



---

---

## Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi

---

---

<http://kutuphane.uludag.edu.tr/Univder/uufader.htm>

### İngilizce Öğretmenlerinin Bilgisayarın Yabancı Dil Öğretim ve Öğreniminde Kullanımı Hakkındaki Görüşleri

Muhammet DEMİRBILEK, Zeliha YÜCEL

*Süleyman Demirel Üniversitesi*  
*muhammetdemirbilek@sdu.edu.tr, zeliha.yucel32@gmail.com*

#### ÖZET

Bu çalışmada; İngilizce öğretmenlerinin yabancı dil eğitiminde bilgisayar oyunlarının öğretim aracı olarak kullanımına yönelik görüşleri ve tutumları ele alınmıştır.

Araştırmada kuram geliştirme teorisine yönelik eğilimler ve perspektifler temel alınmıştır. Araştırmada kuram geliştirme teorisinin öngördüğü üzere veriler mümkün olduğunca analitik bir şekilde incelenerek, araştırma sonuçlarının tümevarım yöntemiyle sunulduğu nitel araştırma tekniği kullanılmıştır. Maksatlı örnekleme tekniğiyle belirlenen bu araştırmanın örneklemini ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında görev yapan İngilizce öğretmenleriyle sınırlıdır. Örneklemini oluşturan 8 öğretmenden 4'ü ilköğretimde, 4'ü ortaöğretim kurumlarında görev yapmaktadır. Verilerin çözümlenmesi sonucu araştırmanın amacına yönelik 7 tema ortaya çıkmıştır.

Araştırmanın sonuçlarına göre; İngilizce öğretmenleri eğitsel bilgisayar oyunlarını geleneksel eğitime göre yabancı dil eğitiminde kullanılabilecek alternatif bir araç olarak görmektedirler. Geleneksel sınıf ortamlarının monotonluğunu ortadan kaldırmada bilgisayar oyunları kullanımının etkili bir yol olacağı İngilizce öğretmenleri tarafından düşünülmektedir. Öte yandan, yabancı dil öğretmenlerinin bilgisayar oyunu kullanım tercihleri, sahip oldukları eğitim felsefesine bağlıdır. Ayrıca bilgisayar oyunlarının öğrenci motivasyonunu sağladığı, öğrencilerin iletişim

ve etkileşimini artırdığı İngilizce öğretmenleri tarafından kabul edilmektedir. Çalışmada ayrıca bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde kullanılabilmesi için öğretmenlere gerekli teknolojik desteğin sağlanması gerektiği belirtilmiştir.

**Anahtar Sözcükler:** Yabancı dil eğitimi, Bilgisayar oyunları, Bilgisayar destekli dil öğrenimi, Oyun tabanlı öğrenme.

## **English Language Teachers' Perspectives on Using Computer Games for Second Language Teaching and Learning**

### **ABSTRACT**

The current study explored English language teachers' perspectives about potential use computer games as an instructional tool for second language teaching and learning and their attitudes towards computer games. The study is based on the conventions and perspectives of the grounded theory. Qualitative data analysis methods that adopt grounded theory work inductively in interpreting descriptive as well as analytic features of the data.

Employing Intentional sampling the participants of the study is limited to middle school and high schools teachers. Participants consist of eight teachers, four teachers are employee of middle school the other four teacher works for high school. As the result of analyzing the data, seven themes were emerged. Based on the results of the study, English teachers who teach English as a foreign language acknowledge computer games as an alternative instructional tool to the traditional instruction. It was found that English teachers think that computer games can be a great way to break up the monotony of the typical classroom setting. However, foreign language teachers' preference employing computer games depends on their educational philosophy. Furthermore English teachers concede computer games motivating, challenging and encouraging students to interact and communicate. The study is also revealed that using computer games in second language learning can only be achieved with proper technological support on behalf of the teacher.

