

**EĐİTSEL OYUN TASARLAMA SÜRECİNİN ÖĐRENCİLERİN
FRANSIZCA KELİME ÖĐRENİMİNE ETKİSİ VE SÜRECE YÖNELİK
GÖRÜŐLERİ**

Hatice Çilem PEKŐEN

OCAK 2019

**EĐİTSEL OYUN TASARLAMA SÜRECİNİN ÖĐRENCİLERİN
FRANSIZCA KELİME ÖĐRENİMİNE ETKİSİ VE SÜRECE YÖNELİK
GÖRÜŐLERİ**

**BAHÇEŐEHİR ÜNİVERSİTESİ
EĐİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜŐÜ
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

HATİCE ÇİLEM PEKŐEN

**EĐİTİM TEKNOLOJİLERİ DALINDA
YÜKSEK LİSANS DERECEŐİ İÇİN GEREKLİ ÇALIŐMALAR YERİNE
GETİRİLMİŐTİR**

OCAK 2019

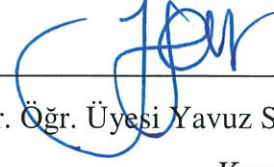
Eđitim Bilimleri Enstitüsü'nün Onayı



Dr. Öğr. Üyesi Enisa MEDE

Enstitü Müdürü

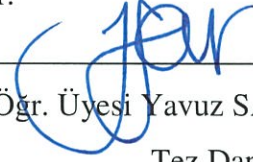
Bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak gerekli çalışmaları yerine getirdiđini onaylıyorum.



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Koordinatör

Okuduđumuz bu tezin Yüksek Lisans derecesinde bir tez olarak onaylanması, düşünçemize göre, amaç ve kalite olarak tamamen uygundur.



Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

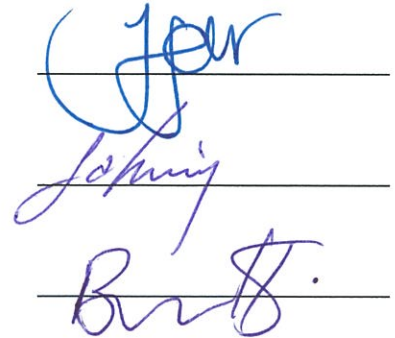
Tez Danışmanı

Komite Üyeleri

Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR (BAU, BÖTE)

Dr. Öğr. Üyesi Erkut ŞAHİN (BAU, BÖTE)

Dr. Öğr. Üyesi Burak ŞİŞMAN (İÜ, BÖTE)



Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

Ad, Soyad : Hatice Çilem PEKŞEN

İmza : 

ÖZ

EĞİTSEL OYUN TASARLAMA SÜRECİNİN ÖĞRENCİLERİN FRANSIZCA KELİME ÖĞRENİMİNE ETKİSİ VE SÜRECE YÖNELİK GÖRÜŞLERİ

Pekşen, Hatice Çilem

Yüksek Lisans, Eğitim Teknolojileri Yüksek Lisans Programı

Tez Yöneticisi: Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

Ocak 2019, 87 sayfa

Teknoloji alanında yaşanan hızlı değişim teknoloji kullanımının yaygınlaşmasına ve günlük yaşantımızda bazı değişikliklerin olmasına, içinde bulunduğumuz toplumun kişilerden beklentilerinin değişmesine neden olmuştur. Toplumun bu değişen beklentileri doğrultusunda bireyler yetiştirmek artık eğitim ve öğretimde bir zorunluluk haline gelmiştir. Öğrencilerin bilgisayarda en fazla yaptıkları şeyin oyun oynamak olduğu düşünüldüğünde oyunların eğitim-öğretim sürecine dahil edilmesi gerekliliği doğmuştur. Ancak oyun tasarımı da eğitim ortamlarında kullanıldığı takdirde öğrencilere farklı beceriler kazandırdığı gerçeği de göz ardı edilmemelidir. Bu araştırmada amaç; eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin öğrencilerin Fransızca kelime öğrenimine ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşlerini incelemek olarak belirlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda 5.sınıf öğrencilerine Fransızca dersinde seçilen konu ile ilgili olarak Scratch üzerinde oyun tasarlatılmış olup uygulama sonunda da kelime başarı testi ile öğrencilerin başarıları incelenmiştir. Ayrıca yarı yapılandırılmış görüşmeler ile öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen veriler SPSS’de analiz edilerek uzman görüşleri doğrultusunda incelenmiştir. Bu çalışmadan elde edilen sonuçlara göre Fransızca kelime öğrenirken eğitsel oyun tasarlayan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha başarılı olduğu söylenebilir. Ayrıca öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamaktan keyif aldıklarını, yeni kelimeler öğrendiklerini, kendilerine ait oyun tasarlamaktan hoşlandıklarını ve kendi tasarladıkları bu oyunu arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamaktan keyif aldıklarını söylemişlerdir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu

Türkçe, Matematik, Fen ve Teknoloji, İngilizce ve Sosyal Bilgiler gibi diğer derslerde de oyun tasarlamak istediklerini belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: Oyun Tasarımı, Kelime Öğrenimi, Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme



ABSTRACT

THE EFFECTS OF EDUCATIONAL GAME DESIGN PROCESS ON STUDENTS' FRENCH VOCABULARY LEARNING AND THEIR OPINIONS ON THE SUBJECT

Pekşen, Hatice Çilem

Post Graduate, Educational Technologies Master's Programme

Thesis Advisor: Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR

January 2019, 87 pages

Rapid change in technology has led to the widespread use of technology and some changes in our daily lives, which have redefined the expectations of the people in our society. It has become a necessity in education to train individuals in line with these changing expectations of the society. Based on the fact that playing computer games is what students do most, the necessity of incorporating games into the education process has arisen. However, the fact that game design is used in educational environments also gives students different skills should not be ignored. The aim of this research is process of educational computer game design affects positively the French vocabulary acquisition of students and to analyze the opinions of students towards such game design process. For this purpose, a game on scratch was designed by the students for the subject selected in the French course of the 5th grade students and the success of the students with the word acquisition level was evaluated at the end of the application with a test. In addition, with the aid of semi-structured interviews, the opinions of students towards educational game design process were analyzed. The data obtained by the research were analyzed in SPSS in accordance with the opinions of the experts. According to the results obtained by this study, it can be said that the students who design educational games while learning the French words are more successful than the students of the control group. In addition, a majority of students

expressed that they enjoy playing games for French lessons, learning new words, their own game design process and playing the game they had designed with their friends. Most of the students stated that they want to design games in other courses such as Turkish, Mathematics, Science and Technology, English and Social Studies.

Keywords: Game Design, Vocabulary Learning, Digital Game Based Learning





Anneme ve babama

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasının planlanmasında, araştırılmasında, yürütülmesinde ve oluşumunda ilgi ve desteęini esirgemeyen, engin bilgi ve tecrübelerinden yararlandıęım, yönlendirme ve bilgilendirmeleriyle alıőmamı bilimsel temeller ışığında őekillendiren sayın hocam Dr.Öęretim Üyesi Yavuz SAMUR'a sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Sevgili aileme; babam Tuncay PEKŐEN ve annem őükran PEKŐEN'e manevi hiçbir yardımını esirgemedен yanımda oldukları için tüm kalbimle teőekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

İNTİHAL.....	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	vi
İTHAF	viii
TEŞEKKÜR.....	ix
İÇİNDEKİLER	x
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİL/RESİM/ŞEMA LİSTESİ	xiii
SEMBOLLER/KISALTMALAR LİSTESİ.....	xiv
Bölüm 1: Giriş.....	1
1.1 Problem Durumu	3
1.2 Çalışmanın Amacı	6
1.3 Hipotezler / Araştırma Soruları	6
1.4 Çalışmanın Önemi.....	6
1.5 Tanımlar	8
Bölüm 2: Alan Yazın Taraması.....	10
2.1 Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme.....	10
2.2 Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Dil Öğrenimi	14
2.3 Oyun Tasarımı.....	18
2.4 Oyun Tasarımı ve Yabancı Dilde Kelime Öğrenimi.....	24
2.5 İlgili Araştırmalar	27
Bölüm 3: Yöntem.....	33
3.1 Araştırma Modeli	33
3.2 Evren ve Katılımcılar / Çalışma Grubu.....	33
3.3 Verilerin Toplanması	34
3.3.1 Veri kaynakları.....	34
3.3.2 Veri toplama araçları.....	39
3.3.3 Veri analiz işlemleri	40
3.3.4 Geçerlik ve güvenlik	41

3.4 Sınırlamalar	43
Bölüm 4: Bulgular.....	45
4.1 Başarı Testine İlişkin Bulgular	45
4.1.1 Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar	45
4.1.2 Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar	46
4.1.3 Deney Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön-test ve Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar	47
4.1.4 Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön-test ve Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar Geçerlik ve Güvenirlik	47
4.2 Yarı Yapılandırılmış Görüşme Sonucunda Elde Edilen Bulgular	48
Bölüm 5: Sonuçlar ve Tartışma.....	58
5.1 Araştırma Sorularının Bulgularının Sonuçları	59
5.2 Tartışma.....	63
5.3 Öneriler.....	66
KAYNAKÇA.....	67
EKLER.....	76
A. Vocabulaire	76
B. Test de Vocabulaire.....	77
C. Görüşme Formu	85
D. Özgeçmiş.....	86

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLÖLAR

Tablo 1 Katılımcılara Ait Kişisel Bilgiler.....	34
Tablo 2 Başarı Testi Madde Analizi	42
Tablo 3 Deney ve Kontrol Gruplarındaki Öğrencilere Uygulanan Testlere Ait Shapiro-Wilk Testi Analizi Sonuçları.....	45
Tablo 4 Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin t-Testi Sonuçları	46
Tablo 5 Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testi Son Test Puanlarına İlişkin t-Testi Sonuçları	46
Tablo 6 Deney Grubunun Başarı Testi Öntest-Sontest Puanlarına İlişkin İlişkili Örneklemeler t-Testi Sonuçları.....	47
Tablo 7 Kontrol Grubunun Başarı Testi Öntest-Sontest Puanlarına İlişkin İlişkili Örneklemeler t-Testi Sonuçları.....	48
Tablo 8 Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Geliştirdiği Noktalar	49
Tablo 9 Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Diğer Derslerde Kullanımı.....	51
Tablo 10 Öğrencilerin Oyun Tasarlama Sürecinde Hoşuna Giden Noktalar.....	53
Tablo 11 Öğrencilerin Oyun Tasarlama Sürecinde Hoşuna Gitmeyen Noktalar.....	55

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİLLER

Şekil 1 Yaratıcı Düşünme Döngüsü (Resnick, 2007)	21
Şekil 2 Scratch Ekranı (2018)	23
Şekil 3 Öğrencilerin Hazırladıkları Çalışmaların Ekran Görüntüleri	37
Şekil 4 Öğrencilerin Hazırladıkları Çalışmaların Kodlarından Örnekler	38



KISALTMALAR LİSTESİ

TDK	Türk Dil Kurumu
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
ISTE	Uluslararası Eğitim Teknolojileri Birliđi (International Society for Technology in Education)



BÖLÜM 1

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın probleminin tanımı, amaçlar ve hedefler, araştırmanın önemi ve temel kavramların açıklamaları verilmektedir.

Teknoloji alanında yaşanan hızlı değişim; teknoloji kullanımının yaygınlaşmasına ve günlük yaşantımızda bazı değişikliklerin olmasına neden olmuştur. Günlük hayatta yaşanan bu değişiklikler nedeniyle içinde bulunduğumuz toplumun insanlardan beklentileri de değişmiştir. Toplumun bu değişen beklentileri doğrultusunda bireyler yetiştirmek yani bilgi çağına ayak uyduran öğrenciler yetiştirmek artık eğitim ve öğretimde bir zorunluluk haline gelmiştir (Akkoyunlu ve Kurbanoğlu, 2003).

Teknoloji denildiğinde birçok insanın aklına gelen ilk ürün bilgisayarlardır. Gelişen teknoloji sayesinde bilgisayarlar evde, okulda, işte kısaca aklımıza gelen her alanda etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Yapılan bilimsel araştırmalar, öğrencilerin oyunlara kitap okuma, televizyon izleme gibi faaliyetlerden daha fazla zaman ayırdığını göstermektedir (Alan, 2017).

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ayırmış olduğu vakit her geçen gün artmaktadır. Bu durumda çocuğun hayatında bu kadar önemli bir yer tutan, uzun süre bilgisayar başından kalkmadan zaman geçirmesine neden olan bilgisayar oyunlarını eğitimde kullanmanın faydalarından söz edilebilir. Literatürde yapılan araştırmalarda öğrencilerin derse olan ilgilerinin olumlu yönde geliştiği takdirde o dersteki başarısını da arttırdığını da göstermektedir (Demir, 2012). Bu durum bilgisayarların eğitimde kullanılması gerekliliğini doğurmuş ve birçok eğitimcinin bu alanda araştırma yapmasına neden olmuştur (Öztürk, 2007).

Oyun temelli öğrenme, geçmişten beri süre gelmesine karşın son zamanda teknolojinin hızla gelişmesi ve günlük hayatımızda daha çok kullanılmasıyla birlikte birçok ülkede eğitim alanında popüler bir eğitim aracı olmuştur (Ocak, 2013). Oyun temelli öğrenme, eğitsel oyunların eğitim-öğretim ortamlarına doğru şekilde adapte edilmesiyle sağlanmaktadır (Fırat, 2011).

Öğrenme ortamlarında oyunların kullanılmasının en önemli katkısı, öğrencilerin ilgisini derse çekebilmek, ders esnasında dikkatlerini artırmak ve derse katılımlarının artmasını sağlamaktır. Bilgisayarda oynanan oyunların görsellerinin zengin olması öğrencilerin dikkatlerini çektiği için öğrenmelerine olumlu katkılar sağlamaktadır. Bu durum bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılmasının öğretmenler ve öğrenciler açısından önemli bir yere sahip olduğunu göstermektedir (Doğusoy ve İnal, 2006).

Dijital oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunlarını oynayarak ilgileri yüksek bir şekilde öğrenmelerini hedeflemektedir (Çankaya ve Karamete, 2008). Bundan dolayı eğitim ortamlarında oyunların kullanılması, öğrencilerde hem derse karşı olumlu bir davranış geliştirmekte, hem de derse motive olmalarını sağlamaktadır (Sert, 2009). Özellikle ülkemizde yapılan çalışmalarda öğrencilerin bilgisayar karşısında oyun oynayarak vakit geçirmekten çok hoşlandıkları tespit edilmiştir (Şahin, 2009).

Yabancı dilin bu kadar önemli hale geldiği bir çağda, ülkemizde halen bir yabancı dil öğretim sorunu bulunmaktadır. Yapılan tüm yabancı dil öğretim faaliyetlerine karşın istenilen sonuç alınamamaktadır. Problemlerin ne olduğunu ve çözümlerin ne olduğunu bilerek yapılacak olan yabancı dil eğitim programları ile istenilen sonuca ulaşmak mümkün olacaktır (Budancamanak, 2017).

Yapılan araştırmalara göre; yabancı dil öğretiminde önemli olan nokta, öğrencilerin sıkılmaması için derste kullanılan materyallerin öğrencilerin ilgi ve isteklerine dikkat edilerek hazırlanması gerekmektedir. Ayrıca uzun süren yabancı dil eğitiminin sıkıcı olmaması için eğitime oyunun dahil edilmesi keyifle ders işlenmesine, kavramların yerleşmesine neden olmaktadır (Aydın, 2014). Bu yüzden yabancı dil öğretiminde de dijital bilgisayar oyunlarının kullanılmasının gerekliliği ortaya çıkmaktadır.

Sylvén ve Sundqvist yaptıkları araştırmada yabancı dilde oyun oynamayla yabancı dil öğrenimi arasında pozitif bir ilişki olduğunu, oyunda kullanılan yazıların okunmasının da yabancı dili öğrenmeyi kolaylaştıran bir unsur olduğunu belirtmektedir. Yabancı dilde oyun oynamak doğal ortamda öğrenim kaynağı olarak değerlendirilebilir. Böylelikle dijital oyunların eğitimde kullanılmasının kaçınılmaz olduğu söylenebilir (Piirainen-Marsh & Tainio, 2009). Bu durumda dijital oyunların

oyun içinde ve dışında kullanılan metinler sayesinde yabancı dil eğitiminde oldukça verimli bir kaynak olarak ortaya çıktığı düşünülebilir.

Eğitsel amaçlı olarak kullanılan dijital bilgisayar oyunlarının öğrencilerin bireysel öğrenme hızı farklılıklarını dikkate alması, öğrencinin aktif olması, zaman ve ortamdaki bağımsızlığı sağlaması gibi birçok olumlu katkısından söz edilebilir. Ancak dijital oyun tasarımı sürecinin de eğitim süreçlerine dahil edilmesinin de önemli bir konu olduğu gerçeği göz ardı edilmemelidir (Korkusuz ve Karamete, 2013). Dijital oyunun kurallarını tasarımı, oyunda bulunan karakterleri oluşturma, karakterler arasındaki diyalogları hazırlama, oyunun görsel tasarımı gibi konular çocuklar için eğlenceli ve zengin bir öğrenme alanı sağlar. Ayrıca öğrenciler kendi tasarladıkları oyunları evde ya da okulda arkadaşlarıyla paylaşabileceklerdir (Robertson&Howells, 2008).

Yapılan bu araştırma literatürde yapılan diğer araştırmaların devamı niteliğinde olmakla birlikte öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu tasarımı sürecinin yabancı dil öğrenme yöntemlerinde etkili olup olmayacağı konusunu aydınlatmayı amaçlamaktadır. Ayrıca literatürde öğrencilerin eğitsel oyun tasarımı konusunda olumlu düşüncelerinin olduğu belirlenmiştir, yabancı dilde kelime öğrenimine yönelik öğrencilere oyun tasarlatılmasının derse olan motivasyonlarına etkisinin belirlenmesine yardımcı olması hedeflenmektedir.

1.1.Problem Durumu

Çok eski zamanlara dayanan oyun başta çocuklar olmak üzere farklı yaş gruplarındaki birçok insanın yaşamında büyük bir yer tutmaktadır. Ayrıca oyunlar çocukların dil, bedensel, duygusal ve zihinsel gelişimlerinde de etkili bir rol oynamaktadır (Öztürk, 2007). Bu yüzden eğitim alanında da oyunlardan faydalanmak öğrencilerin derse olan ilgilerini artıracaktır.

Günümüzde yabancı dil öğrenmek gelişen teknoloji ile birlikte dünya üzerindeki insanların birbirleriyle kolaylıkla iletişime geçmeleri, haberdar olmaları, sesli görüntülü iletişim olanaklarının artması nedeniyle önemli ihtiyaçlardan biri haline gelmiştir. Günümüz teknolojilerinin yabancı dil öğretme yöntemlerinde nasıl etkili olabileceği, öğrencilerin ilgisinin nasıl artırılacağı yönünde çalışmalar yapılmaktadır (Budancamanak, 2017).

Okullarda, dil öğrenimi sürecinde öğrencilerin ilgilerinin farklı nedenlerle azaldığı görülmektedir. Öğrencilerin derse olan ilgilerini canlı tutmak, böylelikle dil becerilerini geliştirmek için öğretim boyunca birçok araç, gereç ve öğretim teknolojisi kullanılması gerekmektedir (Donmuş, 2012). Derslerde kullanılan bu araçlardan biri de oyunlardır.

Oyun kavramına yabancı dil eğitimi açısından bakıldığında; yabancı dil oyunları gramer, cümle kurma, kelime öğrenme, dinleme, konuşma, okuma, yazma gibi etkinlikleri içermesi, kısaca yabancı dil derslerinde eğitsel oyunların kullanımının dersin kazanımlarına hizmet etmesi beklenmektedir (Özbal, 2009). İzgören (1999) yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların işlevini ve önemini aşağıdaki gibi özetlemektedir:

Yabancı dil öğretiminde oyun oynamanın motivasyon sağlamanın çok ötesinde, dil becerilerini geliştirmesi konusunda inkâr edilemez bir etkisi vardır. Uzun süre harcayarak zorlandığımız harfleri, basit ve eğlenceli bir oyunla kısa zamanda öğretebilir, sıkıcı bir gramer konusunu ise eğlendirerek anlatabilirsiniz. Geleneksel eğitim sistemimizde, 40-50 kişilik sınıflarda öğrenim görmüş, konuşmaya, kendini ifadeye hiç olanak bulamamış öğrencilerimizi sınıfta konuşturmaya, kendi görüşlerini anlatmaya teşvik ettiğimizde çok verim aldığımız söylenemez. Fakat ders içi oyun oynanırken duvarların yıkılıp, o çekingen öğrencilerin yerine son derece atak, girişken öğrenciler geldiğini göreceksiniz. Bir süre sonrada öğrencilerin derse genel katılımı da artacaktır. Tahtada son derece önemli olduğuna düşündüğünüz bir gramer konusunu dakikalarca anlatıp sınıfa döndüğünüzde size boş bakan, uykusu gelmiş yüzlerle karşılaştığınız zaman sınıfta oynatacağınız bir oyun kurtarıcınız olacaktır.

Yabancı dil öğrenimi ile ilgili olarak kullanılan oyunlar dilsel gelişime, dilin gerçekleşebilecek durumlarda ve biçimlerde kullanılmasına olanak sağlamaktadır. Oyunun, etkili bir deneyim kazandırma aracı olmasının yanında öğrencinin ilgisini öğrenilen konuya çekme, dikkatini konuya odaklamasını sağlama gibi önemli görevleri de bulunmaktadır (İzgören, 1999).

Oyun yapımı, belirlenen niteliklere göre güçlü bir öğrenme ortamı olma potansiyeline sahiptir (Smeets, 2005). Oyun yapmak oyunun geçtiği mekanı

tasarlama, oyun kurallarını tasarlama, karakterleri oluşturma, karakterlerin arasında geçen diyalogları oluşturma gibi görevleri de içinde bulunduran zengin bir görevler bütünüdür. Bir oyun tasarlamak, öğrencilerin kendi oyunlarını bir yazılım aracı kullanarak oluşturdukları için ilgili konuyu aktif olarak araştırmasına ve öğrenmesine olanak sağlar. Hatta oyunlar tasarımı esnasında izleyici, oyuncu kavramı da ön plana çıktığı için kendi yaşlıları ile arasındaki iş birliği de gerekli ve önemli hale gelmektedir (Robertson&Howells, 2008). Öğrencinin kendi tasarladığı oyunu arkadaşlarıyla birlikte oynaması, eğlenmesi teşvik edici bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Literatürde var olan çalışmaların incelenmesi sonucunda, eğitsel bilgisayar oyunların genelde farklı tasarımlar sonucu oluşturulduğu, özellikle kullanılan arayüzlerin tasarımlarının öğrenci motivasyonunu etkilediği, çalışmaların birçoğunun deneysel araştırma modelinde olduğu, ayrıca nitel çalışmalarla desteklendiği görülmektedir. Çalışmaların genelinde eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci başarısını arttırmada etkili olduğu sonucu ortaya çıkmıştır (Donmuş, 2012).

