	,003*
Eşit	0				

Tablo 4.1'e bakıldığında programa katılan deney grubunun ön test ve son test sonrası dersin kazanımlarına yönelik akademik başarılarına ilişkin puanları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucunda, akademik başarı puanları açısından son test lehine anlamlı bir fark saptanmıştır ($z=-2,958$; $p<.05$). Deney grubu katılımcıların İngilizce dersi son test puan ortalamalarının ($\bar{x} = 10,56$), öntest puan ortalamalarına ($\bar{x} = 6,43$) göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

4.2. Deney Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular

Tablo 4.2. Deney Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular

Sontest-Öntest	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Negatif Sıra	7	8,50	59,50	-,440 ^a	,660
Pozitif Sıra	9	8,50	76,50		
Eşit	0				
Negatif Sıra	5	9,20	46,00	-,796 ^a	,426
Pozitif Sıra	10	7,40	74,00		
Eşit	1				
Negatif Sıra	7	7,36	51,50	-,420 ^b	,675
Pozitif Sıra	6	6,58	39,50		
Eşit	3				

Tablo 4.2'ye bakıldığında programa katılan deney grubunun ön test ve son test sonrası derse yönelik tutumlarına ilişkin puanları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucunda, alt faktörlerin üçünde de son test lehine anlamlı fark saptanmamıştır;

İngilizce Dersine Yönelik Olumlu Düşünceler ($z=-,440^a$; $p>.05$).

İngilizce Dersine Yönelik Olumsuz Düşünceler($z=-,796^a$; $p>.05$).

İngiliz Öğrenmeye Yönelik Olumsuz Düşünceler($z=-,420^b$; $p>.05$).

Deney grubu katılımcıların İngilizce dersine yönelik tutumlarının son test puan ortalamalarının ($\bar{x} = 4,02$), öntest puan ortalamalarına ($\bar{x} = 3.90$), göre daha yüksek olsa da anlamlı farklılık arz etmemektedir.

4.3. Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Başarı Testi

Tablo 4.3.Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Başarı Puanlarına İlişkin Bulgular

Sontest-Öntest	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Negatif Sıra	9	7,28	65,50		
Pozitif Sıra	7	10,07	70,50	-2,958 ^a	,897
Eşit	0				

Tablo 4.3'e bakıldığında programa katılan deney grubunun ön test ve son test sonrası dersin kazanımlarına yönelik akademik başarılarına ilişkin puanları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucunda, akademik başarı puanları açısından son test lehine anlamlı bir fark saptanmamıştır ($z=-2,958$; $p<.05$). Kontrol grubu katılımcıların İngilizce dersi son test puan ortalamalarının ($\bar{x} = 9,06$), öntest puan ortalamalarına ($\bar{x} = 8,50$) göre daha yüksek olduğu görülmüştür.

4.4. Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular

Tablo 4.4.Kontrol Grubu Ön Test – Son Test Tutum Ölçeği Puanlarına İlişkin Bulgular

Sontest-Öntest	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum sıra$	z	p
Negatif Sıra	6	6,42	38,50	-1,222	,222
Pozitif Sıra	9	9,06	81,50		
Eşit	1				
Negatif Sıra	6	7,50	45,00	-1,190 ^a	,234
Pozitif Sıra	10	9,10	91,00		
Eşit	0				
Negatif Sıra	7	6,86	48,00	-1,034 ^a	,301
Pozitif Sıra	9	9,78	88,00		
Eşit	0				

Tablo 4.4'e göre programa katılan deney grubunun ön test ve son test sonrası derse yönelik tutumlarına ilişkin puanları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi sonucunda, alt faktörlerin üçünde de son test lehine anlamlı fark saptanmamıştır;

İngilizce Dersine Yönelik Olumlu Düşünceler ($z=-1,222^a$; $p>.05$).

İngilizce Dersine Yönelik Olumsuz Düşünceler($z=-1,190^a$; $p>.05$).

İngiliz Öğrenmeye Yönelik Olumsuz Düşünceler($z=-1,034^a$; $p>.05$).

Kontrol grubu katılımcıların İngilizce dersine yönelik tutumlarının son test puan ortalamalarının ($\bar{x} = 4,02$), öntest puan ortalamalarına ($\bar{x}= 3.90$) göre daha yüksek olsa da anlamlı farklılık arz etmemektedir.

4.5. Deney ve Kontrol Grupları Başarı Testine İlişkin Bulgular

Tablo 4.5.Deney ve Kontrol Grupları Ön Testine İlişkin Bulgular

	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum_{sıra}$	U	p
Deney	16	14,16	226,50	90,500	,155
Kontrol	16	18,84	301,50		

Tablo 4.5'e bakıldığında deney ve kontrol grupları arasında ön test uygulaması sonrasında başarı testinden elde edilen puanların ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney-U-Testi sonucunda deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark saptanmamıştır ($U=90,500$ $p>,155$).

Tablo 4.6.Deney ve Kontrol Grupları Son Testine İlişkin Bulgular

	N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum_{sıra}$	U	p
Deney	16	15,21	287,50	104,500	,374
Kontrol	16	13,79	240,50		

Tablo 4.6'yabakıldığında deney ve kontrol grupları arasındason testuygulaması sonrasında başarı testinden elde edilen puanlarınortalamları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney-U-Testi sonucunda deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir fark saptanmamıştır ($U=104,500$, $p>,374$).