**Key Words:** Foreign language education, Computer games, Computer assisted language learning, Game based learning.

### **GİRİŞ**

Dünya üzerinde özellikle son çeyrek yüzyılda bilgi ve iletişim teknolojilerinin hızlı gelişmesi başta küreselleşme olmak üzere tüm ülkeleri

birçok yönden etkilemekte, bundan en çok nasibini ise sosyal ve kültürel hayat almaktadır. Bunun en güzel örneğini ise kullandığımız dil üzerinde görmekteyiz.

Yabancı dil öğrenimi ile ilgili olarak ise, en kolay ve en etkili bir biçimde öğretebilmek amacıyla birçok çalışmalar yapılmakta, bu alanda bilgi teknolojilerinden en iyi şekilde yararlanmanın yolları aranmaktadır. Bilgisayarlar 1960'lı yıllardan itibaren yabancı dil öğreniminde aktif bir şekilde kullanılmaktadır (Lee, 2000). Değişen zaman ve teknolojiyle birlikte günümüzde ise yabancı dil öğretiminde bilgisayar oyunları ile öğrenme güncel bir konudur (Tüzün, 2006).

Yapılan araştırmalar göstermektedir ki özellikle ekonomik yönden kalkınmış ülkelerde başta çocuklar olmak üzere çoğu insan zamanını bilgisayar başında geçirmektedir. Entertainment Software Association (2007)'e göre dünya üzerinde bilgisayar oyunları kullanımıyla ilgili yapılan araştırmada bilgisayar oyunlarını kullanan kişilerin yaş ortalaması 33 çıkarken, kullanıcıların %38' ini bayanlar oluşturmaktadır (Akt. Klemetti, Taimisto ve Karppinen, 2009). Christakis, Ebel, Rivara ve Zimmerman'a (2004) göre 1980'lerin ortasında çocuklar evde ve atari salonlarında haftada ortalama 4 saat geçirirken günümüzde ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinde kızlar haftada 5,5 saat oyuna ayırırken, bu süre erkeklerde haftada 13 saati bulmaktadır. Bu amaçla günümüzde özellikle dil öğretiminde bilgisayar oyunlarından yararlanmak hedeflere ulaşmak açısından seçilmiş iyi bir strateji olacaktır diyebiliriz.

### **Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi**

Bilgisayar destekli dil öğrenimi (Computer Assisted Language Learning- CALL) Lee'e göre (2000) 1960'lı yıllardan itibaren 40 yıllık bir süreci kapsayan zaman zarfında kullanılan teknolojiye ve öngördüğü öğrenme teorisine göre üç ana bölüme ayrılmaktadır. Buna göre 1960 ve 1970 yılları arasında kapsayan Davranışçı Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (Behaviorist- CALL)'ne göre bu dönemde özellikle alıştırmaya yönelik (drill and practise) çalışmalar için bilgisayar programları kullanılmıştır. Bu dönemde kullanılan "PLATO" programı genel olarak dil bilgisi öğretiminde ve çeviri çalışmalarında kullanılan alıştırmaya ve test uygulamaları içeren bir bilgisayar yazılımıdır. İletişimsel Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi (Communicative - CALL) ise 1970-1980 yılları arasında özellikle kişisel bilgisayarların kullanımının artmasıyla birlikte gündeme gelen bir süreçtir. Bilişsel yaklaşımı öngören; keşfetmeyi, etkileşimi ve bu sayede gelişimi öngören bir yapıdadır. Bu alanda verilen bir metni yapılandırmayı benimseyen programlar ve benzetim programları öne

çıkılmaktadır. 1980 ve 2000’li yılları ise Bütünleyici Bilgisayar Destekli Dil Eğitimi’nin (Integrative - CALL) etkilerinin görüldüğü bir dönemdir. Bu dönem teknolojinin dil öğreniminin bütün basamaklarına (listening, writing, speaking and reading) dâhil edildiği bir dönem olarak görülmektedir (Lee, 2000).