Eğitimde bilgisayar oyunlarının kullanım şekilleri ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; yapılan çalışmaların daha çok öğrencilerin ve öğretmen adaylarının bilgisayar oyunlarına yönelik algıları, oyun oynamaya karşı tutumları, öğrencilerin eğitimde bilgisayar oyunları kullanımına yönelik algıları, öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sıklıkları gibi konularda yapıldığı görülmektedir. Yabancı dil öğrenmenin zorlukları göz önüne alındığında; boş zamanlarının çoğunu bilgisayar başında oyun oynayarak geçiren öğrencilerin oyunlara yönelik ilgilerinin, yabancı dil dersine yönlendirilmesi, bu derse yönelik tutum, motivasyon ve başarılarını olumlu yönde etkilemesi umulmaktadır. Ayrıca literatürde; yabancı dil öğreniminde oyun tasarlama sürecinin kullanılmasına yönelik çok fazla çalışma bulunmadığı görülmüştür.

Tüm bu nedenlerden dolayı yapılan bu araştırmanın problem cümlesi “eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin öğrencilerin Fransızca kelime öğrenimine etkisi var mıdır ve öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir.

1.2. Çalışmanın Amacı

Bu araştırmada amaç; eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin öğrencilerin Fransızca kelime öğrenimine etkisini ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşlerini incelemektir.

1.3. Hipotezler / Araştırma Soruları

Belirtilen araştırmanın genel amacı doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmaktadır:

1. Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Oyun tasarımı öğretiminin izlendiği deney grubunda; Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde ön ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Oyun tasarımı öğretiminin izlenmediği kontrol grubunda; Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde ön ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenimine ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri nelerdir?

1.4. Çalışmanın Önemi

Oyunlar insanın var olmasından beri süregelen eğlenceli bir uğraştır. Özellikle çocukluk döneminde oyun, çocuğun hayata hazırlanmasına yardımcı olur. Oyun kavramı günümüzde çok daha farklı şekillerde hayatımıza girmiş durumdadır. Teknolojinin de gelişmesi ile çevrimiçi dijital oyunlar geliştirilmiş ve bu sayede kişi her yerde ve her istediğinde oyunlara ulaşabilir hale gelmiştir. Dijital oyunların konu edinildiği birçok filmin çekilmesi, romanların oyunlarının üretilmesi dijital oyunların hayatımıza etkisini göstermektedir (Kaya, 2013).

Çocuk eğitsel dijital oyun oynadığında oyun içinde etkili bir rol üstlenir. Bu tarz oyunları oynayan çocuk için eğlenmek öncelikli bir konudur, ama bu arada oyunun kurallarına uymak durumunda kaldığından, eğitsel dijital oyunlarda hedef olarak belirlenmiş konuyu öğrenmesi de gerçekleşecektir (Güngörmüş, 2007).

Oyun tabanlı öğrenme olarak adlandırılan kavramın oyunun, öğretim ortamlarında daha etkili olabilecek şekilde yapılan öğretim tasarımları ile kullanılması olarak görülmektedir (Samur, 2016). Eğitsel dijital oyunlar ise teknolojik araçlarını kullanımıyla belli kazanımların öğrenilmesine yönelik hazırlanmış, oyunlar olarak isimlendirilir (Çetin, 2013). Çankaya ve Karamete (2008), öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları oynayarak hedeflenen amaca ulaşmalarında sıkılmadan, yaparak ve yaşayarak öğrendiklerini, böylelikle soyut olan bazı kavramların somut hale getirilip öğrenilmesini kolaylaştırdığını savunmuşlardır. Kocadere ve Samur (2016) kullanılacak olan eğitsel oyunların “eğitence” olarak adlandırılan, ancak ne eğitici ne de eğlendirici olamayan arada kalmış uygulamalar olmaması gerektiğine vurgu yapmışlardır. Bu anlamda oyun tabanlı öğrenme ile ilgili deneysel araştırmalarda kullanılan oyunların eğitence mi yoksa eğitsel oyunlar mı olduğunun sonuçların geçerliliği açısından büyük önem taşıdığı söylenebilir.

Dijital oyun tabanlı öğrenme alanında yapılan çalışmalar incelendiğinde, dijital oyun tabanlı öğrenmenin eğitim-öğretim ortamına yaptığı olumlu etkiler görülmektedir (Holmes, 2012; Korkusuz, 2012). Yine bahsi geçen bu araştırmalarda dijital oyun oynayan çocukların, oynamayan çocuklara göre bilişsel olarak daha paralel bir gelişim gösterdiği, oynamayan çocuklarda ise bu bilişsel yapının sıralı olarak kaldığı görülmektedir (Ocak, 2013). Moore (1977) bilgisayar oyunu oynayan çocukların yetişkinlere göre daha farklı şekillerde düşündükleri ve beyinlerinin farklı yerlerini kullandıklarını, hatta bu çocukların beyinlerinin bazı bölgelerinin daha fazla geliştiğini tespit etmiştir. Grennfield’in (1996) çalışmasında, eğitsel dijital oyun oynayan çocukların yetişkinlerin uzun bir zaman diliminde edindikleri gelişimi, oyun ortamında düşünme ve karar verme becerilerinin gelişmesiyle daha kısa sürede elde ettikleri görülmektedir. Buradan hareketle dijital oyunların; öğrencilerin motivasyonunu arttırdığı, rekabet duygusunu geliştirdiği, işbirlikçi öğrenmeyi desteklediği, bağımsız düşünme ve karar verme becerilerini geliştirdiği görülmektedir (Ocak, 2013).

Yabancı dil öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanılması ile ilgili literatür incelendiğinde; öğretmenlerin gerekli eğitimi aldıkları takdirde olumlu bir tutum sergiledikleri, farklı bir eğitsel araç olarak bilgisayar oyunlarının da kullanılabileceği görülmektedir (Demirbilek ve Yücel, 2011). Bilgisayar oyunları oynayan kişilerin öğrendikleri dilde kullandıkları kelimelerin sayısının arttırdığı, dil bilgisi ve kurallarının gelişmelerinin arttırdığı, ayrıca konuşma, dinleme, okuma ve yazma gibi dil becerilerinin de geliştiği ve iletişimsel akıcılığın gelişimini olumlu yönde teşvik ettiği belirtilmektedir (Demir ve Kalsın, 2013). Yapılan araştırmalar bilgisayar oyunlarının müfredata bağlı kalarak takip edilmesinin daha çok fayda sağlayacağı görüşünü desteklemektedir.

İlgili alan yazın incelendiğinde dijital oyun tabanlı öğrenme ve oyun tasarımı konusunda Türkiye’de yapılan çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Ayrıca öğrencilerin kendi yaptıkları oyun tasarımı ile yabancı dilde kelime öğrenmeye çalışması ile ilgili olarak yapılan çalışmaların sayısı oldukça azdır. Günümüzde bu yöndeki çalışmaların artırılması gerekliliği ise birçok eğitimci tarafından ifade edilmektedir.

1.5.Tanımlar

Bu çalışmanın ilerleyen bölümlerinde kullanılan bazı kavramlar aşağıda belirtilen anlamlarda kullanılmaktadır.

Sözcük: Türk Dil Kurumu Sözlüğü (2018) sözcük kelimesini “anamlı ses veya ses birliği” olarak tanımlamaktadır.

Sözcük Dağarcığı: Bir insanın kullandığı sözcüklerin tümüne sözcük dağarcığı denir (Vardar, 1998).

Oyun: Türk Dil Kurumu Sözlüğü’ne (2018) göre oyun “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır.

Eğitsel Oyun: Oyun formatını kullanarak öğrencilerin ders konularını öğrenmesini sağlayan ya da problem çözme yeteneklerini geliştiren yazılımlar olarak tanımlanmaktadır (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003).

Oyun Tasarımı: Oyunun nasıl olacağına karar verme eylemi olarak tanımlanmaktadır (Samur, 2016).



BÖLÜM 2

ALAN YAZIN TARAMASI

Bu bölümde araştırmada sıkça geçen dijital oyun tabanlı öğrenme, dijital oyun tabanlı öğrenmenin yabancı dil eğitiminde kullanılması, oyun tasarımı ve oyun tasarımının yabancı dilde kelime öğreniminde kullanılması kavramları ele alınmıştır. Bu kavram ve terimlerin nitelikleri ve birbirleriyle olan ilişkileri, pek çok eğitim bilimcinin görüşlerinden yararlanılarak incelenmektedir.

2.1. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme

Oyunlar çocuk gelişiminde kullanılan önemli araçlardan biridir. Arkadaşlarla beraber oynanan oyunlar; çocukların sosyal ilişkiler kurması, iletişim becerisini geliştirmesi, toplum içinde kendini daha iyi ifade edebilmesi, eşyalarını arkadaşlarıyla paylaşabilmesi gibi kazanımların elde edilmesini kolaylaştırmaktadır. Ayrıca oyunlar sayesinde çocuklar karar verebilme, çevresini tanıma ve oyunda karşılaştığı problemleri çözerek problem çözme becerisi edinme gibi becerileri kazanmaktadır (Horzum, 2011).

Literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde oyun kavramı için birbirinden farklı tanımlar yapılmıştır. Türk Dil Kurumu'na göre oyun “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” veya “bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018).

Mistrett & Bickart (2009)'a göre oyun, en etkili ve en kolay öğrenme yoludur. Öğretir'e (2015) göre oyun; çocukların şimdiki ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır. Yavuzer (1987)'e göre çocuk oyun sayesinde farklı rolleri dener, duygularını, endişelerini dışa vurur, insanların sosyal yönden ilişkilerini gözlemler ve deneyimler.

Yörükoğlu (2008) ise oyunu yaratıcılığı körükleyen gerçekle hayal arasında bağ olarak görmektedir. Araştırmacıların yaptıkları bu tanımlara göre oyunlar çocukları yaşama hazırlayan doğal ve aktif bir öğrenme ortamıdır. Çünkü çocuklar oyun sayesinde dünyayı eğlenerek öğrenir.

Geçmişte oyunlar genellikle açık havada oynanırdı, günümüzde ise oyunlar daha çok bilgisayar başında oynanır hale geldi. Bu durumun gelişmesinde Bilişim Teknolojilerinin de gelişmesinin etkisi büyüktür. Bilgisayar oyunları hem çocuklar hem de ergenler ve yetişkinler için eğlence ya da boş zamanlarını değerlendirmek için sıkça kullanılan bir etkinlik olmuştur (Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan, 2012). Bilgisayarlar günümüz dünyasının gelişmiş teknolojik araçlarından ve günlük yaşantımızın her alanında var olmakta ve hatta eksikliği hissedilmektedir. Eğer bilgisayarların gelişimine bakarsak; bilgisayarların ortaya çıkışından ve yaşantımıza girmelerinden kısa bir süre sonra bilgisayar oyunları da yaşantımıza girmiştir (Durdu, Tüfekçi ve Çağiltay, 2005).

Bilgisayarda oynanan oyunların eğitimde nasıl kullanabileceği konusunda yapılan araştırmalara bakıldığında fen, matematik, tıp, mühendislik, dil öğrenme, problem çözme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda bilgisayar oyunlarının daha çok rol aldığı görülmektedir. Bilgisayar oyunlarının eğlenceli ortamlar sunduğu yadsınamaz bir gerçektir. Oyunlar öğrencilerin derse olan ilgisini ve özgüvenini artırır, iş birliğini destekler, problem çözme becerisini geliştirir, böylelikle öğrencinin dersteki başarısı da artar (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Dijital olarak oynanan oyunların yaratıcılık, duygusal ve kültürel gelişimi destekleme konusunda önemli bir araç olduğu kabul edilmektedir. Dijital oyunların öğrencilerin öğrenmelerinin kalıcı haline gelmesine yardımcı olmaktadır (Akbulut, 2009). Yapılan çalışmaların sonuçları, bilgisayar oyunlarının sınıf ortamındaki monotonluğu kaldırabileceğini, öğrencilerin derse olan motivasyonunu sağladığını, öğrencilerin birbirleriyle olan iletişimini artırdığını göstermektedir.

Dijital oyun tabanlı öğrenme ile ilgili alan yazın incelendiğinde araştırmacılar eğitsel dijital oyunları farklı şekillerde tanımlamaktadırlar. Bu araştırmada kullanılacak olan eğitsel dijital oyunların tanımını ise şöyle yapabiliriz: “Öğrencilerin akademik ve psikolojik gelişimlerini (öğrenme kazanımları, beceriler, deneyim, motivasyon ve bilgirişim gibi) desteklemek için hazırlanan bilgisayar sistemleri (video oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar) ile oynanabilen herhangi bir oyuna eğitsel oyun denir” (Samur, 2012).

Demirel, Seferoğlu ve Yağcı (2003)’ya göre eğitsel oyunlar “Oyun formatını kullanarak öğrencilerin ders konularını öğrenmesini sağlayan ya da problem çözme

yeteneklerini geliştiren yazılımlardır.” Çetin (2013)’e göre “Eğitsel dijital oyun, teknolojik araçlar yardımıyla hazırlanan, bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutlara sahip, belirli bir hedefe yönelik olarak öğrenmeyi sağlayan oyunlar olarak tanımlanabilir.” Bilgisayar oyunlarının öğrencilere zihinsel olarak egzersiz yapma imkânı sağlamaktadır. Böylelikle eğitsel oyunların içerisine konu ile ilgili farklı etkinlikler ekleyerek odaklanma, el-göz koordinasyonu, kısa süreli bellek, işlem hızı, farkına varma gibi bilişsel becerilerin de gelişimine katkı sağlanabilmektedir. Bu sebeple oyun-temelli öğrenme kavramı içerisinde eğitsel dijital oyunların da olması söz konusudur (Çetin, 2013).

Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin gelişimi üzerindeki etkileri araştırıldığında; öğrenilmesinde zorluk çekildiği tespit edilen soyut kavramların dijital ortamlara aktarıldığında öğrencilerin konuyu daha kolay ve sıkılmadan anlamasını sağladığı görülmektedir. Buna ek olarak oyunlar öğrencilerin hayal dünyalarını geliştirmelerine yardımcı olur (Çankaya, 2007).

Öğrencilerin hoşuna giden, uzun süre sıkılmadan bilgisayarın başında kalmasına neden olan oyunlardan eğitim alanında yararlanılması dikkate alınması gereken bir konudur. Böylelikle klasik sınıf ortamlarından sıkılmış öğrenciler için eğitim süreci keyif alabilecekleri, eğlenebilecekleri çekici bir ortam haline gelebilir (Yağız, 2007). Oyun temelli öğrenme ortamlarında öğrenci, oyun oynarken aldığı kararları uygular, takıldığı noktalarda arkadaşlarından ya da öğretmeninden destek alır, böylelikle kendi başına deneyerek, yaparak öğrenir. Öğretmen ise öğrenciyi gözler, gerektiğinde öğrenciye destek olur (Aksoy, 2014).

Prensky’in çalışmalarına göre (akt. Çankaya, Karamete, 2008) dijital oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunlarını oynayarak öğrenmelerini hedefler. Dijital oyun tabanlı öğrenmenin özellikleri aşağıdaki gibidir:

- Öğrencilerin keyifle öğrendikleri bir eğitim-öğretim sistemidir.
- Strateji, aksiyon gibi farklı eğitsel bilgisayar oyunları kullanılabilir.
- Kullanılan farklı konular için farklı oyun türleri ile farklı yöntemler birleştirilebilir, böylelikle tam öğrenme sağlanabilir.
- Eğitsel olarak kullanılan ve tasarlanan bilgisayar oyunlarında öğrenci farkında olmadan, eğlenerek öğrenir.

Oyun tabanlı öğrenmede öğrenciler yaparak yaşayarak öğrenebilirler, oyunlarda öğrenciler problem çözme, iş birliği gibi beceriler kazanırken konuyu kendileri araştırıp keşfettikleri için daha kolay öğrenebildikleri gözlemlenmektedir (Koç, 2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamında öğrencilerin endişesi azalmakta, kendi kişisel öğrenme hızlarıyla öğrendikleri için konuyu daha iyi kavraması sağlanmaktadır.

Bilgisayar teknolojilerindeki ve oyunlarındaki gelişim, öğrencilerin bilgisayar oyunlarına olan ilgisi ve bilgisayarların günlük yaşamımızın bir parçası haline gelmesini göz önüne alırsak bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılması, üzerinde önemle durulması ve değerlendirilmesi gereken bir konu haline gelmiştir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Gerçek olmayan simülasyonlar yardımıyla gerçek yaşamdaki olayların tehlikeden uzak bir şekilde aktarılması çocuklara rahat bir şekilde düşünme ve kurgulama olanağı sağlamaktadır böylece çocuk yaparak ve yaşayarak öğrenmiş olur (Yağız, 2007). Birey kendini özgürce ifade edebildiği zaman çevresindeki bireysel farklılıkları daha iyi tanır bu da oyunla mümkün olabilir (Hanbaba ve Bektaş, 2007). Oyun oynarken bütün kontrolün kendisinde olduğunu bilen çocuk, öğrenme durumuna daha iyi adapte olabilir (Üçgül, 2006). Eğitsel oyunlar kendine güveni olmayan, derste pasif kalan öğrencilerin daha aktif hale gelmelerini ve sosyalleşmesini sağlamaktadır (Bağcı, 2011). Böylelikle eğitsel oyunların sınıf ortamında kullanılması öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.

Öğrenme ile öğrenme ortamları ve bu ortamlar arası etkileşimler incelendiğinde, oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının eğitimin ihtiyaçlarına cevap verir nitelikte olduğu düşünülebilir. Çünkü oyunlar öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerini ve olayda aktif olmalarını sağlamaktadır (Yağız, 2007). Öğretim kurumları artık yaparak öğrenme metodları üzerine odaklanırken, uygulamalı faaliyetler ile öğrencilerin ilgisini çekmeye çalışmakta ve öğrencilerin tasarım ile öğrenmeleri, yaratmaları ve bir şeyler icat etmelerini sağlamaktadır (Genç ve Karakuş, 2011).

Bayırtepe ve Tüzün (2007) tarafından yapılan çalışmada uygulama esnasında deney ve kontrol gruplarına eşit süreler vermelerine rağmen dijital oyun tabanlı öğrenme ortamında çalışan öğrencilerin kontrol grubuna oranla daha fazla zamana ihtiyaç duyduklarını gözlemlemiştir. Dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarında öğrenciler aktif olarak görev aldıkları, yaparak yaşayarak öğrendikleri için oyunun

eğlencesine kapılıp işin eğitsel tarafını ihmal edebilirler. Bu yüzden dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarında geleneksel öğrenme ortamlarına göre öğretmenin kontrolüne daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır (Ocak, 2013). Dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarının başka bir dezavantajı da seçilen konu ve kazanıma uygun oyunların seçildikten sonra öğrencilerin de sınıf seviyelerine de uygun olup olmadığının belirlenmesinin gerekmesidir. Ayrıca öğretmenlerin dikkatli olması gereken bir diğer konu da müfredata uygun seçilen oyunun öğrencileri bilişsel olarak nasıl etkileyeceği konusudur (Ocak, 2013).

Dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarının eğitim ortamlarında uygulanabilmesi için yapılacak ön hazırlıklarının tamamlanmasında önceden belirlenmiş bir zamana ihtiyaç olmaktadır (Tüzün, 2006). Ayrıca dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarının ders içinde etkili bir şekilde uygulanabilmesi için okulların teknolojik alt yapılarının da uygun olması gerekmektedir (Ocak, 2013). Kısaca dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarının ders içinde etkili olması için kaynak açısından yatırım gerektirdiği gibi zamanın da yeterli olması gerekmektedir (Aksoy, 2014; Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Dijital oyun tabanlı öğrenme ortamının yaratabileceği diğer dezavantajlar da müfredatta bulunan konu ve kazanımlara uygun oyunların bulunması, seçilmesi ayrıca geleneksel öğrenme ortamlarına göre daha fazla zaman harcanması olarak sıralanabilir.

2.2. Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme ve Dil Öğrenimi

Günümüzde çağdaş toplumların belirgin ölçütlerinden biri yabancı dil bilme olarak tanımlanmaktadır. Bu durum Türkiye’de de birçok insanın yabancı dil bilmenin gerekliliğini fark etmesine neden olmuştur, bu yüzden de çocuklarının da dil öğrenebilmeleri için her türlü olanağı sağlamaktadırlar (Doğan, 1973). Yabancı dil öğrenmeye olan ihtiyaç, dünya üzerinde küreselleşmenin artması ve iletişim araçlarının yaygınlaşması ile giderek artış göstermektedir.

Günlük yaşamda dil; bir amaç olarak kullanılmaktan ziyade kişiler arasındaki iletişimi sağlayan bir araçtır. İnsanlar birbirleriyle iletişim halinde iken dilbilgisi kuralları hakkında değil, bu kurallardan yararlanarak konuşur. İnsanlar karşısındaki kişiyi dinlerken kullanılan dilin dilbilgisi kurallarına uyup uymadığından ziyade ne söylediğine, ne anlatmaya çalıştığına yoğunlaşır (Işık, 2008). Bu nedenle yabancı dil eğitiminin planlaması yapılırken dilin bir iletişim aracı olarak kullanılmak amacıyla

günlük yaşamda nasıl kullanıldığına önem verilmeli, gündelik ortamlardan yola çıkarak pratik yapılmasına dikkat edilmelidir.

Günümüzde yabancı dil öğrenimi dünyada olduğu kadar ülkemizde de oldukça popüler ve önemli bir yere sahiptir. Ülkemizde ilköğretim sıralarından başlayarak yükseköğretime kadar her seviyede yabancı dil eğitimi verilmesine ve bu kadar çok önem verilmesine rağmen maalesef yabancı dil bilen ve kullanan kişi sayısı yeterince fazla değildir. Türkiye’de yabancı dil müfredatı incelendiğinde ders kitaplarının yoğun bir şekilde kullanıldığı ve eğitimin mevcudu yüksek sınıflarda yürütüldüğü görülmektedir (Ağca, 2012). Günümüzde yaşamımızın her alanına giren bilişim teknolojilerini kullanarak yabancı dil öğreniminde kullanılan ders kitaplarının içerik bakımından geliştirilmesi sağlanabilir, böylelikle öğrencilerin derse olan ilgileri artırılabilir. Var olan bu sorunların aşılması öncelikle sorunların belirlenmesi, sonrasında çözüm için yapılabileceklerin tespit edilip bir an önce uygulanması ile aşılabılır. Bunun yapılması için de yapılacak bilimsel çalışmaların hem sayı hem de nitelik ve nicelik olarak istenilen seviyede olması ile sağlanabilir. Ama Türkiye’de yabancı dil öğrenimi alanında yapılan araştırmaların istenilen düzeyde ve kalitede olduğu söylenemez (Aydın ve Zengin, 2008).

Catroux (2006, s.1-2), “Yabancı dil öğrenme amacının artık yalnızca iletişim kurmak değil, o dili konuşanlarla birlikte ortak amaçları yerine getirebilmek” olduğunu belirtmiştir. Catroux (2006, s.1-2), ayrıca sınıfta bireysel öğrenme alanının olması gerektiğinden, bu alanların öğrenciyi etkilediğinden bahsetmiştir.