4.6. Deney ve Kontrol Grupları Tutum Ölçeğine İlişkin Bulgular

Tablo 4.7. Deney ve Kontrol Grupları Ön Test Tutumlara İlişkin Bulgular

		N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum_{sıra}$	U	p
Derse Yönelik Olumlu Düşünceler	Deney	16	16,44	263,00	127,000	,970
	Kontrol	16	16,56	265,00		
Derse Yönelik Olumsuz Düşünceler	Deney	16	17,97	287,50	104,500	,375
	Kontrol	16	15,03	240,50		
Öğrenmeye Yönelik Olumsuz Düşünceler	Deney	16	15,21	213,00	88,000	,645
	Kontrol	16	13,79	193,00		

Tablo 4.7'ye bakıldığında deney ve kontrol grupları arasında ön test uygulaması sonrasında İngilizce dersine yönelik tutumlara ilişkin elde edilen puanların ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney-U-Testi sonucunda gruplar arasında, bütün alt faktörlerde anlamlı bir fark saptanmamıştır.

Tablo 4.8. Deney ve Kontrol Grupları Son Test Tutumlara İlişkin Bulgular

		N	$\bar{x}_{sıra}$	$\sum_{sıra}$	U	p
Derse Yönelik Olumlu Düşünceler	Deney	16	14,91	238,50	-,963	,336
	Kontrol	16	18,09	289,50		
Derse Yönelik Olumsuz Düşünceler	Deney	16	17,63	282,00	-,680	,496
	Kontrol	16	15,38	246,00		
Öğrenmeye Yönelik Olumsuz Düşünceler	Deney	16	18,13	290,00	-,990	,322
	Kontrol	16	14,88	238,00		

Tablo 4.8'e bakıldığında deney ve kontrol grupları arasında son test uygulaması sonrasında İngilizce dersine yönelik tutumlara ilişkin elde edilen puanların ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığını belirlemek için yapılan Mann Whitney-U-Testi sonucunda gruplar arasında, bütün alt faktörlerde anlamlı bir fark saptanmamıştır.

5. TARTIŞMA VE SONUÇLAR

Bu çalışmada İngilizce dersinin oyunlaştırma etkinlikleriyle verilmesi kapsamında; deney ve kontrol grupları oluşturularak, 5. Sınıf İngilizce dersi “The Animal Shelter” ünitesi kazanımlarına uygun olarak iki ayrı öğretim planı hazırlanmıştır. Bir grupta klasik yöntemle dersin işlenmesi planlanıp diğer grupta oyunlaştırma etkinlikleriyle dersin işlenmesi planlanmış ve gerçekleştirilmiştir. Bu uygulama sonucunda öğrencilerin ders başarısı ve derse olan ilgilerindeki değişim tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda deney ve kontrol grupları araştırmacının kendi çalıştığı kurumdaki 5. Sınıf öğrencilerinden rastgele seçilerek oluşturulmuştur. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere uygulama öncesi başarı ve tutum ölçeği uygulanmıştır. Deney grubunda oyunlaştırma etkinlikleri ile ders işlenirken kontrol grubunda klasik yöntemlerle ders işlenmiştir. Kazanımlar tamamlandıktan sonra başarı ve tutum testi yeniden uygulanmıştır. Yapılan ön test son test çalışmalarında elde edilen veriler analiz edilerek herhangi bir değişim olup olmadığı tespit edilmeye çalışılmıştır. Dünyada yabancı dil öğrenimine duyulan gereksinim teknolojik araçların gelişimine paralel olarak toplumlararası ilişkilerin artmasıyla daha önemli hale gelmektedir (Özer ve Korkmaz, 2016). Teknolojinin hızla ilerlediği, pandemi ile birlikte uzaktan eğitimin öneminin arttığı düşünüldüğünden dijital oyun ile dil öğretiminin nasıl çıktılar oluşturacağı bu çalışmada araştırılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bulguları incelendiğinde aşağıdaki sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir;

Uzaktan eğitim yoluyla yabancı dil öğretiminin özel öğretim yöntemleri gerektirdiği bir gerçektir (Adıyaman, 2002). Özer ve Korkmaz'ın (2016) yabancı dil öğretimi üzerine öğretmenlerle gerçekleştirdikleri bir çalışmada öğretmenlerden aldıkları görüşlere göre; öğretmenlerin dil öğretimindeki uzmanlığı ve tecrübesinin, kullandığı öğretim yöntem ve tekniklerinin, sınıfta kullanılan her türlü ders araç gerecinin niteliğinin önemi vurgulamaktadır. Biz de bu nedenle çalışmamızda deney grubunda öğretim yöntem ve tekniği olarak oyunlaştırma tekniği kullanmaya karar verdik. Bilişim teknolojilerinin gelişmesi, oyun oynama ve oyun aracı olarak ortam sunan dijital dünya, çocukların teknolojiyi kullanarak her an ve her yerden dijital dünyadaki oyunlara daha kolay erişim sunan dijital oyun kavramının tanımlanmasını sağlamıştır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018). Alan yazına bakıldığında, günümüz çocuklarının sokak oyunları yerine dijital oyunlarla zaman geçirmeyi tercih ettikleri sonucuna ulaşan birçok çalışma olduğu görülmektedir. Bu nedenle biz de

çalışmamızda oyunlaştırma tekniğini kullanırken kazanımları verebilmek adına dijital oyunlar hazırlayarak deney grubundaki öğrenciler üzerinde bu oyunların etkisini incelemeye çalıştık.