Bilgisayar destekli dil eğitiminin avantajları Lee (2000) tarafından güdülenmeyi sağlama, öğrenci başarısı artırma, dil öğreniminde farklı kaynaklar sağlama, yüksek etkileşim olanağı, öğretimi bireyselleştirmeye olanak sağlama, küresel öğrenme şeklinde sıralanmaktadır. Bilgisayar destekli yabancı dil eğitiminde karşılaşılan başlıca zorluklar maddi yetersizlikler, istenilen bilgisayar donanım ve yazılımlarına ulaşma güçlüğü, bilgisayar teknik ve teorik bilgisinin yetersizliği, teknolojiye karşı olumsuz tutum, öğretim programının esnek olmayışı, öğrencilerin bilgisayar destekli dil eğitimine hazır olmayışı, bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri olarak sıralanmaktadır (Baek, 2008).

### **Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitiminde Kullanılması**

Son zamanlarda bilgisayar oyunları birçok araştırmacı ve oyun tasarımcı tarafından eğitimde kullanılabilecek potansiyel bir öğrenme aracı durumundadır (Peterson, 2010; Barab, Thomas, Dodge, Carteaux ve Tuzun, 2005; Betz, 1995; Gee, 2003; Kafai, 1995; Malone, 1981; Rieber, 1996; Squire, 2003, Aldrich, 2004; Prensky, 2001; Akt. Ke, 2008). Malone (1981) ve Rieber (1996) bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin öğrenme isteğini artırdığını ifade ederken; Garris, Ahlers ve Driskell 2002 yılında yaptıkları çalışmada bilgisayar oyunlarının öğrencileri öğrenme ortamlarında aktif kıldığını ve yapılandırarak öğrendiklerini, Kaptelin ve Cole (2002) bilgisayar oyunlarının işbirlikçi öğrenimi destekleyici bir yapıda olduğunu vurgulamıştır.

Bunun yanı sıra, Kansas (2003) bilgisayar oyunlarının kullanımının; gereksiz zaman harcamaya neden olduğunu, oyunların ve internetin içerdiği güvenilir olmayan ve yanlış bilgilerle öğrencileri doğruyu ve gerçeği bulmaları yönünde olumsuz etkilediğini ve e-öğrenme ve sanal öğrenme ortamlarının gerçekte hiçbir bağlantısı olmadığı yönündeki görüşleriyle dikkat çekmektedir. Okullarda bilgisayar kullanımı ile ilgili olarak Whelan (2005) eğitimde oyun kullanımına olumlu bakan eğitimcilerin sayısının gün geçtikçe arttığına işaret ederken; iyi tasarlanmış bilgisayar oyunları sayesinde öğrencilerin, öğrenmenin merkezinde oldukları için daha çok güdülendiklerini ifade etmektedir. Benzer şekilde, Gee (2003) iyi tasarlanmış bilgisayar ve video oyunlarında oyuncuların sanal ortamda da olsa kendilerini karakterlerle sıkı bir şekilde eşleştirdiklerini bu sayede

eğlenirken birçok şeyi öğrendiklerini ifade etmektedir. Csikszentmihalyi ve Csikszentmihalyi (1998) yapmış oldukları çalışmada, iyi tasarlanmış bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkilerini araştırmışlardır. Yapılan röportaj sonucuna göre, öğrenciler bilgisayar oyunlarına çok iyi odaklandıklarında onlar için önemli olan şeyin sadece oyunu kazanmak olduğunu, bu noktada oyun dışında hiçbir şey düşünmediklerini ve sadece yapmaları gereken göreve odaklandıklarını ifade etmişlerdir (Flow Experience). Bu bulgulara destek sağlayacak şekilde Prensky'de (2001) sanal öğrenme ortamlarında oyuncuların yeni bir öğrenme sosyal ve öğrenme kültürü yarattıklarını bu sayede sanal dünyada edindikleri kazanımları gerçek hayata aktarabilmelerinin kolaylaştığını ifade etmektedir. Bu noktada Tüzün (2004) eğitsel veya sosyal amaç güdülen hazırlanan bilgisayar oyunlarının eğitim sistemleri ile bütünleştirilmesini önermektedir.