Yabancı dil öğretiminde dilin nasıl öğretilmesi gerektiği konusu uzun bir süredir incelenmesine rağmen araştırmacıların farklı görüşlere sahip olmasına neden olmuştur. Yabancı dil öğretim yöntemleri; yabancı dili öğrenme, yabancı dili yaşayarak deneyimleme gibi çabaların yanı sıra öğrenen kişiyi yabancı dili daha etkili kullanan biri haline getirmek için kullanılan yöntemlerdir. Yabancı dili öğrenme çabalarında kullanılan tüm yöntemler, öğrenen kişinin hızlı ve çabuk bir şekilde dili öğrenmesi için kullanılır (Memiş ve Erdem, 2013). Bugüne kadar olan yabancı dil öğreniminde kullanılan pek çok yöntem ve teknik olmasına rağmen tek başına hiçbir yöntem yeterli değildir.

Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntem ve tekniklerin çeşitliliği, kullanılan bu yöntemlerin hangisinin daha yeterli olduğu sorusunu gündeme getirmektedir.

Herkesin öğrenme yöntemi farklı olduğu gibi bir öğrencide etkili olan yöntem başka bir öğrenende etkili olmayabilir (Tarcan, 2004). Bu yabancı dil öğreniminde kullanılan yöntem ve tekniklerin hem sayısının hem de çeşitliliğın artırılması gerekmektedir.

Yabancı dil öğretiminde kullanılan araçlar öğrencilerin derse olan ilgisini artırmakta, dilbilgisi kurallarına dikkat etmelerinin yanı sıra telaffuz yanlışlarını da düzeltmelerini sağlamaktadır. Böylelikle derslerde kullanılan görsel ve işitsel araçlar sınıf içinde öğrencilerin daha rahat etmesini ve öğrenmenin daha kalıcı hale gelmesini sağlamaktadır. Ayrıca bu sayede öğrencilerin kelime hazinelerini geliştirmeleri mümkün olmaktadır (Tilbe, 2017). Daniel Coste (1996)'un da belirttiğı gibi yabancı dili öğrenmek, sadece o dili günlük hayatında kullanan insanların bulunduğu ortamlarda o kültürü yaşayarak mümkün olmaktadır.

Teknolojinin gelişmesi, yaygınlaşması ve günlük yaşamımızın birçok alanına girmesiyle öğrenme kuramları, öğrenme yöntem ve tekniklerinin de değişip gelişmesine sebep olmuştur. Bu durum birçok öğretmenin öğrencinin ilgisini derse olan ilgilerini artırmak amacıyla bilgisayar destekli dil öğrenimine önem vermesine neden olmuştur (Çelik, 2009).

Son dönemlerde yapılan araştırmalar yabancı dil öğretiminin etkili olabilmesinin en önemli koşulunun sıkıcı olmaması ve ders içeriğinin öğrenen kişilerin ilgilerine, isteklerine dikkat edilerek hazırlanması gerektiğini göstermektedir. Ayrıca yabancı dil öğrenimi uzun bir süre gerektirir, bu uzun ve sıkıcı sürece oyunun dahil edilmesi öğrencinin öğrenirken monotonluktan kurtarılmasına neden olmaktadır (Aydın, 2014).

Dijital oyunlarla yabancı dil öğrenen kişi, yabancı dilde yazılan kaynaklara ulaşabilmekte, dinleyebilmekte, böylelikle sözcük dağarcığını artırabilme olanağına sahip olmaktadır. Gramer çalışmalarını interaktif bir ortamda yaparak kelimenin hem telaffuzunu hem de cümlede nasıl kullanıldığını görebilmekte, isterse yabancı dilini ana dili olarak konuşan kişilerle iletişime geçerek konuşabilmekte, böylelikle telaffuzunu da geliştirebilmektedir (Şahin, 2010).

Yabancı dil örneğın Fransızca öğrenirken dijital teknolojilerin de kullanılması öğrenci başarısını da olumlu yönde etkilemektedir. Araştırmacılar bu konuyla ilgili olarak yaptıkları araştırmalarda günümüzde bilgisayar teknolojilerinin yabancı dil eğitiminde kullanılmasının öğrencilerin konuyu anlamalarını kolaylaştırdığını ortaya

koymuşlardır (Budancanamak, 2017). Dijital oyunların motive edici, eğlendirici ve ilgi çekici özelliklerini eğitsel amaçlı kullanılması öğrencilerin derse olan ilgilerini de yüksek tutmaktadır.

Yabancı dil öğrenirken kelimelerin uygun yerde ve uygun ortamda kullanılması olağanüstü bir öneme sahiptir. Krashen (1981) yaptığı çalışmasında yabancı dil öğrenen kişilerin yanlarında gramer kitabı değil sözlük taşıdığına dikkat çekerek kelime öğreniminin önemini göstermeye çalışmaktadır. Kelime öğrenmek; yabancı dil öğrenmenin temel aşamalarından biridir. Yeni öğrenilen kelimelerin öğrenilen dildeki filmler, şarkılar, kitaplar ya da oyunlarla pekiştirilmesi gerekmektedir. Böylelikle sözcük bilgisinin geliştirilmesi için kullanılacak bilgisayar oyunları da yabancı dil öğrenmenin eğlenceli, keyifli ve kalıcı olmasını sağlayacaktır. Çünkü oyun oynarken öğrenmekte bir öğrenmedir (Kaya ve Önder, 2002).

Literatürde yapılan araştırmalarda yabancı dil öğrenimiyle çevrimiçi bilgisayar oyunlarının ilişkisi incelenmiştir. Yakup Çetin, Ömer Faruk Sözcü ve Hüseyin Kınay'ın 2012 yılında "Sosyal Ortamlardaki Oyunlardan Dolaylı Yoldan Yabancı Dile Ait Kelime Edinimi" isimli araştırmalarında Farmville oyununu kullanmışlardır. Bu araştırmanın amacı Türkiye'deki ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin sosyal ağlarda oynadıkları İngilizce oyunlardan dolayı yoldan da olsa o yabancı dile ait kelimeleri öğrenip öğrenmediklerini tespit etmektir. Yaptıkları çalışmada Farmville oyunundan kelimeler seçilmiş, öğrencilerin dolaylı yoldan o kelimeyi öğrenip öğrenmedikleri test edilmiştir. Yapılan bu çalışmaya 246 öğrenci katılmıştır. Çetin, Sözcü ve Kınay yaptıkları araştırmanın sonucunda Farmville gibi oynayanların asıl amacının yabancı dil öğrenmek olmadığı eğitsel olmayan bir oyunda bile farkında olmadan hedef yabancı dile ait sözcük ve terim bilgisi gibi şeyler öğrenebilecekleri yorumunu yapmışlardır.

Miller ve Hegelheimer (2006) yaptıkları çalışmada öğrencilerin bir simülasyon bilgisayar oyunu çeşidi olan The Sims oyununu yabancı dilde kelime öğrenmeyi geliştirmek için nasıl uyarlanabileceğini araştırmışlardır. Bu çalışma 18 üniversite öğrencisiyle yürütülmüştür. Araştırma sonucunda oyunun verilen süre boyunca oynanmasıyla gramer çalışmalarından daha fazla kelimenin öğrenildiği belirlenmiş, öğrencilerin yaptıkları geri bildirimler ile bu tarz simülasyon bilgisayar oyunlarının eğlenceli ve etkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca grup çalışmalarıyla

desteklendiğinde konuşmaya dayalı dil öğrenim süreçlerini desteklediği, başarılı bir görev tamamlaması için faydalı olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Becker (2007) yaptığı çalışmada eğitim ortamlarında dijital bilgisayar oyunlarının kullanılmasında öğretmenlere verilecek desteğin de önemli olduğunu belirtmiş ve bu konuda öğretmenlerin cesaretlendirilmesi gerektiğini vurgulamıştır. Ayrıca öğretmenin eğitimin hangi aşamasında oyunun kullanılması gerektiğinin belirlenmesinin de önemli olduğunu söylemiştir. Becker, (2007, s.479) müfredatta belirlenen konu ve kazanımlara uygun dijital oyunların yetersizliğine, öğretmenin sınıfta kullanılan oyuna hâkim olması ve yönetmesi gerektiğine değinmiştir. Yapılan bu çalışma ile etkili öğrenmeyi gerçekleştirmek için oyunların öğretmenlerin ne zaman, nerede ve nasıl kullanacağını belirlemelerinin de önemli olduğu tespit edilmiştir.

Literatürde yapılan araştırmaların temel amacı; yabancı dil öğreniminde gereken becerilerin kazandırılması için kullanılacak materyallerin olumlu ve olumsuz yönlerini tespit etmektir. Türkiye’de de bu yönde yapılan araştırmaların sayısının artırılması yabancı dil eğitiminin başarısını olumlu yönde etkileyecektir. Bu araştırmalar sayesinde kullanılan materyaller, geliştirilen teknolojiler, üretilen yazılımlar pazarlanarak ekonomik yönden de ülkenin gelişmesine katkı sağlayacaktır (Budancanamak, 2017).

2.3. Oyun Tasarımı

Önceki başlıklar altında bilgisayarların ve bilgisayar oyunlarının günümüzde insan yaşamına ne kadar girdiğine, çocukların uzun süreler bilgisayar başında kaldığına, bu durumun araştırmacıların da dikkatini çektiğine değinilmiştir. Yapılan bu araştırmalarda eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkisi, eğitimde nasıl kullanılabileceği üzerinde durulmuştur. Bu başlıkta da oyun tasarımının eğitim ortamlarına uyarlanması üzerinde durulacak, bu konu ile ilgili yapılan araştırmalara değinilecektir.

Son zamanlarda aktif öğrenme yöntemleri üzerine yapılan araştırmaların sayısı artmaktadır. Aktif öğrenme yöntemlerinden biri de yapılandırmacı yaklaşımdır. Piaget’nin araştırma sonuçlarına dayanan yapılandırmacılık, bir öğretim yaklaşımı olmasından ziyade bilgi öğrenme yaklaşımıdır. Yapılandırmacılık yaklaşımı insanların

nasıl öğrendiğiyle ilgilenir, öğrenilecek konuyla ilgili problem çözme, kritik düşünme ve öğrencilerin aktif katılımı üzerine geliştirilmiştir. Yapılandırmacı yaklaşım felsefesi; yaşayarak, yaparak ve uygulayarak öğrenmeyi destekler. Oyun tasarımı da öğretim sürecinin bir parçası olarak düşünüldüğünde öğrenmenin bu süreç için de gerçekleşeceği öngörülmektedir. (Rieber, Barbour, Thomas & Rauscher, 2008; Barbour, Kinsella, & Rieber, 2011, Siko & Barbour, 2007).

Eğitimde teknolojinin kullanımı ile ilgili olarak çalışmalar yapan ve yapılan bu çalışmalar arasında uluslararası düzeyde en çok kabul görenleri Uluslararası Eğitim Teknolojileri Birliği (ISTE-International Society for Technology in Education) tarafından geliştirilen çalışmalardır. Öğrenciler için geliştirilen ISTE Standartları 1998 yılında teknolojiyi kullanmayı öğrenmek, 2007 yılında öğrenmek için teknolojiyi kullanmak, 2016 yılında ise teknoloji ile dönüştürücü öğrenme şeklinde düzenlenmiştir. Türkiye’de de geçerli olan ve 2016 yılında geliştirilen ISTE Öğrenci Standartları; aşağıdaki şekilde sıralanabilir:

- Yetkin Öğrenen
- Dijital Vatandaş
- Bilgiyi Düzenleyen
- Yaratıcı Tasarımcı
- Bilişimsel Düşünen
- Yaratıcı İletişimci
- Global İşbirlikçi

21. yüzyıl için öngörülen bu hedeflere baktığımızda yaratıcı eserler üretme, dijital okur yazar olma, eleştirel düşünme, problemleri tanımlamak ve çözmek için bir tasarım süreci içerisinde çeşitli teknolojiler kullanma, iş birliği ve iletişim becerilerinin önem kazandığı görülmektedir.

Günümüzde eğitim anlayışı öğretmenlerin aktif ve bilgiyi aktaran, öğrencilerin de pasif ve dinleyen olduğu, bireysel farklılıkları önemsemeyen anlayıştan uzaklaşarak öğrencinin aktif ve merkezde olduğu, bireysel farklılıkları göz önüne alan, öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları doğrultusunda yeni bilgileri ön öğrenmeler üzerine inşa ederek anlamlı öğrenmeler sağlayan, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sunan, öğrenci merkezli bir hal almıştır (Malta, 2010). Derslerin sadece geleneksel yöntemlerle

aktarılması günümüz toplumunun öğrenci profiline hitap etmemekte, öğrencilerin dersten sıkılmasına yol açmaktadır.

Tüzün (2006) tarafından yapılan araştırmada; çocukların büyük zevk alarak ve gönüllü olarak yaptığı aktivitelerin yani oyunların, eğitim-öğretim ortamlarında kullanılmasının üzerinde durulması gereken bir konu olduğunu ve bu eğlenceli ortamların öğretim ortamlarında kullanılması ile öğrenciler için sıkıcı olan öğretim ortamlarının daha eğlenceli hale gelebileceğini söylemektedir. Dersin müfredatına, kazanım ve hedeflerine uygun olarak hazırlanan oyunlar ile soyut kavramlar somutlaştırılabilir, böylelikle bu kavramlar öğrenciler için anlaşılması daha kolay ve zevkli olabilir (Polat ve Varol, 2002).

Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenme ortamlarına sağladığı fayda inkâr edilemez ancak oyun tasarımı da üzerinde dikkatle durulması gereken bir konudur (Korkusuz ve Karamete, 2013). Öğrenme ortamlarında oyun tasarımı kullanılmasının en önemli katkısı, öğrencilerin oyun tasarladıkları konuyu araştırmalarına olanak sağlamasıdır (Zapušek & Rugelj, 2013). Bu sayede, oyun tasarlama sürecinde öğrencilerin bilmedikleri, anlamadıkları ya da yanlış anladıkları konuları saptamaları, saptadıkları bu konu üzerinde tekrar çalışabilmeleri mümkün olmaktadır.

Eğitim ve öğretim sürecinde oyunların kullanılması, öğrencileri etkin olarak bu süreç içine dahil olmasına engellemekte, hatta tüketici konumundan çıkarmamaktadır. Fakat oyun tasarlama yönteminin eğitim ve öğretimde kullanılması ile öğrenci aktif olarak sürece katılmakta, öğrencinin kendi bireysel öğrenme hızlarında öğrenme sürecinin devam etmesine neden olmaktadır (Smeets, 2005).

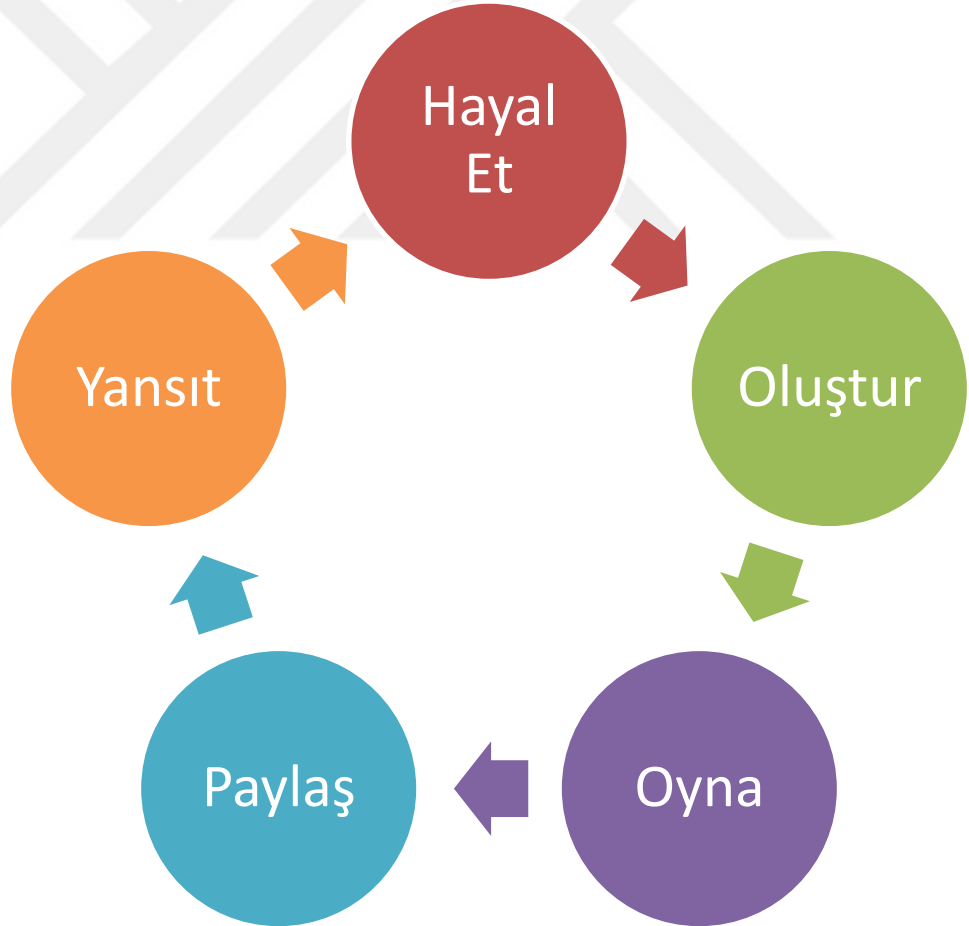
Akçaoğlu ve Koehler (2014) tarafından öğrencilerin problem çözme becerilerinde oyun tasarımlarının etkilerini ölçmek için yaptıkları araştırmada; araştırmacılar deney ve kontrol grubundaki öğrenciler arasındaki farklılıkları gözlemlene şansı bulmuşlardır. Araştırmanın sonuçları oyun tasarlayan öğrencilerin problem çözme becerilerinde ölçülebilir ve belirgin bilişsel değişimlerin olduğunu göstermektedir.

Kalelioğlu (2015) ise yaptığı çalışmada amacının code.org sitesi ile programlamanın, problem çözme becerilerine yansıtıcı düşünme becerileri üzerindeki etkilerini incelemek olduğunu belirtmiştir. Yapılan bu araştırma sonucunda

arařtırmacı oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin problem çözme becerilerinde küçük miktarlarda artışlar olduğunu gözlemlemiřtir. Ayrıca arařtırmacı öğrencilerin programlamaya karşı olumlu bir tutum geliřtirdiđini belirtmiřtir.

Chin ve Osborne (2008) içeriđe bađlı olarak soru hazırlama yönteminin kullanılmasının öğrencinin konuyu öğrenmesine, arařtırması ve anlamasına, bir yandan da öğrencinin derse olan ilgisinin artmasını sağladığını belirtmektedirler. Wong (1985) ise öğrencilerin öğrenilecek konuya dair başkalarına sormak üzere soru hazırlamalarının öğrencinin sürece aktif olarak katılması olarak ifade etmeye çalışmaktadır.

Resnick (2007) yaptıđı çalışmada oyun tasarlama yöntemini incelemiř ve bu sürecin yaratıcı düşünme üzerindeki etkilerini deđerlendirmiřtir. Yaptıđı çalışmada belirttiđi üzere arařtırmacı Yaratıcı Düşünme Döngüsü adlı bir model geliřtirmiřtir.



řekil 1. Yaratıcı Düşünme Döngüsü (Resnick, 2007).

Hayal Et: Yapmak istedikleri konuya odaklanıp hayal ederler.

Oluştur: Hayal ettiklerini baz alarak yeni bir oyun oluştururlar.

Oyna: Hayal ettikleri ile oluşturdukları oyunları oynarlar.

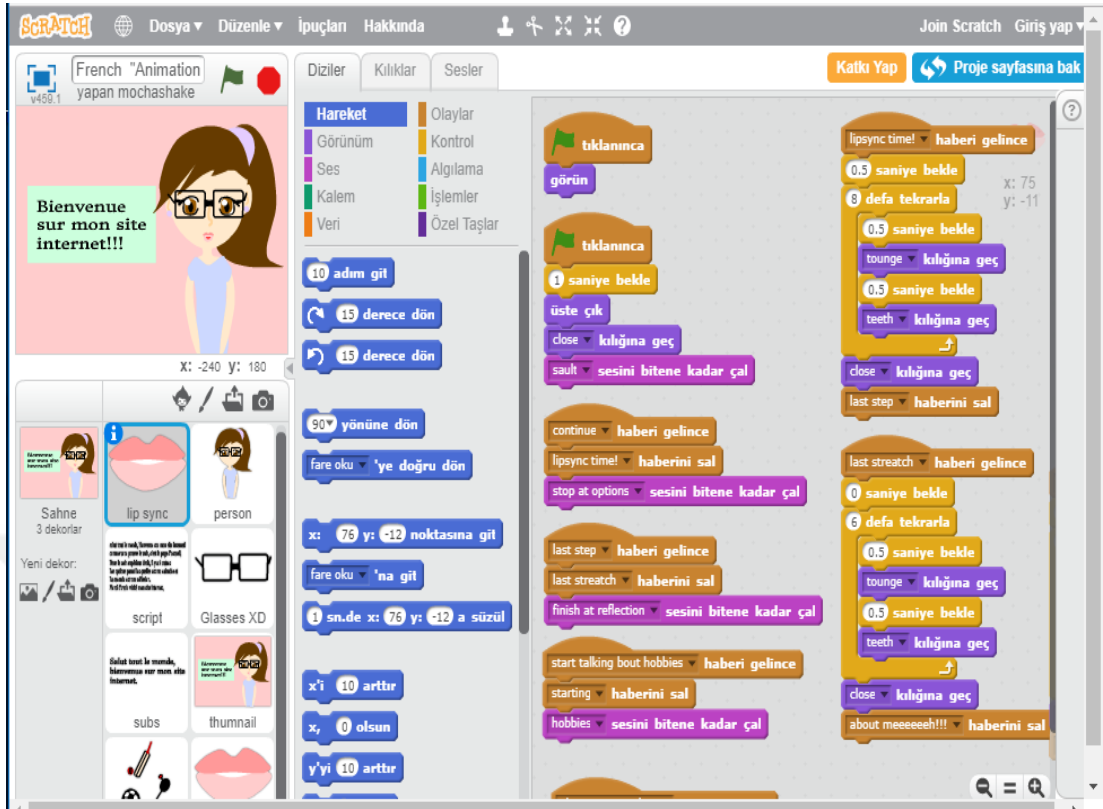
Paylaş: Kendi geliştirdikleri oyunu arkadaşları ile paylaşırlar.

Yansıt: Tasarladıkları oyunla edindikleri kazanımları kullanarak yeni oyunları hayal ederler, böylelikle döngü devam eder (Resnick, 2007).

Öğrencilerin bilgisayarlarında oynayabildikleri eğitsel dijital oyunlar, hikayeleri, animasyonları ile çok çeşitlilik göstermesine rağmen hazırlanan bu oyunlara sadece izleyebilirsiniz, isterseniz de kendiniz herhangi bir müdahalede bulunamazsınız. Bu yüzden de öğrencilerin pek çoğu bilgisayar oyunlarını programlamasını, tasarlamasını zor ve karmaşık bir süreç olarak görür. Zaten C, C++ gibi programlama dillerinin öğrenilmesi zordur (Genç ve Karakuş, 2011). Bundan dolayı çocukların programlamayı daha kolay öğrenebilmeleri için görsel kodlama programları geliştirilmiştir.

Programlama eğitiminde çocukların eğlenerek farkında olmadan öğrenebilmeleri için geliştirilen görsel kodlama programlarından en yaygın olarak kullanılanlarından biri Scratch'dir. Scratch programı, MIT (Massachusetts Institute of Technology) tarafından geliştirilmiş bir platformdur (Yıldırım, 2017).