Deney grubuna yapılan ön test ve son test sonuçları incelendiğinde akademik başarı puanları açısından son test lehine anlamlı bir fark saptanmıştır. Singaravelu (2008) de video oyun tabanlı öğrenme yöntemini kullandığı çalışmasında bener sonuçlara ulaşmış ve deney grubunun ön test – son test akademik başarı puanları arasında anlamlı farklılık tespit etmiştir. Mustafaoğlu ve Yasacı'nın (2018) dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri isimli çalışmalarında ulaşılan sonuçlardan biri dijital oyun oynamanın çocukların mantık yürütebilme, analiz yapabilme, karar verebilme ve problem çözebilme yeteneklerini desteklediğidir. Aynı zamanda dijital oyunların çocukların strateji ve tahmin yeteneklerini desteklediği sonucuna da ulaşmıştır. Öğrenciler dijital oyunlar yoluyla hem dil öğrenimi konusunda daha başarılı olup hem de bunun yanında farklı alanlarda gelişme gösterebilmektedirler.

Çalışmamız sonucunda kontrol grubu katılımcıların yapılan uygulama sonucunda akademik başarı ve İngilizce dersine karşı olan tutumlarında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Bu olması beklenen bir sonuçtu. Çünkü kontrol grubunda klasik yöntemlerle kazanımlar verilmiş farklı bir uygulama gerçekleştirilmemiştir. Mevcut alışlagelmiş öğretim yöntem ve teknikleri, yeni nesil öğrenciler için artık etkili olmamakta, her geçen gün daha da az etki sağlamaktadır (Savaş, Güler, Kemal, Çoban ve Güzel, 2021). Avcı, Sert, Özdiç ve Tüzün (2009) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenmiş derslerin uygulamaya katılan öğrenciler ve öğretmenler tarafından çok fazla sevildiği ve öğrenmeleri üzerinde etkili olduğu saptanmıştır.

Deney grubu katılımcıların yapılan uygulama sonucunda İngilizce dersine yönelik tutumlarında anlamlı farklılık gözlemlenmemiştir. Bu durum çalışmanın kısa sürmesinden kaynaklanmış olabilir. Araştırmamız bir ünite ile sınırlandırılmış ve 3 hafta boyunca her hafta 3 ders saati ders işlenmiştir. Soydan, Aksoy ve Çınar (2021); ortaokul 7. Sınıf öğrenciler ile yaptığı, matematik dersinde eğitsel oyunların akademik başarı ve tutum üzerine etkisini araştırdığı çalışmasında, deney grubunun tutum ölçeği ön test – son test puanları arasında anlamlı farklılık tespit etmiştir. Bu çalışmanın 6 hafta sürmüş olması tutum puanlarındaki artışa neden olmuş olabilir.

İngilizcenin yabancı dil olarak öğretilmesi sürecinde İngilizce öğrenenlerin dilbilgisi ile konuşma, yazma, okuma ve dinleme kabiliyetleri kazandırılması amaçlanmaktadır (Aydın, 2006). Bu çalışmada öğrencilere dilbilgisi, konuşma, yazma gibi beceriler dışında derse karşı ilgi ve olumlu bir tutum kazandırılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın bulgularına bakıldığında akademik başarı bakımından her iki grupta da yükselme olsa da sadece deney grubunun ön ve son test değerlendirmelerinde anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı son test puanlarının ortalamalarına baktığımızda anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Kontrol grubunun ön test puanlarının yüksek olması buna sebep olmuştur. Ön test-son test arasında oyunlu ya da oyunsuz yeni öğrenmeler gerçekleşmiştir. Başlangıçta başarı düzeyleri yüksek olan öğrencilerde yeni öğrenmeler sonucunda bir artış olsa da anlamlı bir farklılık ortaya çıkmadı.

Tutumlarda her iki grupta da anlamlı farklılıklar saptanmamıştır. Dersin işlenişinde yer alan öğrenme stratejileri öğretmen tarafından etkin bir şekilde uygulandığında öğrenme sürecine etkin katılımı, bilinçli davranış ve işlemler ile farkındalık kazanarak bağımsız olarak istekli bir şekilde okulda ve sonrasında öğrenmeye yardımcı olur (Yeşilyurt, 2013). Bizim çalışmamızda öğrenci tutumlarında anlamlı farklılık tespit edilememiş olmasının sebebi tutum ölçeği ön test puanlarının yüksek olması olabilir. Öğrencilerin İngilizce öğrenmeye karşı çalışma öncesinde de olumlu bir tutuma sahip olmaları çalışma sonunda tutum konusunda beklenen yükselmenin gerçekleşmesine engel olmuş olabilir. Online öğretim pandemi öncesinde daha çekici iken pandemi ile derse ilişkin başarı ve tutumlarda daha olumsuz bir tutuma sebep olmuş da olabilir.