Bilgisayar oyunlarını oynanma ölçütlerine göre düşünersek; kullanıcı sayısına göre tek kullanıcı ve çok kullanıcı; oynanma zamanına göre eş zamanlı (çok kullanıcı için) ve eş zamanlı olmayan (tek kullanıcı için) olarak gruplayabiliriz. Eş zamanlı (çevrimiçi) bilgisayar oyunlarının en büyük avantajı aynı anda birçok kullanıcıyı bir araya getirebilmesidir. Quest Atlantis, Civilization 3, Everquest, Battlefield bilindiği gibi kullanıcı sayısı çok fazla olan çevrimiçi oyunlara örnektir. Bu oyunların özellikle katılımcılar arasında iletişimi sağlamak amacıyla çevrimiçi sohbete olanak sağlaması yabancı dil öğrenimine büyük katkı sağlamaktadır. The Tactical Language Training System (TLTS) insanların temel yabancı dil ve o dile ait kültürel özellikleri öğrenmesine yardımcı olan Güney Kalifornia Üniversitesinde tasarlanan ve geliştirilme sürecinde olan proje niteliğinde etkileşimli bir oyundur. Oyun içerisinde şuan Levanten ve Irak Arapçası'nın öğretimi geliştirilmeye çalışılmaktadır. Oyunun amacı; zor öğrenilen dillerin öğrenciler tarafından temel bir şekilde konuşulmasını öğretmek ve doğru telaffuz edilmesini sağlamaktır. Oyuncu programda o dili kullanan bir yerli karakterle iletişim kurar ve diyaloglarla konuşma ve telaffuz yeteneğini artırmış olur. Diyalogların çözümlenmesi yine program içerisindeki sanal karakterler tarafından yapılır. Sağlanan hızlı dönütler sayesinde öğrenilmesi zor bir dilin bile öğrenilmesi bu program sayesinde daha da kolay olacağı için kullanıcı sayısının artacağı tahmin edilmektedir (Johnson, Marsella, Mote, Viljhálmsson, Narayanan ve Choi, 2004).

Genel olarak yabancı dil eğitiminde kullanılan çoklu bilgisayar oyunlarının tek kullanıcı bilgisayar oyunlarına göre oyuncuların yazma (chat page), konuşma, dinleme ve okuma becerilerini daha çok artırdığını söyleyebiliriz. Öte yandan, klavyenin oyun içerisinde yoğun olarak kullanılmasının dil öğrenimini olumsuz etkilediği Meunier'in (1996) yapmış

olduğu çalışmasında özellikle belirtilmiştir. Bu çalışmanın sonucuna göre, yabancı dil eğitiminde tasarlanacak olan bilgisayar oyunlarının daha az yazma becerisi içermesi daha sağlıklı olacaktır diyebiliriz.

Yabancı dil öğretmenlerinin derslerinde bilgisayar oyunu kullanma durumları ile ilgili olarak alan yazına bakıldığında öğretmenlerin bilgisayar oyunlarını derslerinde tercih etme veya etmeme durumları, bilgisayar oyunlarına karşı tutumları yapılan araştırmalar sonucu belli kategorilerde belirlenmiştir. Çalışmanın başında da bahsedildiği üzere; bilgisayar oyunlarının eğitimde tercih edilmelerinin en önemli sebepleri arasında güdü sağlama, öğrenci başarısı artırma, dil öğreniminde farklı kaynaklar sağlama, yüksek etkileşim imkânı, öğretimi bireyselleştirmeye olanak sağlama, küresel öğrenme imkânı gibi maddeler belirtilmiştir (Lee, 2000). Bu durumun aksine öğretmenlerin bilgisayar oyunlarını tercih etmeme nedenleri arasında ise; maddi olanaksızlıklar, buna bağlı olarak bilgisayar donanım ve yazılımlarına istenildiği zaman ulaşamama-tedarik edememe, öğretmenlerin bilgisayar teknik bilgilerinin yetersiz olması sonucu olumsuz tutum içerisinde olmaları, eğitim programının esnek olmayışı, öğrencilerin yabancı dil eğitiminde bilgisayar oyunu kullanmaya hazır olmayışları, teknolojiye karşı olumsuz tutum, bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri, öğretmenlerin sınıf yönetim becerilerinin etkili olmayışı sonucu sınıf kontrolünü kaybetme düşüncesi sayılabilir (Baek, 2008).