Scratch özellikle ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin dolayısıyla öğretmenlerinin en çok tercih ettiği uygulamadır. Çünkü bu yazılım sayesinde öğrenciler ve öğretmenler herhangi bir kodlama bilgisine gerek duymadan oyunlar, animasyonlar ya da dijital hikayeler yapabilir. Scratch ile yazılan kodlamalar kütüphanede bulunan kod bloklarını sürükle-bırak mantığı kullanarak bir araya getirilmesi ile oluşturulur. Milli Eğitim Bakanlığı'nın da desteklediği Scratch ile özellikle 2 boyutlu birçok uygulamayı basit ve hızlı bir şekilde yapabiliriz (Alan, 2017).



Şekil 2. Scratch Ekranı (2018).

Scratch özellikle 8 ila 16 yaş grubu öğrencileri için tasarlanmasına rağmen her yaştan insanın severek kullandığı ve projeler oluşturduğu bir platformdur. Scratch çocukların yaratıcı düşünme, neden sonuç ilişkisi kurabilme ve işbirliği içinde çalışma gibi 21.yüzyıl becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olur. Günümüzde bilgisayar programlama bilgisayar okur yazarlığının önemli bir parçasıdır. Çocuklar Scratch ile kodlamayı öğrendiklerinde problem çözme, projeler tasarlama ve fikir paylaşımı ile ilgili önemli bilgiler öğrenirler.

Oyun tasarımı eğitim ve öğretimde etkin olacak şekilde kullanılmalıdır. Hayes ve Games (2008) oyun tasarımının etkin olarak eğitimde kullanılmasının farklı dört amaca hizmet ettiğini söylemektedir. Belirtilen bu amaçlar içeriğin öğretilmesi, bilgisayar bilimlerine olan ilgiyi artırmak için, programlamayı öğretmek için, oyun programlamayı ve tasarlamayı öğretmek için şeklindedir. Oyun tasarımı içeriğin öğretilmesi için kullanılırken matematik, fen bilgisi, tarih gibi bir derse ait müfredatta yer alan bir konu ya da kazanımların öğrencilere o konu ile ilgili oyun tasarımı yaptırarak kazandırılması amaçlanmaktadır.

2.4. Oyun Tasarımı ve Yabancı Dilde Kelime Öğrenimi

Yabancı dilde kelime öğrenimi, araştırmacılar tarafından uzun zamandır incelenmekte ve önemli bir konu olarak işlenmektedir, eğitimcilerin de kelime öğretimine önem verdiği bilinmektedir (Bintz, 2011). Ancak yabancı dili öğrenenlerin başarılı olmasında kullandığı kelime sayısının önemli olmasına rağmen kelime öğrenimi gramer öğreniminin gerisinde kalmıştır. Bu durumun yaşanmasında derslerde kelimelere sıkça yer verilmesine rağmen kelimenin anlamının öğrenilmesinin yeterli olmadığı, yabancı dilin günlük yaşamda kullanılmasıyla kelime hazinesinin artırılabilceği görüşü savunulmasına yol açmıştır (Allen, 1983; Thornbury, 2002; Schmitt, 2012; Demirel, 2012).

Yabancı bir dilde kelime öğrenmek; dil öğreniminin en büyük zorluklarından biridir. Kelime öğrenmek demek, sadece o kelimenin ne anlama geldiğini açıklamak anlamına gelmemektedir. Wu, (2013, s.22) ya göre kelime bilmek; o kelimeyi yabancı dili günlük yaşamda kullanırken cümle içinde hangi anlamda kullanılması gerektiğinin bilinmesi demektir. Ayrıca Wu (2013) kelimeyi kullanırken dilbilgisi kurallarına uyup uymadığına dikkat edilmesi gerektiği konusunun da önemli olduğunu belirtmiştir.

Alan yazında yapılan çalışmalarda kelime öğretimi hakkında birçok tanımlama yapılmıştır. Bintz (2011, s.44) kelime öğrenmeyi “Kelime edinimi temel olarak kelimelerin anlamlarını öğrenmek” olarak açıklamıştır. Ayrıca “İnsanın bilgi, kültür ve düşünme kabiliyetinin hududu, bildiği kelimelerin miktarı ile çizilmiştir” diyerek kelime öğreniminin önemine dikkat çekilmiştir (Hacıeminoğlu, 2011). Ayrıca literatürde kelime öğrenmek, “bir bireyin kullandığı ya da bir bütüncede yer alan sözcüklerin tümü” (Vardar, 2002) ya da “kişinin kelimeyi bilmesi, o kelimenin yazımını, telaffuzunu, amaçlanan anlamını ve kullanım uygunluğunu bilmesi” Nation (1990) olarak tanımlanmıştır.

“Bilindiği gibi kelimeler çeşitli anlam ve düşünceler içermekte, düşünce zincirinin halkalarını oluşturmaktadır. Çok sayıda kelime bilme birey için hazır bir güç olmakta ve başarısını artırmaktadır” (Güneş, 2013, s.2). Böylelikle kelime öğrenmenin insanın yaşamında kendini doğru olarak ifade edebilmesi ve karşı tarafla sağlıklı bir iletişim kurabilmesi için bir güç olduğu belirtilmiştir.

Kelime hazinesinin zenginleştirilmesi, yabancı dil öğrenen öğrenciler için önemli bir noktadır, çünkü kelimeler öğrenilen zihinlerde yeni ufuklar açar, kişiyi de zenginleştirir (Dewey, 1910). Kelime hazinesinin zenginleştirilmiş olması insanın günlük yaşamda karşılaştığı olayları daha farklı bir yönden görmesini sağlayacak, iletişimde bulunduğu insanlarla sağlıklı ilişkiler kurmasına yardımcı olacaktır.

Manzo, Manzo & Thomas (2006), yabancı dilde kelime öğretimi ile ilgili yaptıkları araştırmaya göre kelime bilgisini geliştirecek etkenlerden birinin kitap okumak olarak belirtmektedirler. Başka bir araştırmada ise, öğrenilen kelime sayısının yabancı dilde öğrenmeyi ve anlamayı geliştirdiği görüşü savunulmuştur (Nagy & Anderson, 1991). Bu doğrultuda öğrencilerin kelime ezberleyerek ya da bilmedikleri kelimelerin sözlük anlamlarına bakarak kelime öğrenmekten ziyade okuyarak kelime hazinelerini büyük ölçüde geliştirmeleri gerektiği söylenmektedir (Weir, 1991).

Demirel (2012)'e göre yabancı dilde kelime öğretimi yapılırken dikkat edilmesi gereken noktalar şu şekildedir:

- Gerçek malzemeler kullanılır.
- Kelimenin anlamı jest ve mimiklerle anlatılmaya çalışılır.
- Görsel araçlar (dergi, gazete, poster, afiş, resim, vs.) kullanılır.
- Kelimenin anlamı hedeflenen yabancı dilde anlatılır.
- Öğrencilerden kelimenin anlamını tahmin etmeleri istenir.
- Yukarıdaki yöntemler uygulanamıyorsa kelimenin ana dilde karşılığı verilir (Demirel, 2012).

Sözcük dağarcığının zenginleştirilmesi; anlama, anlatma gibi temel becerilerin geliştirilmesi ile doğrudan bağlantılıdır. Sözcük dağarcığının zenginleştirilmesi; derste kullanılacak materyallerin, günlük planın içinde doğru ve etkili bir şekilde kullanılması ile mümkündür (Karatay, 2007). Öğretmenler günlük planlarını hazırlarken sözcük dağarcığının zenginleştirilmesi için geliştirdikleri aktivitelere de mutlaka yer vermelidirler.

MEB tarafından 2013 yılında yayınlanan İlköğretim Kurumları Fransızca Dersi Öğretim Programı'na göre; Fransızca öğrenmeye yeni başlayan çocukların yabancı dil öğrenmeyi sevmeleri, bir yabancı dili öğrenirken kendilerine güvenmeleri ve dil öğreniminin zevkli bir süreç olduğunu benimsemeleri önemlidir. İlköğretim Kurumları

Fransızca Dersi Öğretim Programı bu gereksinim üzerine kurulmuş olup esas hedefi dili öğrenen/kullananlarda yabancı dil öğrenme sevgisini oluşturmaktır. Bunu yapabilmek için de dili öğrenenlerin eğlenceli görsel, işitsel araçlarla zenginleştirilmiş oyun temelli etkinlikler aracılığıyla öğrenmeleri planlanmıştır.

MEB tarafından 2013 yılında yayımlanan İlköğretim Kurumları Fransızca Dersi Öğretim Programı'nda da belirtildiği hedeflenen kazanımları edindirmek için tasarlanan etkinliklerin özellikle öğrencilerin ilgilerini çeken, sıkılmadan öğrenebilecekleri bir öğrenme ortamı yaratabilmek için oyun tasarımı temelli olması hedeflenmiştir.

Yabancı dil öğretiminde dijital araçların etkisi artmakta, öğrencilere sağladığı fayda daha çok fark edilmekte, daha çok yaygınlaşmaktadır. Yabancı dil öğrenmeye başlayan öğrenci, hem o dildeki becerileri kazanmaya çalışabilir, hem de bu uzun ve zorlu süreçten geçerken sıkılmadan eğlenerek belki de farkında olmadan öğrenme ortamı içinde bulunmuş olabilir.

Yabancı dil öğreniminde kullanılan dijital araçların katkı sağlayıp sağlayamadığı konusu araştırmacılar tarafından merak konusu olmuştur. Öğrenciler dijital ortamları genel olarak oyunlar üzerinden izlemektedirler, bu yüzden en çok gelişimi ve değişimi bu alanda göstermektedirler (Ceylaner ve Tanpar Yelken, 2017). Böylelikle yabancı dil öğreniminde dijital oyunların kullanılması; yabancı dil öğrenmeye niyetlenen kişinin o dildeki becerileri kazanırken dijital oyunların sağladığı olanaklardan da faydalanarak öğrenme sürecinin daha hızlı ve daha eğlenceli olmasını sağlayabilir.

Yabancı dil öğretiminde dersin oyunlaştırılmasının, yabancı dil öğrenmeye yönelik motivasyona etkisinin belirlenmeye çalışıldığı bir araştırmada Polat (2014) deneysel bir çalışma yapmıştır. 32 üniversite öğrencisiyle gerçekleştirilen bu çalışmada öğrencilerden hem nicel hem de nitel veriler toplanmıştır. İki grubun yabancı dile yönelik motivasyonlarını ölçen bir anket uygulanmış, ayrıca deney grubunun oyunlaştırılmış derse yönelik düşüncelerini belirlemek üzere ise açık uçlu sorulardan oluşan ikinci bir anket daha uygulanmıştır. Yapılan araştırma sonucunda, öğrencilerin yabancı dil öğrenimine yönelik içsel ve dışsal motivasyonlarında gruplar arasında anlamlı bir fark çıkmamıştır, ancak nitel veriler analiz edildiğinde deney grubundaki öğrencilerin dersin oyunlaştırılmasına yönelik olumlu tutum sergiledikleri belirlenmiştir.

Literatürde eğitsel bilgisayar oyun tasarımı ile ilgili yapılan çalışmalar olmasına rağmen; yabancı dil eğitiminde kelime hazinesi edinmeye yönelik çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Ayrıca Türkiye’de yapılan sözcük öğrenme ve bilgisayar oyunları ile ilgili çalışmalar dikkat çekmektedir, ancak ülkemizde yabancı dil eğitiminde öğrencilerin oyun tasarımcısı olarak rol aldıkları çalışmalar oldukça azdır.

2.5. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırma konusu ile ilgili yapılan çalışmalar taranmış ve tarama sonucunda elde edilen kaynaklar tarih sırasına göre özetlenerek tanıtılmaktadır.

İlköğretim seviyesinde 5. sınıf öğrencileri ile yaptıkları araştırmada Polat ve Varol (2002) Sosyal Bilgiler dersinin anlaşılması zor, ezbere dayalı, soyut konuların oyun ile öğretiminin akademik başarıya olan etkisini incelemiştir. Yapılan araştırma 15 öğrenci kontrol ve 15 öğrenci ise deney grubunda olmak üzere toplam 30 öğrenciye uygulanmıştır. Deney grubunda eğitsel bilgisayar oyunları yardımıyla, kontrol grubunda ise geleneksel yöntem kullanılarak ders işlenmiştir. Uygulama sonunda eğitsel bilgisayar oyunlarının uygulandığı ortam lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Yapılan çalışma sonuçlarına göre Sosyal Bilgiler dersinin soyut, anlaşılması zor konularının anlatımında eğitsel oyunlardan yararlanılması hem öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını arttırmış, hem de konunun öğretiminde akademik başarının artmasını sağlamıştır.

Çok kullanıcıli bilgisayar oyunlarını ve bunların öğrenme ortamına olan katkısını inceledikleri araştırmalarında Doğusoy ve İnal (2006) eğitimde oyun-tabanlı uygulamaların yaygınlaşması ve bilgisayar oyunların eğitim-öğretim faaliyetlerini destekleyen bir unsur olarak kullanılması gerektiğini belirtmişlerdir. Ancak dijital oyunların kullanılacağı sınıflardaki öğrencilerin demografik yapısının da önemli olduğunu, kazanıma uygun dijital oyunların öğrenme sürecinde etkili olduğunu tespit etmişlerdir. Ayrıca ülkemizde bu tarz eğitim ortamında oyunların kullanıldığı çalışmaların artırılması gerektiğini belirtmişlerdir.

Robertson ve Howells (2007) yaptıkları araştırmada; bir ilköğretim okulunda 6.sınıf öğrencilerine Neverwinter Nights isimli program kullandırarak kendi oyunlarını tasarlamalarını istemişlerdir. Uygulama 8 hafta sürmüştür. Uygulama sonunda araştırmacılar bireysel ve grup çalışmalarının yapılmasının öğrencilerin

kararlılıklarını olumlu olarak etkilediğini, motivasyonlarının ve coşkularının arttığını tespit etmişlerdir.

Çankaya (2007) hazırladığı tez çalışmasında, ilköğretim öğrencilerine yönelik Matematik dersi oran orantı konusuyla ilgili eğitsel bilgisayar oyunları geliştirmiş, bu oyunların öğrencilerin Matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutum ve düşüncelerine etkisini incelemiştir. Yaptığı bu çalışmada araştırmacı konu ile ilgili "Orantılı Tetris" ve "Orantılı Palyaço" isminde iki adet oyun geliştirmiştir. Yapılan çalışmanın sonucunda elde edilen bulgulara göre; öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları ile işlenen Matematik dersi hakkındaki tutum ve düşünceleri pozitif çıkmıştır.

Bayırtepe ve Tüzün (2007), yaptıkları çalışmada bilgisayar oyunlarının öğrencilerin Bilgisayar derslerindeki başarılarına olan etkisini araştırmıştır. Yapılan araştırma çerçevesinde tasarladıkları Bilgisayar dersi Donanım konusunu anlatan oyun ilköğretim 7.sınıf öğrencileri için uygulanmıştır. Araştırmada, deney grubu öğrencileri iki hafta boyunca oyun ortamında öğrenirken kontrol grubu öğrencileri aynı süre boyunca geleneksel anlatıma dayalı yöntemle öğrenmişlerdir. Yapılan araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; dijital oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin hoşuna gittiği, derse olan kaygılarını azalttığı, bireysel olarak öğrenmelerine yardımcı olduğu ortaya çıkmıştır.

Kert ve Uğraş (2009) yayınladıkları makalede programlama dillerinin yalnızca birer uygulama yazılımı olmalarının yanı sıra düşünme becerilerini hedef aldıkları için eğitimleri üzerinde önemle durulması gerektiğini belirtmişler, Scratch yazılımının programlama eğitimindeki rolünü açıklayarak eğitim süreçlerine yönelik önerilerde bulunmuşlardır. Bu nedenle programlama eğitimine eğlenceyi katabilmek özellikle çocuklara yönelik kodlama eğitiminde önemli olduğunu söylemişlerdir.

Baytak ve Land (2010) yaptıkları çalışmada öğrencilere beslenme alışkanlığı kazandırmak için 10 tane 5.sınıf öğrencisine GameMaker programını kullanarak kendi oyunlarını tasarlamalarını istemiştir. Uygulama haftalık 45 dakikalık ders süresinde 8 hafta sürmüştür. Öğrencilerin tasarladığı oyunlar arasında en iyi üç oyun seçilmiş, seçilen bu oyunların 16 tane 5.sınıf öğrencisinin oynaması istenmiştir. Uygulama sonunda bireysel görüşmeler yapılarak öğrencilerin görüşleri alınmıştır.

Alınan bu görüşlere göre; öğrencilerin beslenme alışkanlıklarının olumlu yönde geliştiği ve güdülendikleri tespit edilmiştir.

Long ve Frankie (2010), yaptıkları çalışmalarında öğrencilerin matematik problemlerini çözebilme becerilerini dijital oyun tasarlayarak artırmalarını hedeflemişlerdir. Araştırmada deney grubu öğrencilerinin konuyla ilgili dijital oyun tasarımları beklenirken kontrol grubu öğrencilerinin de geleneksel anlatıma dayalı yöntemle öğrenmeleri sağlanmıştır. Elde edilen bulgulara göre oyun tasarım ve geliştirme sürecinin, öğrencilerin karşılaştıkları problemleri çözme becerilerinin geliştirilmesini desteklediği aynı zamanda da öğrencilerin genel tutum ve motivasyonlarının olumlu derecede artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Eğitsel amaçlı MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game – Devasa Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) türünde bir oyun geliştirerek geliştirilen bu oyunun öğrenci başarısına, bilgisayar tutumuna ve bilgisayar kaygısına etkisini incelemeyi amaçladığı araştırmasında Güneş (2010) Elektrogame kullanarak MMORPG tarzı eğitsel bir oyun tasarlamıştır. Uygulama 83 tane 6.sınıf öğrencisine yapılmış ve 2 hafta sürmüştür. Uygulama sonunda deney grubu başarı testi sonuçları kontrol grubu başarı testi sonuçlarına göre daha yüksek olmasına rağmen, istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ayrıca erkek öğrencilerin elektroGame’de çok daha başarılı oldukları ancak bu durumun ders başarısına yansımadağı belirlenmiştir.

Özdemir (2011) yaptığı çalışmada, Matematik dersinde ilköğretim 8.sınıfta öğrenilmesi zor kabul edilen köklü sayılar konusunu ele almıştır. Kendi tasarladığı “Köklü Sayılar Keşif Oyunu (KSK)” olarak isim verdiği oyunla konunun daha ilginç ve eğlenceli olmasını hedeflemiştir. İstanbul Üniversitesi İlköğretim Matematik Öğretmenliği Bölümü 4.sınıf öğrencilerinden oluşan 41 kişilik bir gruba oynamaları istenen oyunla ilgili görüşleri sorulmuştur. Elde edilen veriler incelendiğinde; öğretmen adaylarının, zor bir konunun bu şekilde öğretilmesinin eğlenceli ve matematiğe olan ilgiyi arttırıcı nitelikte buldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Genç ve Karakuş (2011) yaptıkları çalışmada, Eğitimde Bilgisayar Oyunları Tasarımı dersinde Scratch kullanımına dair öğrencilerin deneyimlerini ve görüşlerini incelemişlerdir. Öğrencilerin oyun tasarım süreci boyunca görüşlerini ve deneyimlerini bloglar aracılığıyla paylaşmaları sağlanmıştır. Yapılan bu çalışmaya 109 tane üniversite öğrencisi katılmıştır. Araştırma boyunca elde edilen sonuçlara

göre, öğrencilerin Scratch hakkında olumlu görüşlere sahip oldukları, tasarımla öğrenmenin kalıcı bir öğrenme sağladığı ve blog destekli öğretim metodunu benimsedikleri ortaya çıkmıştır.

Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla desteklenen Matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye olan etkisini incelemek amacıyla yapılan çalışmada Fırat (2011), Java programlama dili ve NetBeans editöründen yararlanarak iki adet oyun tasarlamıştır. Yapılan bu çalışma ilköğretim 6. sınıfta öğrenim gören 90 öğrenci ile yürütülmüştür. Yapılan araştırmanın sonucunda elde edilen bulgulara göre bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin öğrencilerin olasılık konusundaki kavramsal öğrenmelerine katkıda bulunduğu ve geleneksel öğretime kıyasla daha etkili olduğu belirlenmiştir. Fırat (2011) yaptığı bu çalışmanın sonucunda, Matematik öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyunların kullanımının yaygınlaştırılmasını önermiştir.

Amacının eğitsel mobil oyunların, ilköğretim öğrencilerinin başarı durumları üzerindeki etkilerini ölçmek ve değerlendirmek olarak belirlediği çalışmada Yıldırım(2012), yaptığı araştırmayı ilköğretim 5. sınıfta öğrenim gören 82 öğrenci üzerinde gerçekleştirmiştir. Yapılacak bu araştırma için “Sünger Bunny ile İngilizce Öğreniyorum?” isminde Flash Lite tabanlı bir eğitsel mobil oyun tasarlanmıştır. Çalışmada öğretilmesi hedeflenen yabancı dil İngilizce olarak belirlenmiştir. İngilizceyi mobil oyun yardımıyla dinleyerek ve okuyarak hangi düzeyde kavrayabildiklerini görmek amacıyla tasarlanan mobil oyunu oynamaları için öğrencilere 1 hafta süre verilmiştir. Yapılan bu araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre; eğitsel amaçlı tasarlanan mobil uygulamaların İngilizce eğitiminde öğrencilerin başarı düzeylerini artırdığı gözlemlenmiştir. Yıldırım (2012) bu tarz mobil eğitsel oyunlarla öğrencilerin ders motivasyonlarının ve başarılarının artacağı ve bu oyunların faydalı bir öğretim materyali olarak kullanılabileceğini söylemiştir.

Donmuş(2012), yapmış olduğu yüksek lisans çalışmasında İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye, kalıcılığa ve motivasyona olan etkisini incelemiştir. Yapılan çalışma ilköğretim 6. sınıfta öğrenim gören 69 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama süresince deney grubuna araştırmacı tarafından tasarlanan Mathematical Problems ünitesi ile ilgili eğitsel bilgisayar oyunu oynatılmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda, eğitsel bilgisayar oyunu ile

desteklenen öğrenme ortamının öğrencilerin erişti düzeyleri üzerinde olumlu etkisi olduğu, bunun yanında öğrenmenin kalıcılığında da etkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca gerçekleştirilen uygulamanın sınırlı da olsa öğrencilerin motivasyonları üzerinde de olumlu bir etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Amacı öğrencilerin Fen öğrenmeye yönelik motivasyonları ile problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine olan etkilerini ortaya koymak olarak belirlenen çalışmada Yıldırım (2012) uygulamayı ilköğretim 6. sınıfta Fen Bilimleri dersinde yer alan “Maddenin Tanecikli Yapısı” ünitesini kapsayacak şekilde yürütmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu 6. sınıfta öğrenim gören 59 öğrenci oluşturmuştur. Uygulama dört hafta boyunca sürmüştür. Elde edilen veriler doğrultusunda eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenen 6. sınıf Fen Bilimleri dersinde öğrencilerin Fen öğrenmeye yönelik motivasyonunun geleneksel öğretim programının uygulandığı kontrol grubuna göre daha etkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerine anlamlı bir etkisinin olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre öğretmenler 6. sınıf Fen Bilimleri dersinde öğrencilerin Fen öğrenmeye yönelik motivasyon ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel bilgisayar oyunlarından yararlanılabileceği önerilmektedir.