Çalışmamızda akademik başarı ve tutum açısından son test puanları analiz edildiğinde kontrol ve deney grubu arasında anlamlı farklılık saptanmamıştır. Fakat uygulama sırasında yapılan çalışma ve etkinliklere deney grubunun çok daha istekli bir şekilde katıldığı ve derslerden keyif aldığı gözlenmiştir. Jafarian ve Shoari'ye (2017) göre oyunlar, ders materyallerinin çok daha çekici hale gelmesine yardımcı olmaktadır. Çalışma; öğrencilerin İngilizce derslerini sınav odaklı olup aşılması gereken bir engel olarak görmemelerini sağlamıştır. Öğrenciler uygulama sırasında özgürce İngilizceyi kullanma fırsatına erişmiş ve o yaşlardaki en büyük eğlence kaynakları olan oyunların dersin bir parçası olması sayesinde derse olan ilgileri artmıştır. Gelmiş olduğumuz aşama göz önüne alındığında Türkiye'de İngilizce

öğrenmeyi güç kılan bazı etkenlerin ısrarlı varlığını yadsıyamayız(Yaman, 2018). Fakat teknolojinin de yardımı ile dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemi yoluyla problemlerin büyük bir çoğunluğunu aşabilmekteyiz.



6. ÖNERİLER

İngilizce dersinde bütün konularda ve her kademedede oyunlaştırma etkinlikleri kullanılabilir. Kullanılan oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci düzeyine uygun, ilgi çekici ve öğrencinin bilgiyi yapılandırmasını sağlayacak nitelikte olmasına dikkat edilmelidir (Akın ve Atıcı, 2015).

Farklı dersler için benzer oyunlar hazırlanıp, dijital oyunların farklı derslerdeki etkisi hem akademik başarı hem de tutum açısından incelenebilir.

Oyunlaştırma etkinliklerine başlama ve bitirme ayrı bir zaman istediği için ders saatleri artırılabilir.

İngilizce öğretim programı oyunlaştırma etkinliklerine yer verecek şekilde güncellenebilir. Bilginin geliştirilmesini ve diğer alanlarda uygulanmasını sağlamak için dijital oyun tabanlı öğrenme diğer eğitim araçlarıyla birleştirilmelidir (Shaffer, 2006).

Bu çalışma için hazırlanan materyallerin benzerleri daha fazla üniteyi kapsayacak şekilde hazırlayıp daha uzun süreli bir çalışma yapılarak öğrenci tutumları üzerinde bir çalışma yapılabilir. Öğretmenler, özellikle öğrenci motivasyonunu ve bazı durumlarda başarıyı iyileştirdiği kanıtlanmış olan oyunları ve daha fazla teknoloji sınıflara taşımaya istekli olmalıdır (Koparan, 2021).

Öğrencilerin aynı okulda olmaları ve uygulama sırasında birbirlerinden etkilenmeleri bu süreçte kontrol edilemeyen bir değişken olmuştur ve akademik başarı açısından son testler analiz edildiğinde deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Uygulamanın farklı okullardaki farklı iki grupta uygulanması daha sağlıklı sonuçlar verebilir.

Araştırmanın farklı kademelerdeki sonuçlarını görebilmek için üst sınıf kademelerinde bu çalışma tekrarlanabilir. Okul öncesi – ana okulu dönemindeki çocuklar, oyunlardan hem olumlu hem de olumsuz anlamda en fazla etkilendikleri dönemdedirler (Özer ve Kurt, 2020). Bu kademedede yapılacak bir çalışmada hazırlanan oyunların olumsuz etkilerinin de göz önünde bulundurulması gerekmektedir.

Çalışma kırsal bir bölgede yaşayan öğrenciler üzerinde gerçekleştirilmiştir. Yapılan uygulamanın şehir merkezli okullardaki öğrenciler üzerindeki etkisini araştırabilmek için bir çalışma yapılabilir.

Çalışmanın pandemi sürecinde gerçekleştirilmiş olması tutumlar üzerinde etkili olmuş olabilir. Bir süredir zorunlu olarak dijital ortamda eğitime maruz kalan öğrencilerin dijital oyunlara olan ilgisi azalmış ve bu durumun da araştırmamızın sonuçlarını etkilemiş olması muhtemeldir. Çalışma pandemi sonrasında tekrar edilerek tutum üzerinde etkisi araştırılabilir.