Şahhüseyinoğlu'nun (2007) Hacettepe Üniversitesi'nde İngilizce aday öğretmenlerinin COMPAD adlı bilgisayar oyununun eleştirel düşünmeyi nasıl etkilediği ve bu oyun gibi diğer eğitsel oyunların yabancı dil eğitiminde kullanılmasıyla ilgili olası yararları ve dezavantajları üzerinde yapmış olduğu çalışmasında; öğretmen adayları uygulanan program sonucunda eğitsel oyunların yabancı dil eğitiminde eleştirel düşünmeyi sağladığını ifade etmiş, oyunun özellikle tartışma ve konuşma becerilerini geliştirdiğini belirtmişlerdir. Ayrıca uygulanan programın üniversite öğrencilerinden ziyade daha küçük öğrenciler için daha yararlı olacağını belirtmişlerdir. Bu konuda öğretmen adaylarının derslerinde eğitsel oyun kullanımına yönelik tutumları olumludur.

Öte yandan Klemetti'nin (2009) çalışmasında Finlandiya'daki ilköğretim öğretmenlerinin %92'sinin derslerinde eğitsel oyunları kullandıkları, sırayla en çok matematikte (%31), sonra Fin dilinde (%27), Fen bilimlerinde (%21), yabancı dilde (%19) diğer derslerde (%3) oranında kullandıkları bulunmuştur. Bu çalışmada da araştırma sonucu bilgisayar oyunlarının pahalı olması ve gerekli teknolojik araçların yeterli olmamasının oyun kullanım düzeyini etkilediği belirtilmiştir.

Bu çalışmada; İlköğretim ve Ortaöğretim kurumlarında görev yapan İngilizce öğretmenlerinin derslerinde eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanıp kullanmama durumları, bu durum altında yatan faktörleri, kullanıyorlarsa kullanım durumları ve düzeylerini, karşılaştıkları sorunları, tutumlarını ve yabancı dil derslerinde kullanımına dair geleceğine ait öngörülerini tespit etmek amaçlanmıştır.

## **YÖNTEM**

### **Örnekleme**

Araştırmada nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Katılımcılar araştırmacı tarafından; araştırmanın amacına uygun olması açısından maksatlı örnekleme tekniğiyle seçilmiştir. Bu araştırmanın örneklemini ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında görev yapan İngilizce öğretmenleriyle sınırlıdır. Örnekleme oluşturan 8 öğretmenden 4'ü ilköğretimde, 4'ü ortaöğretim kurumlarında olmakla birlikte Isparta merkez ilçe ve Eğirdir ilçesinde görev yapmaktadırlar. Katılımcılardan 7'si bayan, 1'i baydır. Katılımcıların mesleki deneyimleri 1-24 yıl arasında değişmektedir. Araştırma 2009-2010 eğitim öğretim yılının ilk döneminde yapılmıştır.

Araştırmada gizlilik ilkesine uymak amacıyla her bir katılımcıya bir takma isim (rumuz) K-1, K-2, K-3, K-4, K-5, K-6, K-7, K-8 şeklinde verilmiştir.

### **Veri Toplama Araçları**

Bu araştırmada nitel görüşme tekniği kullanılmıştır. Nitel görüşmenin en büyük avantajları ise; katılımcıların konuya ilişkin bakış açılarını çözümlenmeye, tecrübeleriyle ilgili zengin veriler sunması ve konuyla geleceğe ait çıkarımlarda bulunmaya olanak tanımasıdır (Rubin ve Rubin, 2005). Verilerin toplanması amacıyla açık uçlu-yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Yabancı dil derslerinde eğitsel bilgisayar oyunlarını ve kullanmayan öğretmenlere yönelik iki ayrı görüşme formu hazırlanmıştır. İlk üç soru her iki grup içinde aynı iken üçüncü sorudan itibaren eğitsel oyun kullanıp kullanmama durumuna bağlı olarak yöneltilen sorular farklılık göstermektedir. Araştırmanın problemine ve amacına uygun olarak hazırlanan ve uzman geri bildiriminden sonra tekrar yapılandırılan açık uçlu görüşme soruları Ek 1'de sunulmuştur.