Eğitsel oyun tasarlama sürecinin ortaokul 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcı düşünme gelişimlerine olan etkisini incelediği çalışmada Bulut (2015) ortaokul 5. ve 6. sınıf öğrencilerine harmanlanmış öğrenme yolu ile eğitsel oyun tasarlatmış, Torrance yaratıcı düşünme testi ile öğrencilerin yaratıcı düşünme becerileri incelemiştir. Araştırma sonunda elde edilen veriler incelendiğinde 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin yaratıcılığın akıcılık, esneklik, orijinallik ve detaylandırma boyutlarında pozitif yönde gelişim gösterdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Bilgisayar oyunlarının öğretime etkisinin incelediği doktora tezinde Say (2016) yedinci sınıf Fen Bilimleri dersine yönelik bir bilgisayar oyunu tasarlamış ve bu bilgisayar oyununun, öğrencilerin Fene yönelik öz-yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisini değerlendirmiştir. Uygulama sonucunda bilgisayar oyununun öğrencilerin Fene yönelik öz-yeterlik ve motivasyonlarında deney grupları lehine anlamlı bir fark oluşturduğu, saldırganlığa ise bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Ar (2016) yayımlamış olduđu yüksek lisans tezinde oyunlařtırmayla öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarı ve öğrenme stratejileri kullanımı üzerine olan etkisini incelemek amacıyla çalışmalar yapmıştır. Arařtırma sonucunda oyunlařtırmayla öğrenmenin meslek lisesi öğrencilerinin akademik başarılarını olumlu yönde artırdığı görülmüřtür. Ayrıca oyunlařtırma ile öğrenen öğrencilerin sahip olduđu biliřsel stratejileri ve metabiliřsel stratejilerini kullanma becerilerini artırdığı gözlemlenmiştir. Yapılan bu arařtırmada öğrenciler oyunlařtırma ile öğrenmeyi eğlenceli, faydalı ve rekabetçi bulmuşlardır.

řahin (2016) yapmış olduđu yüksek lisans çalışmasında Matematik dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrencilerin matematik dersine olan tutum ve başarılarına olan etkisi ve öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik görüşleri incelemiřtir. Çalışma ortaokul beřinci sınıfta öğrenim gören 38 öğrenci ile yürütülmüřtür. Yapılan uygulama sonunda Matematik dersinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı, ancak deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılık oluřturmadığı görülmektedir. Ancak öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları ile yürütölen derslerden zevk aldıkları ve Matematik dersine yönelik tutumlarının olumlu yönde etkilendiğı görölmektedir. řahin (2016) yaptığı bu çalışma sonucunda Matematik dersinde eğitsel bilgisayar oyunu kullanılmasının öğrencilerin matematiğe yönelik olumlu tutum geliřtirmelerinde yararlı olabileceğini söylemiştir.

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, uygulama aşamaları, veri toplama araçları, araştırmacının rolü, araştırmanın sınırlılıkları ve verilerin analizi ile ilgili detaylı bilgiler verilmektedir.

3.1.Araştırma Modeli

Bu araştırma eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenimine etkisi ve öğrencilerin kelime öğrenmeye yönelik düşüncelerini incelemek amacıyla yapılmıştır.

Bu araştırmada yapılan çalışmanın etkisi kontrol-deney gruplu bir çalışma ile test edilmiştir. Uygulama öncesinde deney ve gruplarına ön test, uygulama sonrasında son test uygulanmıştır. Bu araştırma kontrol-deney grup ön test-son test yarı deneysel desen modelinde bir çalışma olup, özel bir ortaokulda öğrenim gören 5. sınıf öğrencileri ile birlikte çalışılmıştır. Yarı deneysel desenler hazır gruplar üzerinde uygulanan fakat seçkisiz atamayı içermeyen desenlerdir.

Uygulama 3 hafta boyunca sürmüştür. Bu süre boyunca öğrencilerin derste yapılan çalışmaya verdikleri tepkiler ve ders içindeki davranışlar araştırmacı tarafından gözlemlenmiştir. Süreç sonunda deney grubu öğrencileri ile görüşmeler yapılmış, öğrencilere dersin genel işlenişi ve Fransızca kelime öğrenimine yönelik tutumlarına etkisi ile ilgili sorular yöneltilmiştir.

3.2.Evren ve Katılımcılar/ Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini, İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde öğrenim görmekte olan ortaokul 5. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme ise; İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde bulunan üst sosyoekonomik düzeyi temsil edeceği düşünülen bir özel okulun 2016-2017 eğitim- öğretim yılında 5.sınıfına devam eden ve çalışmaya katılan 48 öğrenciden oluşmaktadır.

Araştırma bir ilköğretim okulunda yürütüldüğü ve sınıflar önceden oluşturulduğu için öğrencilerin deney ve kontrol grubuna rastgele atanması mümkün

olmamıştır; ancak önceden oluşturulan bu sınıfların öğrencilerin akademik başarı düzeyi dikkate alınarak rehber öğretmeni, ders öğretmenleriyle birlikte oluşturulduğu bilinmektedir.

Araştırmanın gerçekleştirildiği örneklem grubunu oluşturan 5.sınıf öğrencilerine ait kişisel bilgiler aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 1

Katılımcılara Ait Kişisel Bilgiler

Grup		Erkek	Kız	Toplam
Deney	N	10	21	31
	%	32	68	100
Kontrol	N	7	10	17
	%	41	59	100
Toplam	N	17	31	48
	%	35	65	100

Deney grubunda yüzde 32'si erkek, yüzde 68'i kız olmak üzere 31 öğrenci; kontrol grubunda ise yüzde 41'i erkek, yüzde 59'u kız olmak üzere 17 öğrenci bulunmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması

3.3.1. Veri kaynakları. Bu çalışmada; araştırmacı Bilişim Teknolojisi ve Yazılım dersinde yapılan çalışmayı yürütmüştür. Çalışmada kullanılan görüşme formları ve başarı testi araştırmacı tarafından hazırlanmış, uzman öğretmenler tarafından kontrol edilmiştir.

Araştırmanın uygulandığı İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde bulunan özel okulda Fransızca birinci yabancı dil olarak okutulmaktadır. Bu okulda 2016-2017 öğretim yılında Fransızca ders kitabı olarak Adosphère kitabı okutulmaktadır. Belirtilen kitapta yer alan “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d'une autre planete” üniteleri hedef üniteler olarak belirlenmiştir. Bu ünitelerde yer alan sözlükte yer alan

öğrencilerin öğrenmesi gereken kelimeler derse giren Fransızca öğretmenleriyle birlikte tespit edilmiştir. Buna göre bir kelime listesi oluşturulmuştur, oluşturulan bu kelime listesi 86 kelimedenden oluşmaktadır. Derse giren öğretmenlerin deneyimi doğrultusunda bu kelime listesinden öğrencilerin daha önce öğrenmediği ya da hatırlamakta sıkıntı yaşadığı kelimeler belirlenmiş ve belirlenen bu listede toplam 31 kelime yer almıştır. Öğrencilerin tasarlaması istenen oyunlarında belirlenen bu 31 kelimenin kullanılması gerektiği öğrencilere belirtilmiştir.

Uygulamanın yapılacağı 5. sınıflarda haftada 2 saat Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersi işlenmekte olup haftada 6 saat Fransızca gramer, 1 saat Fransızca telaffuz dersi işlenmektedir. Uygulama süreci 3 haftalık bir zamanı kapsamaktadır.

Bu araştırma için planlanan çalışmalar aşağıda belirtilen sırada öğrencilere uygulanmıştır. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubu öğrencilerine ön test olarak kelime öğrenimi başarı testi uygulanmıştır.

Hafta 1

İlk hafta Fransızca dersinde Fransızca öğretmenleri tarafından deney grubu öğrencilerine “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d’une autre planete” ünitelerine ait müfredat anlatılmaya başlanmıştır. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde ise deney grubu öğrencilerine yapacakları çalışma hakkında bilgi verilmiştir. Bu öğrencilere Fransızca öğretmenleriyle belirlenen 31 kelimedenden oluşan kelime listesi verilmiş, öğrendikleri bu kelimeleri kullanarak Scratch üzerinde bilgi yarışması tarzında bir oyun tasarlamaları istenmiştir. Öğrencilerin hazırladıkları bu bilgi yarışmasını uygulama sonrasında birbirleriyle paylaşacakları, birbirlerinin hazırladıkları oyunları oynayacakları söylenmiştir.

Kontrol grubu öğrencileri ile Fransızca dersinde Fransızca öğretmenleri tarafından “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d’une autre planete” ünitelerine ait müfredat anlatılmaya başlanmıştır. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde de herhangi bir konuda Scratch üzerinde bilgi yarışması tarzında bir oyun tasarlamaları istenmiştir. Öğrencilerin hazırladıkları bu bilgi yarışmasını uygulama sonrasında arkadaşlarıyla paylaşacakları ve birbirlerinin oyunlarını oynayacakları söylenmiştir.

Hafta 2

Deney ve kontrol grubu öğrencilerine yapacakları bilgi yarışması ile gerekli hatırlatmalar yapıp Scratch üzerindeki oyunlarını tamamlamaları yönünde teşvik edilmiştir. Öğrenciler çalışmalarını hazırlarken öğretmen öğrencileri sadece yönlendirmiş, öğrencilere yada tasarladıkları bilgi yarışmasına herhangi bir müdahalede bulunmamıştır.

Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde deney grubu öğrencilerine verilen kelime listesinde geçen kelimeleri kullanarak tasarladıkları bilgi yarışmasında hazırladıkları soru sayılarını artırmaları istenmiştir. Fransızca dersinde ise ilgili müfredat anlatılmaya devam edilmiştir.

Kontrol grubu öğrencilerine ise Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde herhangi bir konu verilmeden tasarladıkları bilgi yarışmasında hazırladıkları soru sayılarını artırmaları istenmiştir. Fransızca dersinde ise ilgili müfredat anlatılmaya devam edilmiştir.

Hafta 3

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin birbirlerinin tasarladıkları oyunları oynaması ve birbirlerinin hazırladıkları oyunlara yorum yapmaları istenmiştir. Ayrıca Fransızca öğretmenleri de derse davet edilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine son test olarak kelime öğrenimi testi uygulanmış, öğrencilerle yarı yapılandırılmış sorularla görüşme yapılarak çalışma sonlandırılmıştır.



Şekil 3. Öğrencilerin Hazırladıkları Çalışmaların Ekran Görüntüleri

```
Combien de planet dans le systeme solaire? diye sor ve bekle
eğer yanıt = 9 ise
  para 'i 50 arttır
değilse
  para 'i 0 arttır
  AU REVOİR de 2 saniye
  hepsi durdur

Dans quel planet il y a beaucoup de glace? diye sor ve bekle
eğer yanıt = mars ise
  para 'i 50 arttır
değilse
  para 'i 0 arttır
  AU REVOİR de 2 saniye
  hepsi durdur

Ou est le pord nord? diye sor ve bekle
eğer yanıt = Sur axe nord ise
  para 'i 50 arttır
değilse
  para 'i 0 arttır
  AU REVOİR de 2 saniye

animaux vivant dans le pole nord diye sor ve bekle
eğer yanıt = ours blanc ise
  vrai de 2 saniye
  TL 'i 500 arttır
değilse
  faux de 2 saniye
  TL 'i -100 arttır

est-ce que nous sommes terrestre diye sor ve bekle
eğer yanıt = oui ise
  vrai de 2 saniye
  TL 'i 500 arttır
değilse
  faux de 2 saniye
  TL 'i -100 arttır

Est-ce que la vie sur mars diye sor ve bekle
eğer yanıt = je ne sait pas ise
  vrai de 2 saniye
```

Şekil 4. Öğrencilerin Hazırladıkları Çalışmaların Kodlarından Örnekler

3.3.2. Veri toplama araçları. Araştırma yarı deneysel desen modelindedir. Bu çalışmada eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenimine etkisi ve öğrencilerin kelime öğrenmeye yönelik görüşlerini incelemeyi amaçlanmıştır. Bu yüzden çalışmada neden sonuç ilişkisi yönünden ön test, son test uygulanarak, deney ve kontrol gruplarıyla çalışılmıştır.

Araştırma yapılırken ön testin uygulandığı 5.sınıf öğrenci sayısı 89 iken, son testin uygulandığı öğrenci sayısı 54'dür. Bunun sebebi olarak seçilen ünitenin Mayıs-Haziran döneminde uygulanması ve bu dönemde öğrencilerin devamsızlıklarının artması gösterilebilir. Ayrıca ön teste katılıp son teste katılmayan öğrenciler çalışmadan çıkarılmıştır. Böylelikle araştırmaya katılan öğrenci sayısı 48 olarak belirlenmiştir.

Araştırmada veri toplama süreci nicel ve nitel yaklaşımların birlikte kullanılmasıyla gerçekleştirilmiştir. Verilerin elde edilmesinde iki temel araç kullanılmıştır. Bunlar; başarı testi ve öğrenci görüşme formudur. Başarı testi ile nicel veriler, öğrenci görüşme formu ile nitel verilerin toplanması sağlanmıştır.

3.3.2.1. Başarı testi. Birinci yabancı dili Fransızca olan okuldaki Fransızca müfredatı ve yıllık planına bağlı olarak kullanılan Adosphère kitabının “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d'une autre planete” ünitelerindeki hedeflenen amaç ve öğrenci kazanımlarına dikkat edilerek araştırmacı tarafından bir kelime testi hazırlanmıştır.

Bu ünitelerde yer alan öğrencilerin öğrenmesi gereken kelimeler derse giren Fransızca öğretmenlerinin görüşleri alınarak tespit edilmiştir. Buna göre bir kelime listesi oluşturulmuştur, oluşturulan bu kelime listesi 86 kelimedenden oluşmaktadır. Derse giren öğretmenlerin deneyimi doğrultusunda bu kelime listesinden öğrencilerin daha önce öğrenmediği ya da hatırlamakta sıkıntı yaşadığı kelimeler belirlenmiş ve böylelikle kelime havuzu 31'e indirilmiştir.

Bu testin hazırlanmasında yabancı dil dersine giren 2 Fransızca öğretmenin görüşleri alınmıştır. Hazırlanan bu test ön test ve son test olarak değiştirilmeden uygulanmıştır. Çoktan seçmeli olarak hazırlanan bu testte öğrencilerin hedef kelime ile o kelimeyi temsil eden doğru resmin ya da kelimenin Türkçe karşılığının eşleştirilmesi gerekmektedir.

Başarı testinde doğru cevap için “1” puan, yanlış ve boş cevaplar için “0” puan verilerek puanlama yapılmıştır. Bu puanlama sonucunda testten alınabilecek en yüksek puan bütün soruların doğru olması halinde “31” puandır. Bütün soruların yanlış cevaplanması halinde ise testten alınabilecek en düşük puan “0” puan olarak hesaplanmıştır.

3.3.2.2. Yarı yapılandırılmış görüşme. Bu görüşme; çalışmaya katılan deney grubundaki 5.sınıf öğrencilerinin tamamıyla çalışmaya ilişkin görüşlerini ve önerilerini almak amacıyla yapılmıştır. Yapılan bu görüşmelerin yazılı olarak kayıtları da alınmıştır. Alınan bu kayıtlar araştırmacı tarafından gözden geçirilmiş ve yorumlanmıştır.

Her görüşme öncesinde araştırmacı, görüşme yapacağı öğrenciye araştırmada kullanılan uygulama ile ilgili olarak kendilerinin görüş ve önerilerini almak amacıyla yapıldığını yinelemiştir. Görüşme formunda yer alan sorulara öğrencilerin verdikleri cevapları yazılı olarak da iletmeleri istenmiştir. Kendisiyle görüşülecek öğrenciye, görüşmenin araştırmacı dışında hiç kimse tarafından okunmasının mümkün olmayacağı da bir kez daha ifade edilmiştir.

Görüşme formu alan yazındaki çalışmalar referans alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Görüşme formu oluşturulurken İstanbul’da bir üniversitede görev yapan bir öğretim görevlisi ile görüşülmüştür. Görüşmeler sırasında öğrencilere 9 açık uçlu soru sorulmuştur.

Araştırma kapsamında görüşülen öğrencilerin konuyla ilgili görüşlerinin incelenmesine olanak sağlaması açısından verilerin yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucunda elde edilmesi, analiz edilmesi yöntemi tercih edilmiştir.

3.3.3. Veri analiz işlemleri. Araştırmada deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı puanlarının normal dağılım gösterip göstermediği Shapiro-Wilk testi ile test edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı puanları ilişkili (bağımlı) t-testi ile analiz edilmiştir.

3.3.3.1. Bağımlı örneklem t-Testi. Araştırmacı öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğretimine etkisini incelemek amacıyla hazırladığı başarı testini uyguladığı çalışma öncesinde ön test olarak sonrasında da son

test olarak vermiş, gözlenen bu değişimin anlamlı olup olmadığını ilişkili örneklemeler t testi ile ölçmüştür.

Aynı deneklerin, bir deneysel işlem öncesi ve sonrasında bağımlı değişkene ilişkin ölçümleri alındığında, deneklerin zamana bağlı tekrarlı ölçümleri söz konusudur ve elde edilen bu ölçümler ilişkilidir (Büyüköztürk, 2010). Elde edilen bu sonuçlar, araştırmanın amacına uygun olarak incelenip yorumlanmış ve eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenimine etkisi konusuna ışık tutmaya çalışılmıştır.

Tezin nitel veri bölümünde öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenimine ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Nitel veriler uygulama sonrasında deney grubundaki öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler sonucu elde edilmiştir.

Uygulama sonrasında yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen notlar birleştirilmiş ve analiz etmek için düzenlenmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler yaklaşık olarak yarım saat sürmüş ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Görüşmeler sonucunda elde edilen bilgiler metin haline getirilerek içerik analizi yapılmıştır. Elde edilen bilgiler metin haline getirilerek anlamlı veriler işaretlenmiş ve kodlanmıştır. Kodlanan verilere uygun olacak şekilde taslak temalar belirlenmiş, taslak temalar ve kodlar gözden geçirilerek verilere son hali verilmiştir. Elde edilen temalara ilişkin tablolar oluşturulmuş ve elde edilen notlar ile desteklenerek yorumlanmıştır.

3.3.4.Geçerlik ve güvenirlik. Oluşturulan test önce aynı okulun 6.sınıfında bulunan 50 öğrenciye uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlara göre testin güvenilirliğini artırmak amacıyla madde analizi yapılmıştır. Madde analizi alt-üst %27 grup ortalamaları farkına dayalı olarak yapılmıştır. Test sonucunun elde edildiği örneklem grubu küçük olduğu için grubun yarısını üst grup diğer yarısını ise alt grup seçilerek madde analizi yapılmıştır. Madde analizi sonucunda kriterlere uymayan sorular testten çıkarılmıştır. Analiz sonucunda Fransızca kelime testine 31 sorudan oluşacak şekilde son hali verilmiştir. Başarı testi madde analizi Tablo 2.de gösterilmiştir.

Tablo 2

Başarı Testi Madde Analizi

	Madde Güçlüğü (<i>p</i>)	Madde Ayırt Ediciliği (<i>R</i>)
Soru 1	0,667	0,250
Soru 2	0,813	0,375
Soru 3	0,979	0,042
Soru 4	0,875	0,250
Soru 5	0,563	0,375
Soru 6	0,854	0,125
Soru 7	0,771	0,458
Soru 8	0,500	0,250
Soru 9	0,917	0,167
Soru 10	0,875	0,000
Soru 11	0,313	0,375
Soru 12	0,625	0,333
Soru 13	0,833	0,250
Soru 14	0,917	0,083
Soru 15	0,729	0,208
Soru 16	0,479	0,542
Soru 17	0,333	0,583
Soru 18	0,333	0,583
Soru 19	0,313	0,625

Tablo 2 (devam)

	Madde Güçlüğü (<i>p</i>)	Madde Ayırt Ediciliği (<i>R</i>)
Soru 20	0,396	0,542
Soru 21	0,354	0,208
Soru 22	0,792	0,250
Soru 23	0,500	0,500
Soru 24	0,229	0,375
Soru 25	0,688	0,292
Soru 26	0,708	0,500
Soru 27	0,771	0,292
Soru 28	0,646	0,708
Soru 29	0,500	0,583
Soru 30	0,333	0,417
Soru 31	0,375	0,417

Elde edilen bulgular ile testin güvenilirliği KR-20 ile hesaplanmış testin iç tutarlılık anlamındaki güvenilirliği 0.8 olarak, testin ortalama madde güçlük değeri 0.6; testin ortalama ayırt edicilik değeri 0.4 olarak bulunmuştur. Akademik başarı testinin madde analizi tabloda verilmiştir. Oluşturulan başarı testinde doğru sorular 1 puan, yanlış sorular ve boş sorular ise 0 puan olacak şekilde değerlendirilmiştir. Öğrenciler akademik başarı testinden en fazla 31 en az ise 0 puan olarak değerlendirilmişlerdir.

3.4. Sınırlamalar.

1. Bu araştırma Fransızcanın birinci yabancı dil olarak okutulduğu bir özel okul ile sınırlıdır.

2. Bu araştırmanın katılımcı grubu, 2016-2017 öğretim yılında İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde bulunan bir özel okulun 5.sınıfında okuyan ve çalışmaya katılan 48 öğrenci ile sınırlıdır.
3. Bu çalışma araştırmanın yapıldığı okulda 2016-2017 öğretim yılında okutulan ders kitabı Adosphère kitabının “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d’une autre planete” üniteleri ile sınırlıdır.
4. Bu çalışma araştırmanın yapıldığı okulda belirtilen dönemde okutulan ders kitabı olarak okutulan Adosphère kitabının “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d’une autre planete” ünitelerinde ders öğretmenleriyle belirlenen 31 kelime ile sınırlıdır.
5. Yapılan araştırmanın süresi 3 hafta ile sınırlıdır.
6. Araştırmada kullanılan nicel veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen kelime testi ile sınırlı tutulmuştur.
7. Yapılan çalışmada öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri hazırlanan görüşme soruları ile sınırlı tutularak alınmıştır.

BÖLÜM 4

BULGULAR

Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin öğrencilerin Fransızca kelime öğrenmeye etkisi ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşlerini incelemek amacıyla yapılan araştırmanın bu bölümünde, başarı testi ve görüşme formundan elde edilen nicel ve nitel bulgulara ve bu bulgulara dayanarak yapılan yorumlara yer verilmiştir.

Yapılan bu çalışmada verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini tespit etmek amacıyla Shapiro-Wilk normallik testi yapılmıştır. Yapılan Shapiro-Wilk normallik testi deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilere uygulanan ön teste ait olup ilgili sonuçlar tablo 3’de gösterilmiştir.