KAYNAKÇA

- Adıyaman, Z. (2002). Uzaktan eğitim yoluyla yabancı dil öğretim, *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET, Cilt:1, Sayı: 1*, 92-97.
- Aghlara, L. and Tamjid, N. H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia-social and behavioral sciences*, 29, 552-560.
- Akın, F. A., & Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Akkoyunlu, B. (2007). *Anne baba öğretmen kaynak kitabı*. Ankara: Asil Yayınları.
- Avcı, Ü., Sert, G., Özdiç, F. ve Tüzün, H. (2009). Eğitsel bilgisayar oyunlarının bilişim teknolojileri dersindeki kullanım etkileri. *9. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Konferansı*, 6-8 Mayıs, Ankara.
- Aydın, S. (2006). İkinci dil olarak İngilizce öğrenimindeki başarı düzeyinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(2), 273-285.
- Bozkurt, A. ve Genç-Kumtepe, E. (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: gamification. *Akademik Bilişim Konferansı*. 5-7 Şubat, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö. ve Köklü, N. (2010). *Sosyal bilimler için istatistik*. Ankara: Pegem.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, Y. ve Kartal, Ş. (2020). Cumhuriyet dönemi ortaöğretim İngilizce dersi öğretim programlarının incelenmesi. *Journal of History School (JOHS)*, 44, 394-426.
- Clark, T. A. And Verduin Jr, J. R. (1989). Distance education: Its effectiveness and potential use in lifelong learning. *Lifelong Learning*, 12(4), 24-27.
- Çakır, A. (2017). Türkiye’de YÖK öncesi ve sonrası yabancı dil eğitimi. *Journal of Language Research*, 1(1), 1-18.
- Demirel, Ö. (2003). Avrupa birliğinin dil politikası ve Türkiye. *Littera* 12, 249-258.
- Doğan, M., Koç, N. ve Saraç, M. (2022). Yabancı dil hazırlık sınıfı öğrencilerinin uzaktan eğitime yönelik tutumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Rumeli’de Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (26), 765-781.
- Doğançay-Aktuna, S. (1998). The spread of English in Turkey and its current sociolinguistic profile. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 19(1), 24-39.
- Ergin, O. (1977). Türkiye
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. and Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380-392.
- Eküş, B. ve Babayiğit, Ö. (2013). İlkokul 2. Sınıftan itibaren yabancı dil eğitimi verilmesine ilişkin sınıf ve İngilizce öğretmenlerinin görüşlerinin incelenmesi. *Researcher*, 1(1), 40-49.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gelen, İ. ve Özer, B. (2010). Oyunlaştırmanın beşinci sınıf matematik dersinde problem çözme becerisi ve derse karşı tutum üzerindeki etkisi. *EducationSciences*, 5(1), 71-88.

- Gözalın, E. (2013). *Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya
- Güvendir, E. (2017). Göreve yeni başlayan İngilizce öğretmenlerinin karşılaştıkları sorunlar. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (51), 74-94.
- Halim, M. S. A. A., Hashim, H. and Yunus, M. M. (2020). Pupils' motivation and perceptions on ESL lessons through online quiz-games. *Journal of Education and E-Learning Research*, 7(3), 229-234.
- Haznedar, B. (2004). Türkiye'de yabancı dil öğretimi: İlköğretim yabancı dil programı. *Boğaziçi Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 21(2), 15-29.
- Haznedar, B. (2010). Türkiye'de yabancı dil eğitimi: Reformlar, yönelimler ve öğretmenlerimiz. *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, Vol. 11, No. 13, 747-755.
- Huizinga, Johan (2015). *Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Işık, İ. ve Semerci, N. (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların akademik başarıya etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 787-804.
- İşman, A. (2008). *Uzaktan eğitim*. Ankara: Pegem Akademi.
- Jafarian, R. B. ve Shoari, E. (2017). The effect of games on Iranian young EFL learners' vocabulary learning. *European Journal of English Language and Literature Studies*, 5(5), 12-24.
- Johnson, S., (2005). *Everything bad is good for you: How today's popular culture is actually making us smarter*. London: Allen Lane.
- Kavak, N., Tufan, Y. ve Demirelli, H., (2006). Fen-teknoloji okuryazarlığı ve informal fen eğitimi: Gazetelerin potansiyel rolü. *Gazi Üniversitesi Dergisi*. 26(3), 17-28.
- Kazazoğlu, S. (2013). Türkçe ve İngilizce derslerine yönelik tutumun akademik başarıya etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 38(170), 294-307.
- Kırpık, G. ve Güreş, H. (2022). Uzaktan eğitim tarihi üzerine tespitler: ilk çağlardan günümüze. *Uluslararası Türk Dünyası Eğitim Bilimleri Kongresi Bildiri Kitabı*, 40. Mart 2022.
- Kocaman, A. (2012). Yabancı dil öğretiminde yöntem ve ötesi. *Türkiye'de Yabancı Dil Eğitiminde Eğilim Ne Olmalı? 1. Yabancı Dil Eğitimi Çalıştayı Bildirileri*, 12-13 Kasım 2012. Hacettepe Üniversitesi Yayınları, 2014.
- Koparan, T. (2021). Yükseköğretimde dijital oyun tabanlı öğrenme ortamından yansımaların incelenmesi. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, 11(3), 503-515.
- Keegan, D. (1996). *Foundations of distance education*. London: Routledge.
- Keegan, D. (2000). *Distance training. Taking stock at a time of change*. London, UK: Loudledge Farmer.
- Littlewood, W. (2001). *Foreign and second language learning; language acquisition research and its implications for the classroom*. (15th Ed). Cambridge University Press.
- Maden, S. ve Dincel, Ö. (2015). İnfomal öğrenme yaklaşımının yabancı dil olarak Türkçe sözcük öğretimine etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*. 20(6), 40-55.
- Memiş, M. R. ve Erdem, M. D. (2013). Yabancı dil öğretimde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler. *Turkish Studies-International Periodical For The*

Languages, Literature and History of Turkish or Turkic. Volume 8/9, Summer 2013, 297-318.

- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Özer, B. ve Korkmaz, C. (2016). Yabancı dil öğretiminde öğrenci başarısını etkileyen unsurlar. *EKEV akademi dergisi*, (67), 59-84.
- Özer, B. ve Kurt, B. (2020). An analysis of dress up games played by preschool children on smartphones. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education*, 39(2), 313-326.
- Pepeler E., Özbek R. ve Adanır Y. (2017). Uzaktan eğitim ile verilen ingilizce dersine yönelik öğrenci görüşleri: muş alparslan üniversitesi örneği, *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2018. Sayı:6(3), 421-429.
- Saha, S. and Singh, S. (2016). Game based language learning in ESL classroom: A theoretical perspective. *ELT Vibes: International E-Journal for Research in ELT*, 2(3), 20-34.
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G. ve Güzel, M. S. (2021). Eğitimde dijital oyunlar ve oyun ile öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.
- Schlosser, L. A. and Simonson, M. (2006). *Distance education: definition and glossary of terms* (2nd ed). United States of America: IAP-Information Age Publishing, Inc.
- Septida, D. (2020). ESL games+: a modern online game in teaching vocabulary for young learners. *In Eighth International Conference on Languages and Arts (ICLA-2019)* (pp. 298-301). Atlantis Press.
- Serdaroğlu, C. ve Güneş, M. H. (2019). 6. sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(2), 1015-1041.
- Shaffer D. W. (2006). *How computer games help children learn*. 2006th ed. New York: Amazon.
- Singaravelu, G. (2008). Video game based learning in english grammar. *Journal of Educational Technology*, 5(3), 49-53.
- Soydan, Ş. N., Aksoy, N. C. ve Çınar, C. (2021). Tam sayılar öğretiminde eğitsel oyun kullanımının 7. Sınıf öğrencilerinin akademik başarısına ve matematiğe yönelik tutumlarına etkisi. *Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi*, 3(1), 1-32.
- Şahin, M. ve Samur, Y. (2017). Instructional method of digital age: gamification. *Journal of Ege Education Technologies*, 1(1), 1-27.
- Şeker, H. ve Gençdoğan, B. (2014). *Psikolojide ve eğitimde ölçme aracı geliştirme* (2. Basım) Ankara: Nobel Yayınları.
- Şentürk, Ş. and Bayat, S. (2016). Internet usage habits and cyberbullying related opinions of secondary school students. *Universal journal of educational research*, 4(5), 1103-1110.
- TDK (Türk Dil Kurumu) (2020). *Genel Açıklamalı Sözlük*. Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>
- Tetik, A. ve Korkmaz, Ö. (2018). Örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin derslerde kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education*, 7(2), 46-55.
- Tosun, C. (2012). Yurdumuzda yabancı dil öğretme ve öğrenme sürecinde başarısızlığın nedeni yöntem mi? *Türkiye’de Yabancı Dil Eğitiminde Eğilim Ne Olmalı? 1. Yabancı*

Dil Eğitimi Çalıştayı Bildirileri, 12-13 Kasım 2012.Hacettepe Üniversitesi Yayınları, 2014.

Tusing, J. and Berge, Z. L. (2011). Second life for distance language learning: a framework for native/non-native speaker interactions in a virtual world. *I-manager's Journal of Educational Technology*, 7(3), 13-20.

Yaman, İ. (2018). Türkiye’de İngilizce öğrenmek: zorluklar ve fırsatlar. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (11), 161-175.

Yavuzer, H. (1999).*Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yeşilyurt, E. (2013). Öğretmenlerin öğrenme stratejilerine ilişkin algıladıkları farkındalık düzeyi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 171, 113-135.

Yılmaz, S. ve Aydoğdu, B. (2022). Covid-19 pandemisi acil uzaktan eğitiminde fen bilimleri öğretmenlerinin perspektifinden çevrim içi dersler. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 468-488.



EKLER

Ek 1. Etik Kurul Onayı



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
29.04.2022	4	2022-340

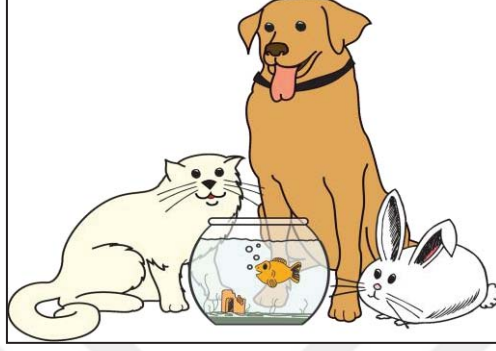
KARAR NO: 2022-340
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencisi Ali YILMAZ' ın Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK danışmanlığında "5. Sınıf İngilizce Değişik Hayvanlar Ünitesinin Öğretiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi" isimli yüksek lisans tezine ilişkin ölçek ve test çalışmalarını içeren 59850 sayılı dilekçesi okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencisi Ali YILMAZ' ın Doç. Dr. Şener ŞENTÜRK danışmanlığında "5. Sınıf İngilizce Dersi Hayvanlar Ünitesinin Öğretiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi" isimli yüksek lisans tezine ilişkin ölçek ve test çalışmalarının kabulüne oy birliği ile karar verildi.

Ek2. Akademik Başarı Testi (5. Sınıf İngilizce Dersi Hayvanlar Ünitesinin Öğretiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi)

Adı Soyadı:

1-Which animal can swim?