Bu soruların yanı sıra zaman zaman katılımcılardan gelen cevapları daha da netleştirmek ve detaylı bilgi alabilmek amacıyla "Biraz daha bu

konuyu açar mısınız?” gibi ek sorular da görüşmede yer almıştır. Görüşmeler, daha önceden katılımcılarla ortak belirlenen bir gün zamanda, ders saatleri dışarısında, mülakat için uygun ortamlarda (okul kütüphanesi, laboratuvar, sakin bir ortam) sohbet havası içerisinde gerçekleştirilmiştir. Bu süreç içerisinde araştırmacı jest ve mimikleriyle objektifliğini ortaya koymaya çalışmıştır. Ses kayıt cihazıyla kaydedilen görüşme süreleri en az 6, en fazla 15 dakikadır.

### **Verilerin Çözümlemesi**

Görüşmeler ses kayıt cihazıyla kayıt altına alınmıştır. Veri çözümlemesinde ise Kuram Oluşturma (Grounded Theory) ve durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. Veri çözümlemesinde betimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Bu kuramda amaç, katılımcılarının görüşlerinin önemli olduğu olgulardaki temel psikolojik süreçlerin anlaşılmasıyla ilgili bir kuramın oluşturulmasıdır (Patton 1990; Miller ve Crabtree 1992; Akt. Kreps ve ark., 2008). Bu yaklaşım ayrıca veri kodlanması ve karşılaştırmalı veri çözümlemesi gibi çeşitli veri çözümleme stratejilerini de öngörmektedir (Glaser ve Strauss 1967; Strauss ve Corbin, 1990).

Her bir katılımcıya ait görüşme ses kayıtları transkrip olarak yazılmıştır. Yazılanlar iki farklı kişi tarafından da dinlenerek transkriplerin güvenilirliği ve gözden kaçan noktaları yeniden düzenlenmiştir. Transkripler kelime kelime, cümle cümle çözümlenerek kodlar verilmiştir. Elde edilen kodlar incelenerek, uygun kategoriler altında toplanmış, birbiriyle ilişkili olan kategorilerde aynı tema altında bir araya getirilmiştir. Kategori ve temaların belirlenmesinde araştırmanın amacı ve problem cümlesi göz önünde bulundurulmuştur. Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak amacıyla, oluşturulan kategori ve temalar üç yüksek lisans öğrencisi tarafından da kontrol edilmiş, ortak fikir birliğine varılmıştır. Alt başlıklar küçük harfle ve yukarıdaki formata uygun yazılmalıdır. Burada olduğu gibi alt bölümlerde bu formata dikkat edilmelidir.

### **BULGULAR**

Yapılan veri çözümlenmeleri sonucunda; aşağıdaki temalar belirlenmiştir:

- 1) Öğretmenlerin derslerinde eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanma nedenleri
- 2) Öğretmenlerin bilgisayar oyununu tercih etmeme nedenleri
- 3) Bilgisayar oyunlarının öğretim aracı olarak rolü



- 4) Bilgisayar oyunlarının ders içerisinde nasıl kullanılması gerektiği
- 5) Bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminin hangi alanlarında uygulandığı/ uygulanabileceği
- 6) Yabancı dil eğitiminde uygulanan ve uygulanacak olan bilgisayar oyunlarının taşıması gereken özellikler
- 7) Bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde kullanılabilmesi için gerekli şartlar

Katılımcılardan 2 tanesi eğitsel bilgisayar oyununu hiç kullanmamış, 6 tanesi ise kullanmıştır.