Tablo 3

Deney ve Kontrol Gruplarındaki Öğrencilere Uygulanan Testlere Ait Shapiro-Wilk Testi Analizi Sonuçları

	<i>df</i>	<i>Statistic</i>	<i>Sig</i>
Ön test	48	,981	,639

Tabloda yer alan Shapiro-Wilk normallik testi sonucuna göre verilerin normal dağılım ($p>0.05$) gösterdiği tespit edilmiş olup, veri setinin parametrik istatistikler için uygun olduğu belirlenmiştir.

4.1. Başarı Testine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırma kapsamında nicel veri toplama aracı olarak kullanılan başarı testinden elde edilen verilere ilişkin bulgular ve bu bulgulara dayanarak yapılan yorumlar bu başlık altında sunulmuştur.

4.1.1. **Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar.** Deney ve kontrol grubuna ait ön-test puanlarının karşılaştırılmasında kullanılan ilişkili örneklem t-testi Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4

Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin t-Testi Sonuçları

Gruplar	<i>N</i>	<i>X</i>	<i>SS</i>	<i>Sd</i>	<i>T</i>	<i>p</i>
Deney	31	13,84	3,32	46	-0,87	,389
Kontrol	17	14,77	3,90			

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları incelendiğinde, anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($p>0,05$). Deney grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 13,84 iken kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 14,77 olarak görülmektedir. Bu durumda, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin başarı testi açısından benzer düzeyde oldukları, hatta kontrol grubu öğrencilerinin nispeten daha başarılı oldukları yorumu yapılabilir.

4.1.2. Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar. Deney ve kontrol grubuna ait son-test puanlarının karşılaştırılmasında kullanılan t-testi Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 5

Deney ve Kontrol Grubunun Başarı Testi Son Test Puanlarına İlişkin t-Testi Sonuçları

Gruplar	<i>N</i>	<i>X</i>	<i>SS</i>	<i>Sd</i>	<i>T</i>	<i>p</i>
Deney	31	22,90	5,204836	46	2,318	,025
Kontrol	17	19,65	3,390081			

Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları incelendiğinde, anlamlı bir farklılık görülmektedir ($p>0,05$). Deney grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 22,90 iken kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 19,65 olarak görülmektedir. Bu sonuca göre, Fransızca kelime öğrenirken eğitsel oyun

tasarlayan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha başarılı olduğu söylenebilir.

4.1.3. Deney Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön-test ve Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar. Deney grubuna ait ön-test ve son-test puanlarının karşılaştırılmasında kullanılan ilişkili örneklem t-testi Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6.

Deney Grubunun Başarı Testi Öntest - Sontest Puanlarına İlişkin İlişkili Örneklem t-Testi Sonuçları

Deney Grubu	<i>N</i>	<i>X</i>	<i>SS</i>	<i>Sd</i>	<i>T</i>	<i>p</i>
Ön Test	31	13,84	3,32	30	8,716	.000
Son Test	31	22,90	5,20			

Deney grubu ön-test ortalaması 13,84 ve son-test puanları ortalaması 22,90 şeklindedir. Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlayan deney grubu öğrencilerinin başarı testi sonuçlarında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p>0,05$). Bu durumda etkisi araştırılan eğitsel bilgisayar oyunu tasarlamının Fransızca kelime öğretimine olumlu etki yaptığı söylenebilir.

Deney grubunun ön-test ve son-testin tümünden aldıkları puan ortalamaları arasındaki farkın yüksek olması göz önüne alındığında, eğitsel bilgisayar oyunları tasarlamının dersteki başarıyı arttırdığı söylenebilir.

4.1.4. Kontrol Grubunun Başarı Testinden Aldığı Ön-test ve Son-test Puanlarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar. Kontrol grubuna ait ön-test ve son-test puanlarının karşılaştırılmasında kullanılan ilişkili örneklem t-testi Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7.

Kontrol Grubunun Başarı Testi Öntest-Sontest Puanlarına İlişkin İlişkili Örneklemeler t-Testi Sonuçları

Kontrol Grubu	<i>N</i>	<i>X</i>	<i>SS</i>	<i>Sd</i>	<i>T</i>	<i>p</i>
Ön Test	17	14,77	3,89			
Son Test	17	19,65	3,39	16	14,29	.000

Kontrol grubu ön-test ortalaması 14.77 ve son-test puanları ortalaması 19,65 şeklindedir. Eğitsel bilgisayar oyunu tasarlamayan kontrol grubu başarı testi sonuçlarında anlamlı farklılık bulunmuştur ($p>0,05$). Bu sonuca göre kontrol grubunda yapılan öğrenme sürecinin başarılı olduğu şeklinde yorum yapılabilir.

4.2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Sonucunda Elde Edilen Bulgular

Araştırmanın beşinci problemi “Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenmeye ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. Bu araştırma probleminin bulguları görüşme yöntemi ile yarı yapılandırılmış görüşme soruları kullanılarak elde edilmiştir.

Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenmeye ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşlerine yönelik verilerin analizinde içerik analizi yöntemi benimsenmiştir. Buna göre görüşmeler yoluyla elde edilen veriler görüşme soruları göz önüne alınarak kodlanmıştır. Kodlama yapılırken görüşme sorularına verilen yanıtlar bölümlere ayrılmış, benzer anlamlara sahip verilere aynı kodlar vermeye çalışılmıştır. Böylelikle genelleme yapılmaya çalışılmıştır.

Kodlamada açık ve gizli içerik kodlama yöntemleri bir arada kullanılmıştır. Açık kodlamada, sorulara verilen yanıtlarda konuyla ilgisi olan ifadeler belirlenmiş, gizli içerik kodlamasında ise yazılan bu ifadelerin ne anlama geldiği araştırmacı tarafından anlaşılmaya çalışılmıştır. Ancak aynı ifadeden farklı kişilerin farklı anlamlar çıkarabileceği de göz önünde bulundurulmalıdır. Genellenen ifadeler incelenerek alt

temalar oluşturulmaya çalışılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2005; Büyüköztürk vd., 2017).

Araştırmanın beşinci problemi “Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenmeye ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri nelerdir?” olarak belirlenmiştir. Bu araştırma probleminin bulguları “eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrenmeye katkısı hakkında öğrenci görüşleri” ve “eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik öğrenci görüşleri” başlıkları altında sunulmuştur.

Eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrenmeye katkısı hakkında öğrenci görüşleri, görüşme soruları temel alınarak “Eğitsel oyun tasarlama sürecinin geliştirdiği noktalar” ve “eğitsel oyun tasarlama sürecinin diğer derslerde kullanımı” olmak üzere iki temada toplanmıştır. Her bir temaya ait bulgular ayrı tablolarda sunulmuştur. Ayrıca öğrenci ifadeleri alıntılar biçiminde tabloların ardından verilmiştir.

Eğitsel oyun tasarlama sürecinin geliştirdiği noktalara dair genellenmiş ifadeler ile birlikte Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8.

Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Geliştirdiği Noktalar

Tema	Alt tema	<i>f</i>	Görüş belirten öğrenciler
Eğitsel oyun tasarlama sürecinin geliştirdiği noktalar	Oyun için gereken kodların yazılması	15	k4, k7, k9, k11, k13, k14, k16, k18, k19, k20, k22, k25, k26, k27, k31
	Fransızcamı geliştirmesi	8	k2, k12, k15, k17, k21, k23, k28, k30
	Problem çözme becerisini geliştirmesi	7	k1, k3, k5, k6, k8, k10, k24
	Arkadaşlarımla ilişkilerimi geliştirmesi	5	k1, k3, k5, k6, k8, k10, k24

Öğrenciler genel olarak kodlama ile ilgili bilgilerini geliştirdiklerini, ayrıca hazırladıkları oyunun Fransızca kelime bilgilerini geliştirmelerine de katkısı olduğunu söylemişlerdir.

Öğrencilerin yarıdan fazlası Fransızca kelimeleri hem yazımlarını hem de anlamlarını öğrenmek için oyun tasarlamının yararlı olduğunu söylemişlerdir. Ayrıca öğrenciler oyun tasarlayarak Fransızca kelimeleri daha kolay öğrendiklerini, akıllarında daha kolay kaldığını, unutmadıklarını belirtmişlerdir.

Bu genellemeye ait alıntılar şu şekildedir:

Kod 2: *“Arkadaşlarımla birlikte kendi tasarladığım oyunu oynamak çok keyifliydi. Hem Fransızca kelimelerin çoğunu da unutmadım.”*

Kod 4: *“Oyunların nasıl yapıldığını anladım. Belki ilerde ben de oyun tasarımcısı olabilirim.”*

Kod 12: *“Ben sorularımı hazırlarken resimler de kullanmıştım. Resim kullandığım soruların cevapları aklımda daha çok kaldı.”*

Kod 15: *“Ben genelde Fransızca kelimeleri yazarak öğreniyorum. Ama soru hazırladığımda yazma çalışmasını yapmadan kelimeleri öğrendim.”*

Kod 16: *“Başka programları kullanarak bir sürü kod yazmıştım. Soruları hazırlarken Scratch'in komutlarını daha kolay kullandım.”*

Kod 17: *“Fransızca sınavında sorulara cevap verirken arkadaşımın yaptığı oyundaki soru aklıma geldi. O yüzden çok çabuk cevapladım. Hatta arkadaşım da o soruyu hemen cevaplamış.”*

Kod 19: *“Daha önce bir sürü komut öğrenmiştim. Ama galiba bazılarını unutmuşum. Bu oyunu tasarlarken Scratch'in komutlarını da hatırlamamı sağladı.”*

Kod 23: *“Ben bazı Fransızca kelimelerin anlamlarını da yazımlarını da anlamamıştım. Oyun tasarlarken Fransızca defterime çok baktım, artık çoğunu rahatlıkla hatırlıyorum.”*

Kod 30: “Ben Fransızca yazarken bazen zorlanıyorum. Fransızca defterimin yanımda olunca kelimelerin nasıl yazıldığını çok baktım.”

Kod 31: “Scratch kodlarını kullanmayı ve döngüleri daha iyi anladım. Fransızca soruları hazırlamak için çok araştırma yaptım, biraz zor oldu sanırım.”

Eğitsel oyun tasarlama sürecinin diğer derslerde kullanımına dair öğrencilerin görüşleri genellenmiş ifadeler ile birlikte Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9.

Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Diğer Derslerde Kullanımı

Tema	Alt tema	f	Görüş belirten öğrenciler
Eğitsel oyun tasarlama sürecinin diğer derslerde kullanımı	Zorlanacağımı düşünüyorum.	5	k1, k11, k13, k23, k28
	Fen dersi ile ilgili oyun tasarlayabilirim.	5	k10, k14, k18, k27, k29
	Türkçe, Matematik derslerinde oyun tasarlayabilirim.	4	k2, k19, k22, k26
	İngilizce, Sosyal derslerinde oyun tasarlayabilirim.	5	k3, k6, k9, k17, k31
	Fransızca ve Matematik dersleri dışında oyun tasarlayabilirim.	12	k4, k5, k7, k8, k12, k15, k16, k20, k21, k24, k25, k30

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu diğer derslerde de oyun tasarlamak istediklerini, eğlenceli ve öğretici olabileceğini söylemişlerdir. Türkçe, Matematik, Fen ve Teknoloji, İngilizce ve Sosyal Bilgiler gibi derslerde de oyun tasarlayabileceklerini belirtmişlerdir. Ama öğrencilerden bazıları diğer derslerde oyun tasarlamak istemediğini, zorlanabileceğini ve sıkılacağını söylemişlerdir.

Bu genellemeye ait alıntılar şu şekildedir:

Kod 9: “Ben oyun tasarladığımda eğer bir dersle ilgili ise bilmediğim kısımları da araştırıp öğreniyorum. Bu yüzden İngilizce ve Sosyal dersleri için faydalı olur bence.”

Kod 10: “Ödevlerimi yapmaktan çok boş vaktim kalmıyor, eğer zamanım olursa neden olmasın. Eğlenceli olabilir. Mesela fen derslerine yapabilirim.”

Kod 11: “Diğer derslerde de oyun tasarlamak istemiyorum, sanırım zorlanacağımı düşünüyorum.”

Kod 17: “İngilizce dersi için de aynı oyunu yapabilirim, ama ben yine de başka oyunlar da yapmak istiyorum. Mesela yarış oyunu gibi”

Kod 18: “Arkadaşlarımla da yaptığım oyunu oynayınca çok eğlenceli oluyor. Ama sadece soru değil de farklı oyunlarda yapsak daha güzel olabilir. Canlılar ile ilgili oyun yapabilir miyim?”

Kod 20: “Ben yaptığım oyunu arkadaşlarımla birlikte oynamaktan çok keyif alıyorum. Diğer derslerde yapabilir miyim bilmiyorum ama Fransızca dersleri dışında oyun yapmayı denemek isterim.”

Kod 21: “Aslında ben İngilizce hikayeler de yazmıştım, belki başka oyunlar da yapabilirim.”

Kod 26: “Geçen sene geometrik şekillerin çizimiyle ilgili yaptığımız çalışmaya benzeyen oyunlar tasarlayabilirim belki.”

Kod 31: “İngilizce, Sosyal derslerinde oyun tasarlayabilirim hatta İngilizce öğretmenime yaptığım oyunlardan gösterdim, o da çok sevdi, belki derste oynayabileceğimizi söyledi.”

Öğrenciler kendilerine verilen kelime listesinde Un axe, Le sol, Une planete, Libèrer, La glace ve Un éclair kelimelerini daha çabuk öğrendiklerini söylemişlerdir.

Kod 5: “Libèrer, ve un éclair kelimeleri çok çabuk anladım. Çünkü o kelimelerle ilgili soruları hazırlarken araştırma yapmıştım.”

Kod 10: “*La glace hem dondurma hem de buz anlamında kullanılıyor, ben de bu ikisini hep karıştırıyorum. Ama soru hazırlayınca artık cümleden çıkarmaya başladım.*”

Kod 19: “*Öğretmen bize bir sürü kelime vermişti, soruları hazırlarken bu kelimelerle ilgili olacağını söyledi. Bu yüzden Fransızca dersinde bu kelimelere çok dikkat ettim. En çok da Le sol, Une planete, un éclair kelimeleri aklımda kalmış.*”

Eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik öğrenci görüşleri, görüşme soruları temel alınarak “oyun tasarlama sürecinde hoşuna giden noktalar” ve “oyun tasarlama sürecinde hoşuna gitmeyen noktalar” olmak üzere iki temada toplanmıştır. Her bir temaya ait bulgular ayrı tablolarda sunulmuş, öğrenci ifadeleri alıntılar biçiminde tabloların ardından verilmiştir.

Eğitsel oyun tasarlama sürecinde hoşuna giden noktalar ile ilgili öğrencilerin görüşleri genellenmiş ifadeler ile birlikte Tablo 10’da sunulmuştur.

Tablo 10.

Öğrencilerin Oyun Tasarlama Sürecinde Hoşuna Giden Noktalar

Tema	Alt tema	<i>f</i>	Görüş belirten öğrenciler
Oyun tasarlama sürecinde hoşuna giden noktalar	Fransızca dersinde fayda sağlaması	6	k2, k7, k15, k23, k22 k27 k4, k5, k6, k8, k9, k10, k12,
	Hazırladığı oyunu başkalarıyla paylaşmak	15	k13, k16, k17 k19, k21, k25, k26,k31
	Oyunun özelliklerini belirlemek	8	k1, k11, k14, k18, k20, k24, k28, k30
	Hayal gücümü geliştirmesi	2	k3, k29

Öğrencilerin yarıdan fazlası Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamaktan keyif aldıklarını, yeni kelimeler öğrendiklerini ve oyun tasarlarken Fransızca kullanmanın da eğlenceli olduğunu belirtmişlerdir.

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu kendilerine ait oyun tasarlamaktan ve kendi tasarladıkları bu oyunu arkadaşlarıyla ya da aile büyükleriyle birlikte oynamaktan keyif aldıklarını söylemişlerdir.

Bu genellemeye ait alıntılar aşağıda belirtilmiştir:

Kod 1: *“Oyunumdaki soruları hep ben belirledim. Fransızca öğretmenime de hazırladığım soruların bazılarını gösterdim. Hazırladıktan sonra babamla da oynadım, çok güzel sorular hazırladığımı söyledi.”*

Kod 7: *“Oyunu Fransızca yapmak çok farklıydı. Zaten bütün gün Fransızca öğreniyoruz, Fransızca film izliyoruz, şarkı dinliyoruz ama hiç Fransızca oyun yapmamıştım. Çok farklı ve güzel geldi bana.”*

Kod 12: *“Benim yaptığım oyunu birçok arkadaşım oynadı. Aldığımız puanları karşılaştırdık. En çok puanı ben aldım tabi ki. Evde ablama da oyunumu gösterdim.”*

Kod 14: *“Hazırladığım sorularla Fransızca kelimeleri daha çabuk öğrendim. Daha önce hiç Fransızca oyun yapmamıştım. Bazılarını öğretmenimizle sınıfta da oynadık.”*

Kod 27: *“Fransızca oyun yaparken en çok zamanımı zor sorular bulmaya çalışırken harcadım. Sonrasında arkadaşlarım bilemeyince çok eğlendim.”*

Kod 22: *“Hazırladığım oyun bana Fransızca pratiği yapmamda çok yardımcı oldu. Daha çok Fransızca oyun yapmak isterim.”*

Kod 24: *“Oyunumum bütün kurallarını ben yaptım, bu yüzden çok eğlenceli zaman geçirdim, dersin nasıl bittiğini anlamadım, zil çaldığında hala arkadaşlarımın oyunlarını geçmeye çalışıyordum.”*

Eğitsel oyun tasarlama sürecinde hoşuna gitmeyen noktalar ile ilgili olarak öğrencilerin görüşleri genellenmiş ifadeler ile birlikte Tablo 11’de sunulmuştur.

Tablo 11.

Öğrencilerin Oyun Tasarlama Sürecinde Hoşuna Gitmeyen Noktalar

Tema	Alt tema	<i>f</i>	Görüş belirten öğrenciler
Oyun tasarlama sürecinde hoşuna gitmeyen noktalar	Fransızca dersinde öğrendiğim bazı kelimeleri hatırlamak	11	k5, k10, k12, k15, k17, k18, k22, k23, k24, k29, k30
	Uzun ve sıkıcı gelmesi	5	k1, k16, k8, k19 k26
	Arkadaşlarımın olumsuz eleştirileri	5	k2, k4, k6, k11, k28
	Konunun sınırlı olması	4	k13, k20, k29, k31
	Kod bloklarını yazmakta zorlanmak	4	k3, k7, k14, k21
	Bilgisayara ilgisinin olmaması	2	k9, k25

Yukarıdaki tabloda belirtildiği gibi öğrenciler öğrendikleri yeni kelimeleri ilk başta hatırlamakta zorlandıklarını, kod bloklarını hatırlamakta sıkıntı yaşadıklarını ve bu yüzden de zaman sıkıntısı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin büyük bir kısmı hiç zorlanmadan kolaylıkla öğrenmek istedikleri kelimelerle ilgili oyun tasarladıklarını belirtmişlerdir.

Öğrencilerin yarıya yakını oyun tasarlama süreci esnasında hoşlanmadıkları bir noktanın olmadığını söylemiş, ama bu sürecin uzun ve sıkıcı olmaması gerektiğini belirtmişlerdir.

Kod 1: *“Fransızca öğrenmeyi de kodlamayı çok seviyorum. Yaptığım birçok oyun var, bu oyunları arkadaşlarımla da oynuyorum. Ama Fransızca soru hazırlamak çok uzun sürdü. Bu yüzden çok sıkıldım.”*

Kod 2: *“Fransızca öğrenmeyi seviyorum, hatta Fransa’ya gittiğimde bazı şeyleri ben söyleyebiliyorum. Ama, arkadaşlarım yaptıklarını, sorularımı sevmediği için bana çok güldü. Bundan hiç hoşlanmadım.”*

Kod 3: *“Fransızca’yı çok seviyorum ama kodlama yapmak bana çok zor geliyor. Denememe rağmen Scratch komutlarının bazılarını anlayamıyorum. Öğretmenin verdiği zamanda bitiremiyorum bir türlü.”*

Kod 5: *“Sadece Fransızca bazı kelimeleri kullanmak çok sıkıcıydı. Keşke konu daha farklı olsaydı.”*

Kod 6: *“Arkadaşlarım benim yaptığım oyunu çok basit buldu. Bu durumdan hiç hoşlanmadım. Eğer bir daha oyun yaparsam çok zor yapacağım.”*

Kod 13: *“Ben oyun yapmayı derslerde de gittiğim kurslarda da öğrendim. Kodugame gibi farklı programlar da biliyorum. Dersteki gibi Fransızca oyun yapmak yerine farklı oyunlar yapsak daha çok eğlenebilirdim.”*

Kod 25: *“Ben bilgisayarda oyun oynamayı çok sevmiyorum. O yüzden oyun tasarlamaktan da hiç hoşlanmadım.”*

Kod 28: *“Ben kendi oyunumu yapmayı, arkadaşlarımla beraber oynamayı çok seviyorum. Bunun dışında babamla başka oyunlar da yapmıştım. Bütün derslerde oyun tasarlayabilirim. Bu yüzden hoşlanmadığım bir şey olmadı.”*

Kod 29: *“Keşke Fransızca dersiyle ilgili oyun yapmasaydık. Ben kelimeleri bir türlü öğrenemiyorum. Sosyal dersi ile ilgili oyun tasarlayabilirim ama.”*

Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenmeye ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşlerini ortaya çıkarmak üzere yöneltilen sorulara verilen cevaplar genel olarak değerlendirildiğinde; öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamaktan keyif aldıklarını, yeni kelimeler öğrendiklerini, kendilerine ait oyunları tasarlamaktan hoşlandıklarını ve kendi tasarladıkları bu oyunu arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamaktan keyif aldıklarını söylemişlerdir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu Türkçe, Matematik, Fen ve Teknoloji, İngilizce ve Sosyal Bilgiler gibi diğer derslerde de oyun tasarlamak istediklerini belirtmişlerdir.

Elde edilen bu bulgulara göre ğretim srecinde kullanılan etkinliklerde oyun tasarımı da yer alması ğrencilerin derse olan ilgilerini, tutumlarını, davranışlarını ve başarılarını olumlu ynde artırdığı ve ğrencilerin bu sreci tarafından olumlu bulduğu sonucuna varılabilir.



BÖLÜM 5

SONUÇLAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlar ilgili literatür ile ilişkilendirilerek yorumlanmıştır. Ayrıca araştırma sonuçlarından yola çıkılarak yapılan bazı önerilere de yer verilmiştir.

Bu çalışmanın amacı, eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama sürecinin öğrencilerin Fransızca kelime öğrenimine etkisini ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşlerini incelemek olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada ortaokul 5.sınıf öğrencilerine Fransızca dersi müfredatında belirlenen konu ve kazanımlar esas alınarak belirlenen kelimeleri öğrenmelerine yönelik Scratch üzerinde bilgi yarışması tarzında bir oyun tasarımları istenmiştir.