A)dog

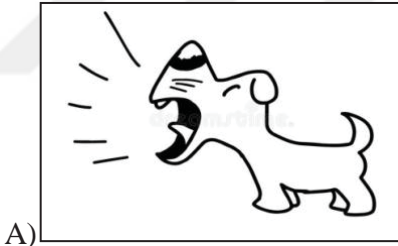
B)fish

C)rabbit

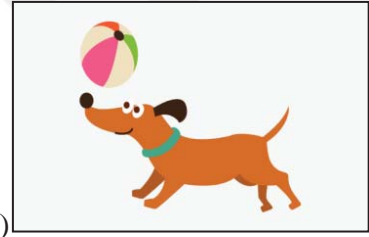
D)cat

2-What is the puppy doing?

-The puppy is barking.



A)



B)



C)



D)

3-What is the vet doing?



A)He is examining the dog.

B)He is swimming in the lake.

C)He is feeding the birds.

D)He is donating money.

...

7- The parrot is ----.

A)climbing a tree

B)feeding the horses

C)barking

D)flying in the sky

8- What is Eric doing?



A) He is running with the rabbit.

B)He is feeding the puppy.

C)He is examining the rabbit.

D) He is playing with the puppy.

.....

16. Which one is **FALSE**?

A)The puppy is not swimming now.

B)The rabbit is eating carrot at the moment.

C)The fish is not climbing a tree right now.

D)The kitten is playing with the ball at the moment.

....

Ek3. Deney Grupları için Ders Planları

DERS PLANI(Deney Grubuna)	
Ders: İngilizce	1. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40 dk+ 40 dk.	
Kazanım: Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlar.)	
Kullanılacak Materyaller: Wordwall Web2.0 Aracı and Youtube	
Kullanılacak Yöntem, Teknik ve Aktiviteler: Drama, şarkı ve eğitsel oyun	
Dersin İşlenişi: Öğrenciler, Youtube sosyal medya sitesinden ‘I Have a Pet’ ve ‘Yes, I Can!’ şarkılarını dinler ve devamında şarkıya eşlik ederek gördüklerini canlandırmaları istenir. Şarkıdaki eylemleri canlandırırken hem hayvan isimlerini hem de hayvan ve hayvan barınağındaki çalışanların neler yaptıklarını kavrarlar. Dersin devamında, Wordwall sitesinden bu konuyla ilgili eşleştirme oyununu oynarlar.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde, öğrencilerle canlandırma oyunu oynanır. Öğrencilerin hayvan ve insan eylemlerini kavrama düzeyleri değerlendirilir.	

DERS PLANI(Kontrol Grubu)	
Ders: İngilizce	1. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40 dk+ 40 dk.	
Kazanım: Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlar.)	
Kullanılacak Materyaller: Ders Kitabı	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Soru cevap, bilgi transferi ve eşleştirme	
Dersin İşlenişi: Öğrenciler ders kitabındaki 1. ve 2. etkinlikteki hayvan seslerini dinleyerek evcil hayvanları tanımaya çalışır. Daha sonra 3. etkinlikte yer alan resimlerde hayvanların neler yaptığını anlayarak uygun cümlelerle eşleştirir.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde öğrencilere hayvan isimleri ve yaptıkları eylemlerle ilgili kelimelerin anlamları sorularak değerlendirme yapılır.	

DERS PLANI(Deney Grubuna)	
Ders: İngilizce	1. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40 dk	
Kazanım: Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlar.)	
Kullanılacak Materyaller: Wordwall Web2.0 Aracı and Padlet Web2.0 Aracı	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Eğitsel oyun ve beyin fırtınası	
Dersin İşlenişi: Öğrenciler Padlet sitesi üzerinde hazırlanan bir panoda hayvan isimleri ve hayvanların ve insanların yaptıkları eylemlerle ilgili bildiklerini yazmaları istenir. Daha sonra öğrenciler 3 gruba ayrılır. Her grup Wordwall sitesinde hazırlanan tahmin oyunu(İngilizce kelime ve resim eşleştirme) en kısa sürede bitirmeye çalışarak hayvanların ve insanların neler yaptıklarını anlarlar.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde, öğrencilere Padlet sitesinde hazırlanan başka panoda insanların ve hayvanların yaptıkları eylemlerle ilgili bildikleri kelimeleri yazmaları istenir. Ders başında ve ders sonundaki iki pano karşılaştırılarak öğrencilerin hayvan ve insan eylemlerini kavrama düzeyleri değerlendirilir.	

DERS PLANI(Kontrol Grubu)	
Ders: İngilizce	1. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40 dk	
Kazanım: Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlar.)	
Kullanılacak Materyaller: Ders Kitabı	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Anlatım ve eşleştirme	
Dersin İşlenişi: Öğrenciler 4.a etkinliğindeki resmi inceleyerek hayvan barınağındaki insanların ve hayvanların neler yaptıklarını inceler. Daha sonra 4.b etkinliğindeki cümleleri hangi hayvanların ve insanların yaptığını bulur.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde öğrencilere hayvan isimleri ve yaptıkları eylemlerle ilgili kelimelerin anlamları sorularak değerlendirme yapılır.	