### **Yabancı Dil Öğretmenlerinin Derslerinde Bilgisayar Oyunlarını Tercih Etme Nedenleri**

Araştırmaya katılan görüşmecilerin genel olarak bilgisayar oyunlarını tercih etme nedenleri aşağıda sunulmuştur:

- 1) Klasik eğitim anlayışından uzaklaşmayı sağlaması
- 2) Dil eğitiminin doğasının geleneksel eğitime ters düşmesi
- 3) Yabancı dil derslerine karşı öğrencilerin geliştirmiş oldukları önyargıyı kırabilmek
- 4) Öğrenme çıktılarının daha nitelikli ve kalıcı olması
- 5) Hem eğlenmeyi hem öğrenmeyi bir arada sağlaması

Katılımcı K-2 bu konuyla ilgili olarak:

*“Yabancı dil öyle bir şey ki çocukların ilgisini çekmek çok önemli yani dil öğreniminde ilgi çekici olmak. Dil eğitiminin klasik eğitim felsefesinden uzak olması öğrenmeyi daha etkili hale getiriyor. Dil eğitiminde geleneksel eğitimin değeri sıfırdır, hiç bir şey yapamazsınız. Bir tarih dersinde, bir coğrafya dersinde çocuklar belki anlatmayla bir şey anlayabilirler ama İngilizcede böyle bir şey yoktur. İngilizcede daha çok konuşmaya yönelik, aktiviteye yönelik, etkinliklerin biraz daha fazla olduğu şeyler lazım... Oyunlar bence öğrencilere büyük katkılar sağlıyor ve ben bunları derslerimde de görüyorum yakinen...”*

K-3 ise, bilgisayar oyunlarının sınıf içerisindeki monoton ders işleme anlayışını yok ettiğini destekler şekilde düşüncelerini şöyle ifade ediyor:

*“Kullanma sebepim monotonluğu bir kenara atmaktı. Bir de hani şöyle bir şey var, böyle bir imkân varken, neden kullanmayalım ki? Her şeyden önce o... Çünkü çocukların sadece oturduğu, öğretmenin tahtaya*

sürekli bir şeyler yazdığı, öğrencilerin onu kopya ettiği Gramere boğulmuş İngilizce derslerinden uzaklaşmış oldu. Hareket arttı, bilgi arttı...”

Bilgisayar oyunlarının doğasının eğlendirirken öğretme felsefesine dayandığı vurgulayan K-7 katılımcısı ise:

“Çocuklar sık sık geleneksel eğitimde olduğu gibi bilgi yüklemesi yaptığımızda çok sıkılıyorlar. Biz bunu ne kadar eğitim aracı olarak görsek te; öğrenci bunu eğitim aracından ziyade, eğlence aracı olarak görüyor. Yani biz bunu kullandığımızda aslında bir taşla iki kuş vuruyoruz. Hem öğretiyoruz hem eğlendiriyoruz. Ben seviyorum yani teknolojiyi kullanmayı...”

K-5 ise;

“Şimdi ben bunu bir kere kullandım zaten. O da 2 yıl önceydi. Sebebi de şuydu: Öğrencilerin önyargıları çok fazlaydı. İlgisi de azdı. En azından oyunla dikkat çekebilir miyim diye düşündüm. O yüzden böyle bir şeyi seçtim...”

Çözümlenen veriler ışığında; bilgisayar oyunlarının öğretmenler tarafından geleneksel eğitim anlayışından uzaklaşmak amacıyla tercih ettikleri bir yöntem olduğu savı güçlenmektedir. Geleneksel dil eğitiminin öğrenciler üzerinde yaratmış olduğu olumsuz tutumu azaltmak amacıyla bir alternatif olarak görüldüğü anlaşılmaktadır. Benzer şekilde bilgisayar oyunlarının birden fazla duyu organına hitap etmesi de, kalıcılığı artırdığından tercih edilme nedenleri arasında ifade edilmektedir.