Araştırmaya başlanmadan önce deney ve kontrol grubu öğrencilerine ön test olarak kelime başarı testi uygulanmıştır. Uygulama süresince Fransızca dersinde Fransızca öğretmenleri tarafından deney ve kontrol grubu öğrencilerine “Imaginer ta vie en 2030” ve “Imaginer les habitants d’une autre planete” ünitelerine ait müfredat anlatılmaya başlanmıştır. Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde ise deney grubu öğrencilerine 31 kelimedenden oluşan kelime listesi verilmiş, öğrendikleri bu kelimeleri kullanarak Scratch üzerinde bilgi yarışması tarzında bir oyun tasarımları istenmiştir. Kontrol grubu öğrencilerine ise Bilişim Teknolojileri ve Yazılım dersinde herhangi bir konuda Scratch üzerinde bilgi yarışması tarzında bir oyun tasarımları istenmiştir. Öğrencilerin hazırladıkları bu bilgi yarışmasını uygulama sonrasında birbirleriyle oynayacakları söylenmiştir. Öğrenciler çalışmalarını hazırlarken öğretmen öğrencileri sadece yönlendirmiştir, öğrencilere herhangi bir müdahalede bulunmamıştır. Uygulamanın son haftasında deney ve kontrol grubu öğrencilerinin birbirlerinin hazırladıkları oyunları oynaması ve oyunlara yorum yapmaları istenmiştir. Ayrıca Fransızca öğretmenleri de derse davet edilmiştir. Uygulama 3 hafta boyunca sürmüştür. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine son test olarak kelime öğrenimi testi uygulanmıştır. Deney grubu öğrencileriyle yarı yapılandırılmış sorularla görüşme yapılarak çalışma sonlandırılmıştır.

Araştırmada deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin ön test başarı puanlarının normal dağılım gösterip göstermediği Shapiro-Wilk testi ile test edilmiştir. Elde edilen sonuca verilerin normal dağılım gösterdiği tespit edilmiş, buna göre deney ve

kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı puanları t-testi ile analiz edilmiştir. Araştırmanın nitel veri bölümünde öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenimine ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda uygulama sonrasında deney grubundaki öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır.

5.1. Araştırma Sorularının Bulgularının Sonuçları

Araştırma sorularını tartışma bölümüne başlamadan önce çalışmadan elde edilen nicel bulgular şu şekilde özetlenebilir: Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları incelendiğinde, deney grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 13,84 iken kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 14,77 olarak görülmektedir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları incelendiğinde, deney grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 22,90 iken kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 19,65 olarak görülmektedir.

Araştırmanın birinci problemi “Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin ön test puanları incelendiğinde, anlamlı bir farklılık görülmemektedir. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin başarı testi açısından benzer düzeyde oldukları, hatta kontrol grubu öğrencilerinin deney grubu öğrencilerine nispeten daha başarılı oldukları yorumu yapılabilir.

Araştırmanın ikinci problemi “Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Araştırma sonucunda deney ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puanları incelendiğinde, deney grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 22,90 iken kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ortalamaları 19,65 olarak görülmektedir. Bu sonuca göre, Fransızca kelime öğrenirken eğitsel oyun tasarlayan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha başarılı olduğu söylenebilir.

Araştırmanın üçüncü problemi “Oyun tasarımı öğretiminin izlendiği deney grubunda; Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde ön ve son

test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel bilgisayar oyunu tasarlayan deney grubu öğrencilerinin başarı testi sonuçlarında anlamlı farklılık bulunmuştur, böylelikle etkisi araştırılan eğitsel bilgisayar oyunu tasarlayanın Fransızca kelime öğretimine olumlu etki yaptığı söylenebilir.

Mevcut bilgiler incelendiğinde hem oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenme yöntemi ile hem de MEB yapılandırılmış öğretim yöntemi öğrencilerin yabancı dil dersindeki başarılarını olumlu yönde geliştirmiştir ve istatistiksel olarak anlamlı bir fark elde edilmiştir.

Araştırmanın dördüncü problemi “Oyun tasarımı öğretiminin izlenmediği kontrol grubunda; Fransızca kelime öğretimine yönelik olarak yapılan başarı testinde ön ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” olarak ifade edilmiştir. Araştırma bulgularına göre eğitsel bilgisayar oyunu tasarlamayan kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi sonuçlarında anlamlı farklılık bulunmuştur. Bu sonuca göre kontrol grubunda yapılan öğrenme sürecinin başarılı olduğu şeklinde yorum yapılabilir.

Araştırma sonucunda elde edilen sonuçlara göre oyun temelli öğrenme yöntemiyle yapılan öğretimin Fransızca dersinde uygulanan yapılandırılmış öğretim yöntemi kadar başarılı olduğu gözlenmektedir. Bu sonuç daha önce yapılan birçok araştırma ile benzer özellikler taşımaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Güneş, 2010; Kablan, 2010; Kula ve Erdem, 2005; Yağız, 2007).

Araştırmanın beşinci problemi “Öğrencilerin eğitsel oyun tasarlama sürecinin Fransızca kelime öğrenmeye ve eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik görüşleri nelerdir?” olarak ifade edilmiştir. Bu araştırma probleminin bulguları “eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrenmeye katkısı hakkında öğrenci görüşleri” ve “eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik öğrenci görüşleri” başlıkları altında sunulmuştur. Araştırma sonunda öğrencilerin uygulama sürecine ilişkin görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme formlarından elde edilmiştir.

Eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrenmeye katkısına yönelik öğrenci görüşleri eğitsel oyun tasarlama sürecinin geliştirdiği noktalar ve eğitsel oyun tasarlama sürecinin diğer derslerde kullanımı olarak iki temada toplanmıştır. Öğrencilerin “*Arkadaşlarımla birlikte kendi tasarladığım oyunu oynamak çok keyifliydi. Hem Fransızca kelimelerin*

çoğunu da unutmadım.”, “Daha önce bir sürü komut öğrenmiştim. Ama galiba bazılarını unutmuşum. Bu oyunu tasarlarken Scratch’in komutlarını da hatırlamamı sağladı.” ve “Oyunların nasıl yapıldığını anladım. Belki ilerde ben de oyun tasarımcısı olabilirim.” şeklindeki görüşleri, eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrenmeye olumlu katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Öğrencilerin *“Ben oyun tasarladığımda eğer bir dersle ilgili ise bilmediğim kısımları da araştırıp öğreniyorum. Bu yüzden İngilizce ve Sosyal dersleri için faydalı olur bence.”* ve *“Ödevlerimi yapmaktan çok boş vaktim kalmıyor, eğer zamanım olursa neden olmasın. Eğlenceli olabilir. Mesela Fen dersinde yapabilirim.”* şeklindeki görüşleri; büyük bir çoğunluğunun diğer derslerde de oyun tasarlamak istediklerini, eğlenceli ve öğretici olabileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca öğrenciler Türkçe, Matematik, Fen ve Teknoloji, İngilizce ve Sosyal Bilgiler gibi derslerde de oyun tasarlayabileceklerini belirtmişlerdir

Eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik öğrenci görüşleri oyun tasarlama sürecinde hoşuna giden noktalar ve oyun tasarlama sürecinde hoşuna gitmeyen noktalar olmak üzere iki temada toplanmıştır. Öğrencilerin *“Oyunu Fransızca yapmak çok farklıydı. Zaten bütün gün Fransızca öğreniyoruz, Fransızca film izliyoruz, şarkı dinliyoruz ama hiç Fransızca oyun yapmamıştım. Çok farklı ve güzel geldi bana.”* ve *“Çok eğlenceli zaman geçirdim, dersin nasıl bittiğini anlamadım, zil çaldığında hala arkadaşlarımla oyunlarını geçmeye çalışıyordum.”* şeklindeki görüşleri, eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrencilerin motivasyonuna olumlu yönde katkı sağladığı sonucuna ulaşılabilir. Dolayısıyla, yabancı dil öğrenmede öğrencilerinin derse olan ilgilerini yüksek tutmak için dijital oyun tabanlı öğretim yöntemlerine de yer verilmesi gerektiği bu çalışma sonucunda da gözlemlenmektedir. Öğrencilerin yarıya yakını oyun tasarlama süreci esnasında hoşlanmadıkları bir noktanın olmadığını söylemiş, ama bu sürecin uzun ve sıkıcı olmaması gerektiğini belirtmişlerdir.

Öğrencilerin yarıdan fazlası Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamaktan keyif aldıklarını, yeni kelimeler öğrendiklerini ve Fransızca kullanmanın da eğlenceli olduğunu belirtmişlerdir. Öğrencilerin yarıdan fazlası Fransızca kelimeleri hem yazım hem de anlamlarını öğrenmek için oyun tasarlamasının yararlı olduğunu söylemişlerdir. Ayrıca öğrenciler oyun tasarlayarak Fransızca kelimeleri daha kolay öğrendiklerini, böylelikle daha kolay akılda kaldığını belirtmişlerdir.

Literatürde yapılan çalışmalar incelendiğinde oyunlaştırma yöntemini motivasyona dayanır. Elde edilen bu bulguya göre öğretim sürecinde kullanılan etkinliklerde oyun tasarımının da yer alması öğrencilerin derse olan ilgilerini artıracaktır. Ayrıca yabancı diller gibi ülkemizde öğrenilmesi zor olan bir konuda öğrencileri daha aktif olmaları hem derse olan tutum ve davranışlarını, hem ilgilerini dolayısıyla başarılarını olumlu yönde artıracaktır.

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu kendilerine ait oyun tasarlamaktan hoşlandıklarını ve kendi tasarladıkları bu oyunu arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamaktan keyif aldıklarını söylemişlerdir. İsveç'te öğrencilere yabancı dil öğretiminde dijital oyun kullanımının etkisi incelenmiş ve öğrencileri motive ettiğini gözlemlenmiştir (Sundqvist ve Sylvé, 2014). Bu araştırmanın bulguları da öğrencilerin derse olan motivasyonlarının arttığını göstermektedir.

Öğrenciler genel olarak kodlama ile ilgili bilgilerini geliştirdiklerini, ayrıca hazırladıkları oyunun Fransızca kelime bilgilerini geliştirmelerine katkısı olduğunu belirtmişlerdir. Öğrenciler öğrendikleri yeni kelimeleri ilk başta hatırlamakta zorlandıklarını, kod bloklarını hatırlamakta sıkıntı yaşadıklarını ve bu yüzden de zaman sıkıntısı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin bir kısmı hiç zorlanmadan kolaylıkla öğrenmek istedikleri kelimelerle ilgili oyun tasarladıklarını belirtmişlerdir.

Literatürde yapılan çalışmalara göre; oyun temelli öğrenme ortamlarında yapılan etkinlikler, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır (Doğusoy ve İnal, 2006). Ayrıca yapılan oyun temelli etkinlikler sayesinde öğrencilerin yaparak deneyerek öğrenme fırsatı da olmaktadır (Aksoy, 2014).

Öğrencilerin yarısından fazlası oyun tasarlarırken daha çok internetten faydalandıklarını söylemişlerdir. Ayrıca sözlükler, defterleri, öğretmenleri ve arkadaşlarından da öğrendiklerini belirtmişlerdir.

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu diğer derslerde de oyun tasarlamak istediklerini, eğlenceli ve öğretici olabileceğini söylemişlerdir. Türkçe, Matematik, Fen ve Teknoloji, İngilizce ve Sosyal Bilgiler gibi derslerde de oyun tasarlayabileceklerini belirtmişlerdir.

Akbaba (2006)'ya göre öğrencilerin derse olan motivasyonlarını yüksek tutarsak öğrenmeye de daha açık olacaklardır (Akbaba, 2006). Bu nedenle, eğitsel oyun

tasarlamının öğrencilerde merak uyandırdığı ve motivasyonlarını olumlu etkilediği sonucu göz önüne alındığında Akbaba (2006)'nın sonucu ile de tutarlı olduğu görülmektedir.

Literatürde bulunan mevcut bilgiler incelendiğinde bilgisayar oyunlarının sahip olduğu yüksek seviyede güdüleme ve motivasyon etkisi, öğrencilerin ilgi, dikkat ve motivasyonlarını artırarak öğrenme sürecini daha çekici ve zevkli hale getireceğini göstermektedir. Özellikle öğrencilerin konuyla ilgili oyun tasarlamasının öğrenme ortamını daha çekici ve zevkli hale getireceğini söyleyebiliriz. Böyle keyifli bir öğrenme ortamında ilgi, dikkat ve motivasyonları artan öğrencilerin etkili, anlamlı ve kalıcı öğrenmeler sağlayacağını da söylemek mümkün olmaktadır.

5.2. Tartışma

Literatürde bulunan araştırmalar incelendiğinde oyun temelli öğrenme ortamlarının eğitime sağladığı olumlu katkılar göz ardı edilemez, oyunların öğrenme ortamlarına etkili şekilde dahil edildiği takdirde eğitimin kalitesini artırabileceğini söyleyebilmek mümkün olmaktadır (Bağcı ve Çoklar, 2014). Yapılan bu çalışmanın sonuçları arasında bulunan oyun temelli öğrenme ortamlarının eğitime katkısının olumlu yönde olduğu literatürde yapılan çalışmalar ile benzerlik göstermektedir.

Yapılan bu çalışmanın sonucunda öğrencilerin yarımından fazlası Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamaktan keyif aldıklarını ve öğrenciler oyun tasarlayarak Fransızca kelimeleri daha kolay öğrendiklerini, böylelikle akılda daha kolay kaldığını belirtmişlerdir. Bu sonuç Polat ve Varol'un 2002 yılında yaptığı çalışmanın sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Polat ve Varol (2002) çalışmaların uygulanması esnasında deney grubundaki öğrencilerin derse olan ilgilerinde olumlu değişimlerinin olduğunu, deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre derste oldukça aktif, istekli ve meraklı olduklarını görmüşlerdir.

Yapılan bu araştırmanın sonuçları incelendiğinde; Fransızca kelime öğrenirken eğitsel oyun tasarlayan deney grubu öğrencilerinin kontrol grubu öğrencilerine göre daha başarılı olduğu söylenebilir. Elde edilen bu bulgu; Albayrak Şahinler (2015) tarafından yapılan sanal gerçeklik uygulamalarının ilkökul öğrencilerinin yabancı dilde kelime öğrenimine etkisi ile ilgili çalışmanın sonucuyla benzerlik göstermektedir. Yapılan bu çalışmada da deney grubunun kontrol grubuna göre büyük oranda daha fazla kelime

öğrendiği ortaya çıkmıştır. Ayrıca öğrencilerin yapılan uygulama sayesinde eğlenerek motive ve konsantrasyonu yüksek bir şekilde öğrendikleri görülmüştür.

Yapılan bu araştırmanın sonuçları göstermektedir ki yabancı dil eğitiminde de oyunların kullanılması, hatta öğrencilere yabancı dili kullanarak oyun tasarlatılması öğrencilerin derse olan motivasyonlarını arttıracaktır, böylelikle akademik başarıları da artacaktır. Bu çalışmanın sonuçları Lin, Tsai ve Chien (2011) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Lin, Tsai ve Chien (2011, s. 148), yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde oyun temelli bir yöntem izlemiş, öğrencilere ilk hafta istedikleri çevrimiçi bir oyunu seçme hakkı verilmiş, 18'den fazla eğitici oyun öğrencilere sunulmuş ve bunun sonucunda öğrencilerin motive oldukları, okuma becerilerini geliştirdikleri, öğrencilerin yönetim becerilerini geliştirdiği ortaya çıkmış ve oyun temelli öğretimin yabancı dil öğretiminde kullanılmasını tavsiye etmiştir. Bu çalışma öğrencilerin heyecanla derse odaklanmalarının ispatı olmakla birlikte, oyun temelli öğretimin yabancı dil eğitiminde etkin olarak kullanılabilmesi için yönlendirici bir çalışma olarak görülmüştür (Lin, Tsai ve Chien, 2011, s. 148).

Yolageldili ve Arıkan (2011), çocuklara yabancı dil öğretiminde oyun temelli öğretimin etkisini incelemek amacıyla yaptıkları çalışmanın sonucunda oyun temelli yabancı dil öğretiminin öğretmenlere sağladıkları avantajların yanı sıra yabancı dil öğretiminde oyun temelli etkinliklerin önemli olduğu bulgularına ulaşmıştır. Yapılan çalışmanın sonucuna göre Yolageldili ve Arıkan (2011) bazı öğretmenlerin eğitici oyunları zaman kaybı olarak gördüğünü ifade etmiştir. Oyunların yabancı dil öğretiminde hayati bir öneme sahip olduğunu belirten Yolageldili ve Arıkan (2011), bunun sebebini öğrencileri rahatlatması ve zevk vermesine ek olarak öğrencilere yabancı dili yaratıcı ve iletişim merkezli bir ortamda kullanmasına izin vermesi olarak açıklamıştır. Yaptıkları çalışmanın amacının çocuklara yabancı dil öğretiminde oyun temelli öğretimin etkisini incelemek olduğunu belirten Yolageldili ve Arıkan (2011), bu çalışmanın sonucunda öğretmenlerin de derslerde oyun kullanımına ilişkin görüşlerini de almıştır. Bu doğrultuda öğretmenlerin oyun temelli yabancı dil öğretiminin etkililiğini ve öğretmenlere birçok avantaj sağladığını kabul ettiği bulgularına ulaşmıştır. Ancak buna rağmen öğretmenlerin ders esnasında oyunları istedikleri kadar sık kullanmadıklarını ortaya koymaktadır. Yapılan bu çalışmayı özetlemek gerekirse, çocuklara yabancı dil öğretiminde kullanılan oyun tasarlama yönteminin öğrencilerin derse olan

konsantrasyonunu önemli ölçüde arttırmış, öğrenciler kelimeleri oyun tasarlama süreci esnasında araştırarak öğrenmiş ve anlamlı öğrenmenin gerçekleştiği ortaya çıkmıştır. Öğrenciler Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamaktan keyif aldıklarını, yeni kelimeler öğrendiklerini, oyun tasarlayarak Fransızca kelimeleri daha kolay öğrendiklerini, böylelikle daha akılda kalıcı olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencilerin büyük bir çoğunluğu diğer derslerde de oyun tasarlamak istediklerini, eğlenceli ve öğretici olabileceğini söylemişlerdir. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu kendilerine ait oyun tasarlamaktan hoşlandıklarını ve kendi tasarladıkları bu oyunu arkadaşlarıyla birlikte oyun oynamaktan keyif aldıklarını söylemişlerdir.

Yarı yapılandırılmış görüşmelerde öğrencilerin *“Oyunu Fransızca yapmak çok farklıydı. Zaten bütün gün Fransızca öğreniyoruz, Fransızca film izliyoruz, şarkı dinliyoruz ama hiç Fransızca oyun yapmamıştım. Çok farklı ve güzel geldi bana.”* , *“Oyunumum bütün kurallarını ben yaptım, bu yüzden çok eğlenceli zaman geçirdim, dersin nasıl bittiğini anlamadım, zil çaldığında hala arkadaşlarımın oyunlarını geçmeye çalışıyordum.”* ve *“Oyunumum bütün kurallarını ben yaptım, bu yüzden çok eğlenceli zaman geçirdim, dersin nasıl bittiğini anlamadım, zil çaldığında hala arkadaşlarımın oyunlarını geçmeye çalışıyordum.”* şeklindeki görüşleri yer almaktadır. Bu görüşler öğrencilerin oyun tasarlamaktan ve oynamaktan zevk aldıklarını göstermektedir. Yapılan araştırmanın bu sonucu Çankaya'nın 2007 yılında yaptığı araştırmanın sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Çankaya (2007) öğrencilerin geliştirilen oyunları oynarlarken kendilerini adadıkları ve oyunlardan zevk aldıklarını gözlemlemiştir.

Oyun temelli öğrenme ortamları öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerine fırsat sunmaktadır (Aksoy, 2014). Öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirmektedir (Doğusoy ve İnal, 2006). Oyuncuların yapmış oldukları eylemlerde doğrudan dönüt sağlayarak öğrencileri doğruyu bulmaya yönlendirmektedir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007), gerçek hayatta zor ve tehlikeli olaylar ve deneyler dijital oyun senaryoları içerisinde yapılabilmektedir (Ocak, 2013).

Günümüzde eğitimde kullanılan eğitsel oyunların teknoloji ile paralel ilerlediği ve çoğunluğunun dijital ortamda tasarlandığı ve oynandığı dikkat çekmektedir. Oyun temelli öğretim ve yabancı dil öğretimi üzerine yapılan çalışmalar eğitsel oyunların derslerde kullanılması gerekliliğini desteklemiştir.

5.3. Öneriler

Bu bölümde arařtırmada elde edilen bulgular ve arařtırma sırasında karşılařılan durumlar çerçevesinde bu alanda arařtırmalar yapan arařtırmacılara yönelik önerilere yer verilmiřtir.

Bu arařtırma İstanbul ili Sancaktepe ilçesinde bulunan bir özel okulda yapılmıřtır. Aynı arařtırma farklı sosyo-ekonomik řartlara ve kültüre sahip farklı illerde yada farklı okullarda da tekrarlanabilir, böylelikle iller ve okullar arasında yapılacak arařtırmaların sonuçları bu arařtırma ile karşılaştırılabilir.

Yapılan bu çalıřma üç hafta süresince uygulanmıřtır. Yapılan çalıřmanın uygulama süresinin daha uzun olması, çalıřmaları olumlu yönde etkileyebilir. Ayrıca yabancı dil öğrenme sürecinin uzun bir zaman gerektirdiđi göz önünde bulundurulması gereken bir konudur.

Bu arařtırma örnekleminde yer alan 5.sınıfta okuyan 48 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiřtir. Bu durum arařtırmanın sınırlılıkları arasında gösterilmektedir. Yapılacak benzer arařtırmalarda farklı sınıf seviyelerinde veya daha fazla sayıda öğrenci ile yapılırsa daha genel bir sonuca varılabilir.

Bu çalıřmada veri toplama aracı olarak arařtırmacı tarafından hazırlanan Fransızca kelime testi oluşturularak sonuca ulařılmıřtır. Bu arařtırmaya benzer bir arařtırma Fransızca müfredatındaki farklı konu ya da üniteler seçilerek ya da ders kitabının daha geniş bir bölümü hedeflenerek yapılabilir. Bu anlamda sınırlı tutulan kelime listesi genişletilmesiyle daha kapsamlı sonuçlara ulařılabilir.

Bu arařtırmada öğrencilere Fransızca kelime öğrenmeye yönelik eğitsel oyunlar tasarlatılmıřtır. Benzer arařtırmalarda öğrencilerin konuşma, dinleme ve yazma becerilerine odaklanan eğitsel oyunlar da tasarlaması sağlanabilir. Bu arařtırmalarla yabancı dil öğrenilmesinde etkili olan dört becerinin de geliştirilmesine yönelik çalıřmalar yapılabilir, ayrıca yapılacak bu arařtırmaların sonuçları bu arařtırma ile karşılaştırılabilir.

Arařtırma kapsamında eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik olarak sadece öğrencilerin görüşlerine yer verilmiřtir. Benzer bir arařtırmada eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik öğretmenlerin ve yöneticilerin görüşlerini alınarak bu arařtırmanın

sonuçları ile karşılaştırılabilir. Eğitsel oyun tasarlama sürecine yönelik öğretmenlerin görüşleri de alınırsa bu sürecin öğrenme ortamlarına yaptığı katkı daha detaylı olarak incelenebilir.

Yapılan bu araştırma Fransızca dersinde kelime öğrenmeye yönelik olarak yapılmıştır. İngilizce ya da Almanca öğrenimine yönelik eğitsel oyunlar tasarlatılarak bu ya da buna benzer araştırmalar yapılabilir. Böylelikle öğrencilerin öğrenme ortamında daha aktif olduğu eğitsel oyun tasarlama sürecinin öğrenmeye katkısı farklı dillerin öğrenimi açısından değerlendirilip bu araştırmayla karşılaştırılabilir.