DERS PLANI(Deney Grubuna)	
Ders: İngilizce	2. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40+40 dk	
Kazanım: Students will be able to understand short and simple texts about what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler hayvanların ve insanların neler yaptığıyla ilgili kısa ve basit parçaları anlar.)	
Kullanılacak Materyaller: Canva ve Google Formlar Web2.0 araçları	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Sunum, eşleştirme ve soru cevap	
Dersin İşlenişi: Öğrencilere Canva sitesinde hazırlanmış olan ve çeşitli görsellerle desteklenmiş olan Tim ve ailesinin çiftliklerinde neler yaptığıyla ilgili metin gösterilir. Metni okumadan önce çiftlikle neler yapılabileceğiyle ilgili soru sorularak hazırlık çalışması yapılır. Daha sonra tarama çalışması için metindeki kişilerin nerde olduğu sorusuna cevap verebilmeleri için öğrenciler metni hızlıca okur ve soruya cevap verir. Öğrenciler daha sonra anlayarak okuma yapar görsellerdeki kişilerin kimler olduğunu bulur. Google Formlar sitesine geçiş yapılarak öğrencilerin metinle ilgili açık uçlu sorulara cevap vermeleri istenir.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde, öğrencilerin Google Formlar sitesindeki metne verdikleri cevaplar değerlendirilir.	

DERS PLANI(Kontrol Grubuna)	
Ders: İngilizce	2. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40+40 dk	
Kazanım: Students will be able to understand short and simple texts about what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler hayvanların ve insanların neler yaptığınıyla ilgili kısa ve basit parçaları anlar.)	
Kullanılacak Materyaller: Ders Kitabı	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Soru cevap ve eşleştirme	
Dersin İşlenişi: 5.a etkinliğindeki okuma parçası öğrencilere gösterilir. Öğrenciler metni tarayarak metindeki kişilerin nerede olduğuna dair soruya cevap verir. Daha sonra Metni anlayarak okuyan öğrenciler 5.b etkinliğindeki resimlerde kimlerin olduğunu bulur. Devamında 5.c etkinliğindeki sorulara metne göre cevaplandırır.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde, öğrencilerin metne verdiği cevaplar değerlendirilir.	

DERS PLANI(Deney Grubuna)	
Ders: İngilizce	2. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40 dk	
Kazanım: Students will be able to use simple utterances to describe what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlatır.)	
Kullanılacak Materyaller: Edpuzzle Web2.0 aracı ve Wordwall Web2.0 aracı	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Eşleştirme, soru cevap ve eğitsel oyun	
Dersin İşlenişi: Öğrenciler Edpuzzle sitesindeki 'I see farm animals' videosunu izler. Daha sonra bu video ile örüntülü bir şekilde hazırlanmış olan çiftlik hayvanlarının ve insanların yaptıkları eylemlerle ilgili açık uçlu ve çoktan seçmeli sorulara cevap verir. Sorular görsellerle desteklenerek hazırlanmış olup öğrencilerin motivasyonlarının artırılması amaçlanmıştır.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde, öğrencilere Wordwall sitesinde hazırlanan görsellerle ilgili cümle kurma oyunu oynarlar. Kurabildikleri cümlelere göre konuyu kavrama düzeyleri değerlendirilir.	

DERS PLANI(Kontrol Grubu)	
Ders: İngilizce	2. Hafta
Sınıf: 5	
Saat: 40 dk	
Kazanım: Students will be able to understand descriptions of what people/animals are doing at the moment. (Öğrenciler insanlar ve hayvanların neler yaptığını anlatır.)	
Kullanılacak Materyaller: Ders Kitabı	
Kullanılacak Yöntem ve Teknikler: Soru cevap	
Dersin İşlenişi: Öğrenciler, ders kitabındaki 7. etkinlikteki resmi inceler. İnsanların ve hayvanların neler yaptığını anlar. Daha sonra öğrencilere bu insanların ve hayvanların neler yaptıkları sorulur ve cevaplar alınır.	
Değerlendirme: Dersin bitiminde öğrencilere hayvanların ve insanların yaptıkları eylemlerle ilgili kelimelerin anlamları sorularak değerlendirme yapılır.	

ÖZ GEÇMİŞ

İzmir Tire Anadolu Öğretmen Lisesi'ni bitirdikten sonra Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Fakültesi, İngilizce Öğretmenliği bölümünden 2001 yılında mezun oldu. 2019 yılında OMÜ Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Yüksek Lisans programına girdi. Mezuniyetinden bu yana Milli Eğitim Bakanlığında İngilizce Öğretmeni olarak görev yapan Ali YILMAZ iyi derecede İngilizce bilmektedir (YDS:93,75). 2018 yılında Samsun Milli Eğitim bünyesinde Odak Grup Soru Yazma Ekibinde yer aldı.

İletişim Bilgileri:

ORCID ID : 0000-0003-3155-3620

Yayınlar:

- 1.Şentürk, Ş., Duran, V. ve Yılmaz, A. (2020). The Secondary School Students' Opinions on Distance Education, Journal of Education and e-Learning Research, 7, 1, 9 / 2020, 10.20448/journal.509.2020.74.360.367 [Uluslararası]
- 2.Yılmaz, A.ve Şentürk, Ş. (2022).İngilizce Dersine İlişkin Uzaktan Eğitime Dayanan Oyunlaştırma Uygulamalarının Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi,13th InternationalCongress On New Trends In EducationIcont 2022. Özet Bildiri Kitabı.<https://www.iconte.org/bildiri-ozeti-kitabi/>