Bu araştırmada oyun tasarımı etkinliklerinde öğrencilerin hâkim olduğu Scratch yazılımı kullanılmıştır. Bunun yerine araştırmanın yapılacağı sınıf seviyesi göz önünde alınarak öğrencilerin keyif alabileceği Kodugame, Minecraft farklı oyun tasarlama programları da kullanılabilir. Böylelikle farklı oyun tasarlama programlarının kullanıldığı araştırmalar yapılarak sonuçları yöntem açısından bu araştırmayla karşılaştırılabilir.

Araştırmada öğrencilere seçilen ders kitabının sadece iki ünitesindeki sözcükleri içeren bilgi yarışması şeklinde bir eğitsel oyun tasarlatılmıştır. Bu araştırmaya benzer bir araştırma ders kitabının daha geniş bir bölümü ele alınarak yapılabilir. Ayrıca öğrencilere belirlenen sözcükleri edinmeye yönelik farklı eğitsel oyunlarda tasarlatılabilir.

Bu araştırma öğrencilerin bilgisayar başında kullanabilecekleri bir eğitsel oyun tasarlamasına yönelik olarak yapılmıştır. Öğrencilerin mobil araç kullanmaya olan ilgileri göz önüne alındığında; yabancı dil öğreniminde sözcük hazinelerini geliştirmeye yönelik yada konuşma, okuma, dinleme, yazma gibi diğer becerilerin geliştirilmesine yönelik mobil oyun tasarladıkları etkinlikler de planlanabilir.

Gelişen teknolojiyle beraber günlük yaşantımızda büyük yer tutan bilgisayar oyunlarının ve oyun tasarımının eğitime sağladığı faydaları dikkate alarak eğitim-öğretimde kullanılması sağlanmalıdır. Bu araştırma uygulanan oyun tasarım sürecinin öğrencilerinin kelime öğrenimine olumlu katkıyı ve öğrencilerin oyun tasarımı ile ilgili pozitif düşüncelerini göstermektedir. Üretmeye odaklı bireyler yetiştirebilmenin gerektiği bu çağda oyun tasarım sürecinin müfredata uygun hale getirilerek eğitim sistemine entegrasyonu sağlanmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akbaba, S., 2006. *Eğitimde Motivasyon*. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, 13, Erzurum.
- Akbulut, H. (2009). *Gelenekselden dijitale, mekândan uzama oyun kültürü. Dijital Oyun Rehberi - Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*, 25-82. İstanbul:Kalkedon.
- Akkoyunlu, B. ve Kurbanoglu, S. (2003). Öğretmen adaylarının bilgi okuryazarlığı ve bilgisayar öz-yeterlik algıları üzerine bir çalışma. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24, 1-10.
- Alan, D. (2017). *Dijital oyun tabanlı yaklaşım ile yazılım geliştirme öğretimi*. Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Albayrak Şahinler, M. (2015). *Kinect kullanılan 3 boyutlu (3d) sanal gerçeklik uygulamalarının ilkökul öğrencilerinin yabancı dilde kelime öğrenimine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Allen, V. (1983). *Techniques in teaching vocabulary*. Oxford: Oxford University Press.
- Aydın, S., ve Zengin, B. (2008). Yabancı dil öğreniminde kaygı: Bir literatür özeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(1), 81–94.
- Bağcı, E. (2011). İlköğretim 1., 2. ve 3. sınıf Türkçe dersi öğretmen kılavuz kitaplarında yer verilen eğitsel oyun etkinliklerinin incelenmesi ve alternatif etkinlik önerileri, *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (9) 2, 487-497.
- Bağcı, H., Çoklar, A . (2014). Bilgisayar Oyunları, Eğitsel Kullanımları ve Tasarım Yeterlikleri Açısından BÖTE Öğretmen Adaylarının Değerlendirilmesi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 7 (2), 195-211.
- Barbour, M. K., Kinsella, J., & Rieber, L. P. (2007). PowerPoint games in a secondary laptop environment. *Proceedings of the World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare and Higher Education (2328-2332)*. Norfolk, VA: AACE.

- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Journal of Education*, 33, 41–54.
- Baytak, A., & Land, S. M. (2010). A case study of educational game design by kids and for kids. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 5242-5246.
- Bintz, W. P. (2011). Teaching vocabulary across the curriculum. *Middle School Journal*, 42(4), 44-53.
- Budancamanak, Ö. (2017). *Yabancı dil olarak Fransızca öğretiminde bilgisayar teknolojisi kullanımı*. Yüksek Lisans Tezi. Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Catroux, M., & Bordeaux, I. U. T. (2006). Perspective co-actionnelle et TICE : quelles convergences pour l'enseignement de la langue de spécialité ? *Perspective*, 1–14.
- Ceylaner, S., Yanpar Yelken, T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6 (1), 346-364. doi:<https://doi.org/10.14686/buefad.294983>
- Coste, D. (1996). Multimédia et curriculum multidimensionnel. In Y. Chevalier (Ed.), *Actes du colloque: Outils multimédia et stratégies d'apprentissage*. Lille: Cahiers de la Maison de la Recherche de l'Université Charles de Gaulle.
- Çankaya, S. (2007). *Oran-orantı konusunda geliştirilen bilgisayar oyunlarını öğrencilerin matematik dersi ve eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki düşüncelerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.

- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 4(2), 115–127. doi:<https://doi.org/10.1080/17482798.2012.724596>
- Çelik, S. (2008). *Bilgisayar destekli dil öğreniminde veri yönlendirmeli öğrenme yaklaşımının yabancı dilde sözcük edinimine ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çetin, Y., Sözcü, O.F., ve Kınay, H. (2012). Sosyal ortamlardaki oyunlardan dolayı yoldan yabancı dile ait kelime edinimi. *International Journal of Human Sciences [Online]*. (9)2, 1723-1753.
- Demir, M (2012). 7. Sınıf Vücudumuzdaki Sistemler Ünitesinin Oyun Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı ile İşlenmesinin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Fen Teknoloji Dersine Karşı Tutumlarına Etkisi, X. Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi, Niğde Üniversitesi, Niğde.
- Demir, M. ve Kalsın, B., (2013). Yabancı Dil Öğrenmede Bilgisayar Oyunları ile İletişimsel Akıcılığın Gelişmesi. 2. *International Symposium on Language and Communication, İzmir*.
- Demirel, Ö. (2012). *Yabancı dil öğretimi. (7.Baskı)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Demirel, Ö. Seferoğlu, S. ve Yağcı, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme. (4. basım)*. Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Demirbilek, M. ve Yücel Z., (2011). İngilizce Öğretmenlerinin Bilgisayarın Yabancı Dil Öğretim ve Öğreniminde Kullanımı Hakkındaki Görüşleri, *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 24 (1), s.217-246.
- Dewey, J. (1910). *How we think*, Boston:D.C. Health and Co.,Publishers.
- Doğan, A. (1973). Lise öğrencilerinin İngilizce öğrenimlerini etkileyen yabancı dil kaygısı. *Dil Dergisi*, 139, 48–67. https://doi.org/10.1501/Dilder_0000000088

- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok kullanıcıli bilgisayar oyunları ile öğrenme. Erişim tarihi: 16 Nisan 2018, http://simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye, kalıcılığa ve motivasyona etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Genç, Z. ve Karakuş, S. (2011). Tasarımla öğrenme: eğitsel bilgisayar oyunları tasarımında scratch kullanımı. *5.Uluslararası Bilgisayar&Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Güneş, F. (2013). Kelimelerin gücü ve zihinsel sözlük. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 01, 1-24.
- Güneş, H. (2010). *Geliştirilen çevrimiçi elektrogame oyununun ilköğretim 4. Basamak bilişim teknolojisi dersi başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Güllü M., Arslan C., Dündar A. ve Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 89-100.
- Hacıeminoğlu, N. (2011). *Türkçenin karanlık günleri. (6. baskı)*. İstanbul: Türk Edebiyatı Vakfı Yayınları.
- Hanbaba, L. ve Bektaş, M. (2007). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2).
- Hayes, E. R. ve Games, I. A. (2008). Making computer games and design thinking a review of current software and strategies. *Games and Culture*, 3(3-4), 309-332.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 56-68.
- International Society for Technology Education (ISTE) (2018). ISTE standards for students. Erişim tarihi: 24 Nisan.2018, <http://www.iste.org/standards/for-students>,

- Işık, A. (2008). Yabancı dil eğitimimizdeki yanlışlar nereden kaynaklanıyor?. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(2), 15–26.
- İzğören, M. K. (1999). *Oyunlarla Dil Öğretimi*. Ankara. Academyplus Yayınları.
- Kablan, Z. (2010). Öğretim sürecinde bilgisayara dayalı alıştırma amaçlı oyun kullanılmasının eğitim fakültesi öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*. 10(1), 335-364.
- Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), 141–153.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. Yüksek Lisans Tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Koç, E. (2015, Mayıs). Oyun tabanlı eğitim: Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma (MMORPG) oyun türüne yönelik bir uygulama. 10. *Ulusal Eğitim Yönetimi Kongresi*. Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep.
- Korkusuz, M. E. ve Karamete, A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2).
- Kula, A. ve Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişmesine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(29), 127-136.
- Malta, S. E. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarısına etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Manzo, A. V., Manzo, U. C., & Thomas, M. M. (2006). Rationale for systematic vocabulary development: Antidote for state mandates. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 49(7), 610-619.
- Memiş, M. R ve Erdem, M. D. (2013). Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler. *Turkish Studies*, 8(9), 297–318. Erişim Tarihi: 17

http://www.turkishstudies.net/Makaleler/321673399_026MemişMuhammetRaşit-vd-297-318.pdf

- Nation, I S P. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary* New York Heinle and Heinle
- Nagy, W., Perman, P., & Anderson, R. (1985). Learning words from context. *Reading Research Quarterly*, 85, 233–253.
- Ocak, M. A. (2013). *Eğitsel dijital oyunlar: kuram, tasarım ve uygulama*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Özdemir, Ş. (2011, Eylül). Oyun tabanlı öğrenmede geogebra kullanımı: köklü sayılar keşif oyunu. *In 5th International Computer & Instructional Technologies Symposium*. FÜ, Elazığ.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Polat,E., ve Varol, A. (2002). Eğitsel bilgisayar oyunlarının akademik başarıya etkisi: sosyal bilgiler dersi örneği. *Akademik Bilişim Konferansları 4-6 Şubat, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir*
- Piirainen-Marsh, A., & Tainio, L. (2009). Other-repetition as a resource for participation in the activity of playing a video-game. *The Modern Language Journal*, 93(2), 153–169.
- Samur, Y. (2012). *Measuring engagement effects of educational games and virtual manipulatives on mathematics*. (doctoral dissertation). Virginia Tech University, USA. Retrieved from <http://scholar.lib.vt.edu/theses/available/etd-05072012-185722/>.
- Say, F. S., 2016, Yedinci sınıf fen bilimleri dersine yönelik tasarlanan bilgisayar oyununun öğrencilerin fene yönelik öz-yeterliklerine, motivasyonlarına ve saldırganlıklarına etkisi. Doktora Tezi. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

- Schmitt, N. (2012). *Vocabulary in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Smeets, E. (2005). Does ICT contribute to powerful learning environments in primary education. *Computers and Education*, 44(3), 343–355.
- Sylvén, L. K., & Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24(3), 302–321.
- Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2014). Language-Related Computer Use: Focus on Young L2 English Learners in Sweden. *Recall*, 26(1), 3-20.
- Resnick, M. (2007). Sowing the Seeds for a More Creative Society. *Learning and Leading with Technology*, 35(4), 18-22.
- Rieber, L. P., Barbour, M. K., Thomas, G. B. & Rauscher, D. (2008). Learning by designing games: Homemade PowerPoint games. In C. T. Miller (Ed.), *Games: Their Purpose And Potential In Education* (pp. 23-42). New York: Springer Publishing.
- Robertson, J., & Howells, C. (2008). Computer game design: opportunities for successful learning. *Computers and education*, 50(2), 559–578. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.09.020>
- Şahin, Y., (2010). Yabancı dil öğrenen öğrencilerin bilgisayardan yararlanmalarına ilişkin görüşleri. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 29, 2010 /2, s.307-316.
- Tarcan, A. (2004). *Yabancı dil öğretim teknikleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary (14th edition)*. Essex: Pearson Education Limited.
- Tosun, C. (2006). Yabancı dille eğitim sorunu. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 2(1).
- Türk Dil Kurumu (2018). Büyük Türkçe Sözlük. 11.04.2018 tarihinde <http://tdkgov.tr> adresinden ulaşılmıştır.

- Üçgöl, M. (2006). Bilgisayar oyunlarını öğrenci güdülenmesine etkisi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1).
- Weir, B. (1991). Making wordsmiths. *Reading Horizons*, 32, 7–19.
- Wu, J. (2013). *Enhancing Self-Directed Vocabulary Learning: Research and Practice*. Peter Lang AG, International Academic Publishers.
- Vardar, B. (2002). *Açıklamalı dilbilim terimleri sözlüğü*. (1. baskı). İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Yağız, E. (2007). *Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik alguları üzerine etkileri*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yavuzer, H. (1987). *Doğum öncesinden ergenlik sonuna çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yıldırım, E. (2017). Dijital Oyun Tasarım Programlarının Eğitimde Önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi (MBD)*, 6 (1), 0-0.
- Yolageldili, G., & Arıkan, A. (2011). Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. *Online Submission*, 10(1), 219-229.
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür Yayınları.

EKLER

A - VOCABULAIRE

	Kelime	Anlamı
1	Une planète	Gezegen
2	Le système solaire	Güneş sistemi
3	Une émission de radio	Radyo programı
4	Un axe	Eksen
5	Incline	Eğim
6	Le pôle nord	Kuzey kutbu
7	Le pôle sud	Güney kutbu
8	L'hémisphère	Yarım küre
9	Le degré	Derece
10	Il fait douze degrés	Hava 12 derece
11	La carte	Harita
12	La carte météo	Hava durumu haritası
13	La présentation de la météo	Hava durumu sunumu
14	Le bulletin météo	Hava durumu bülteni
15	Deviner	Tahmin etmek
16	La carte mondiale	Dünya haritası
17	Le taxi volant	Uçan taksi
18	L'homme	İnsanoğlu
19	Martien	Marslı
20	Terrestre	Dünyalı
21	Un désert	Çöl
22	La surface	Yüzey
23	Le sol	Zemin
24	La glace	Buz
25	Un habitant	Yaşayan
26	Le satellite	Uydu
27	L'électricité statique	Statik elektrik
28	Libérer	Boşaltmak, özgür bırakmak
29	Produire	Üretmek
30	Un éclair	Şimşek
31	Le tonnerre	Gök gürültüsü

EK-B

Test de Vocabulaire

Ad Soyad :

Sınıf :

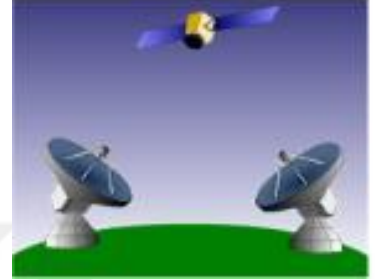
Choisissez le visuel / vocabulaire approprié à la signification des mots dans cette section.

Bu bölümde kelimelerin anlamına uygun görseli/kelimeyi seçin.

1- Une planète



1. Seçenek



2. Seçenek

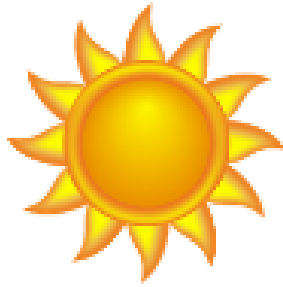


3. Seçenek

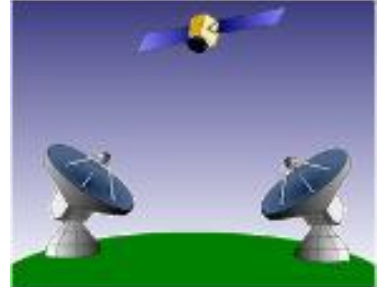


4. Seçenek

2- Le système solaire



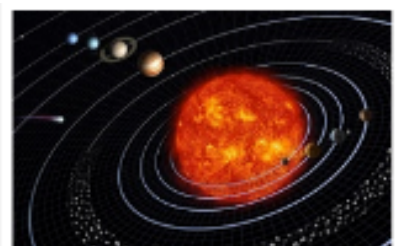
1. Seçenek



2. Seçenek



3. Seçenek



4. Seçenek

3- Une émission de radio

- Radyo programı
- Televizyon programı
- Müzik programı
- Eğlence programı

4- Un axe

- Eksen
- Eğim
- Derece
- Harita

5- Incline

- Eksen
- Eğim
- Derece
- Harita

6- Le pôle nord



1. Seçenek



2. Seçenek



3. Seçenek



4. Seçenek

7- Le pôle sud

- Kuzey kutbu
- Güney kutbu
- Kutup
- Buzul

8- L'hémisphère



1. Seçenek



2. Seçenek



3. Seçenek

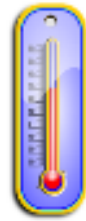


4. Seçenek

9- Le degré



1. Seçenek



2. Seçenek

10-Il fait douze degrés



1. Seçenek



2. Seçenek

11-La carte



1. Seçenek



2. Seçenek



3. Seçenek

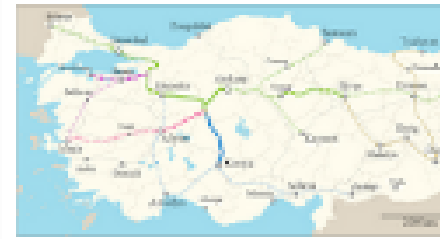


4. Seçenek

12-La carte météo



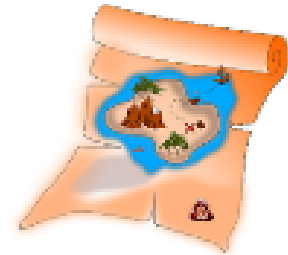
1. Seçenek



2. Seçenek



3. Seçenek



4. Seçenek

13-La présentation de la météo

- Hava durumu haritası
- Hava durumu sunumu
- Hava durumu bülteni
- Harita

14-Le bulletin météo

- Hava durumu haritası
- Hava durumu sunumu
- Hava durumu bülteni
- Harita

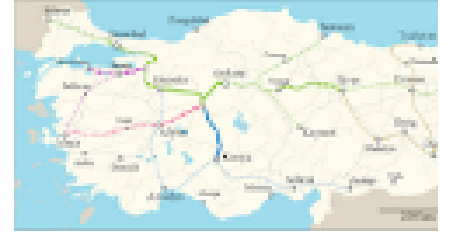
15-Deviner

- Tahmin etmek
- Boşaltmak, özgür bırakmak
- Üretmek
- Bilmek

16-La carte mondiale



1. Seçenek



2. Seçenek



3. Seçenek



4. Seçenek

17-Le taxi volant

- Uçan taksi
- Yüzen taksi

18-L'homme

- İnsanoğlu
- Marslı
- Dünyalı

19-Martien

- İnsanođlu
- Marslı
- Dünyalı

20-Terrestre

- İnsanođlu
- Marslı
- Dünyalı

21-Un désert



1.Seçenek



2.Seçenek

22-La surface

- Yüzey
- Zemin
- Buz

23-Le sol



Yüzey



Zemin



Buz

24-La glace



Buz



Dondurma

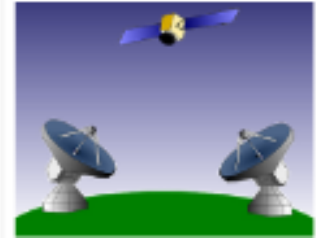
25-Un habitant

- İnsanođlu
- Yaşayan
- Dünyalı
- Marşlı

26-Le satellite



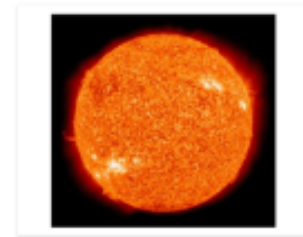
Güneş Sistemi



Uydu



Dünya



Güneş

27-L'électricité statique



Dinamik elektrik



Statik elektrik

28-Libérer

- Üretmek
- Tahmin etmek
- Boşaltmak, özgür bırakmak
- İnsanoğlu

29-Produire

- Üretmek
- Tahmin etmek
- Boşaltmak
- İnsanoğlu

30-Un éclair

- Volkan
- Yıldırım
- Gök gürültüsü
- Şimşek

31-Le tonnerre

- Volkan
- Yıldırım
- Gök gürültüsü
- Şimşek

EK-C

Görüşme Formu

Sevgili öğrenciler, bu görüşme formu Bahçeşehir Üniversitesi'nde yapılan bir bilimsel bir çalışma için hazırlanmıştır. Vereceğiniz cevaplar sadece bu bilimsel çalışma için kullanılacaktır ve tamamen gizli tutulacaktır. Katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

1. Fransızca dersine yönelik oyun tasarlamak senin için nasıldı?
2. Uygulama esnasında hoşuna giden şeyler nelerdi? Tasarladığın oyunları arkadaşlarıyla birlikte oynamak nasıldı?
3. Genel olarak oyun tasarlarken neler öğreniyorsun?
4. Oyun tasarlamak Fransızca kelimeleri öğrenmene yararlı oldu mu?
5. Öğrenmek istediğin kelimelerle ilgili oyun tasarlamak konusunda zorlandığın bir nokta var mıydı?
6. Tasarladığın oyunla hangi kelimeleri öğrendin?
7. Oyun tasarlarken başka kaynaklardan yararlandın mı?
8. Uygulama esnasında hoşlanmadığın şeyler nelerdi?
9. Diğer derslerde de öğrendiğin konularla ilgili oyun tasarlamak ister misin?

EK-D
ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Soyad, Ad: Pekşen, Hatice Çilem

Uyruk: Türk (T.C.)

Doğum Tarihi: 28 Mayıs 1975, Malatya

Medeni Durum: Bekar

Telefon: +90 532 559 90 17

email: cilemp@gmail.com

EĞİTİM

Derece	Kurum	Mezuniyet Yılı
Lisans	Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi İşletme Bölümü	2011
Önlisans	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Samsun Meslek Yüksek Okulu Bilgisayar Programcılığı	1995
Lise	Şehit Mehmet Gönenç Lisesi	1992

İŞ DENEYİMİ

Yıl	Kurum	Görev
2018-	Işıkent Eğitim Kampüsü	Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
2005-2018	SAJEV Özel Küçük Prens Okulları	Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
2002-2005	Özel Acarlar Okulları	Bilişim Teknolojileri Öğretmeni
2000-2002	Özel Zirve Eğitim Kurumları- Pendik	Bilgisayar Öğretmeni
1997-1999	Bandırma Özel Kültür Eğitim Vakfı Okulları	Bilgisayar Öğretmeni
1996-1997	Bandırma Özel Berberoğlu Bilgisayar Kursu	Bilgisayar Öğretmeni

1995-1996 Bandırma Özsoylar Şirketler
Topluluđu

Bilgisayar Programcısı

YABANCI DİL

İngilizce (Orta Düzey)

HOBİLER

Film, Scuba Dalış