### **Öğretmenlerin Bilgisayar Oyunlarını Tercih Etmeme Nedenleri**

Yabancı dil öğretmenlerinin derslerinde eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanmama nedenleri aşağıda verilmiştir:

- 1) Öğretim programına uygunluğunu kontrol etmek amacıyla araştırma gerektirmesi
- 2) Zaman ve maddi kaynak ayırmak gerektiği
- 3) Piyasada uygun bilgisayar oyunu yazılımı olmaması
- 4) Eğitim ortamlarındaki donanım eksikliği
- 5) Sınıfların kalabalık olması
- 6) Göreve yeni başlama
- 7) Sınıf kontrolünün kaybedileceği korkusu
- 8) Zaman kaybına neden olacağı düşüncesi

Bir ortaöğretim kurumunda görev yapan ve eğitsel bilgisayar oyununu bir kez kullanan ve yaşadığı olumsuz deneyim sonucu, eğitsel oyunları bir daha kullanmayan K-5 katılımcısı bu konuyla ilgili olarak:

“Biz öğrencilerimizle derste özel yabancı bir eğitim setinden yararlanmak istedik. Fakat büyük bir karmaşa çıktı. Sınıf mevcudunun çok olmasından kaynaklanan... Çok hızlıydı. Zamanla yarışıyoruz. Aslında iyi seçilmiş bir oyun değildi. Ama normalde iyi bir oyun setiyle daha zevkli olabilirdi.” şeklinde görüşlerini belirtmiştir. K-4 rumuzlu katılımcı ise:

“Eğer uyguladığınız oyunlar birebir öğretim programına uygunsa, işlediğiniz konuyu pekiştirmeye yönelikse size zaman kaybindan ziyade zaman kazandırır. Ama onun dışında zaten öğrencilerimiz bir maratonun, bir yarışın içerisinde ve varmamız gereken, ulaşmamız gereken bir sonucumuz var. Eğer onlara yönelik bir şey yoksa tabii ki zaten kullanamayız yani mümkün değil. Benim kullandığım oyunlar ya da aktiviteler, daha çok konularla birebir ilişkili, zaten böyle olmazsa kullanma taraftarı da olmam.” şeklinde konuyla ilgili olan düşüncelerini ifade ederken, oyunun kazanımlarının öğretim programı kazanımlarıyla paralellik göstermesi gerektiğini vurguluyor. Bununla birlikte piyasada hazırlanmış olan eğitsel bir bilgisayar oyununun olmadığı katılımcıların çoğu tarafından vurgulanmış, eğitsel oyun kullanan öğretmenlerin tamamı ise bunu internet sitelerinden bulduklarını, internetin bu anlamda zengin bir kaynak olduğunu, fakat araştırma yapmak gerektiğini belirtmişlerdir.

K-6 katılımcısı ise, görüşmeciler arasında mesleki deneyimi en az olan, yeni göreve başlamış ve bilgisayar oyununu daha önce hiç kullanmamış bir öğretmendir ve kullanmama nedenini ise şu şekilde açıklıyor:

“Kullanmama nedenlerim; daha yeni başladım göreve ve açıkçası araştırma gerekiyor yani daha önce derse girmeden önce büyük bir zaman gerekiyor. Hangisi uygun çocukların seviyesine araştırma yapmak gerekiyor. Çok zaman ayıramadığım için ve yeni başladığım için kullanmadım.”

### **Bilgisayar Oyunlarının Öğretim Aracı Olarak Rolü**

Bilgisayar oyunlarının öğretim aracı olarak rolü; öğretmenler tarafından aşağıdaki verilen başlıklar altında değerlendirilmiştir:

- 1) Değerlendirme etkinliklerinde kullanılan bir ölçme aracı olması
- 2) Tekrar ve pekiştirme etkinliklerinde kullanılabilen bir eğitim aracı olması
- 3) Sınıfın monoton havasını değiştirmede kullanılacak bir etkinlik olabilmesi
- 4) Dersin sunumunda kullanılabilmesi

K-7 bu konuyla ilgili görüşlerini:

*“Ölçme değerlendirmeden ziyade, ben öğretim tekniği olarak kullandım. Öğrenciler zeka gruplarına göre 8'e ayrılıyor. Görsel, işitsel, kinestetik... vs. Görsel olarak mesela kalıcılığı sağladı, o renklerle ilgili oyunda mesela... Harekete dayalı oyunlarda işitmesi, kalkıp vurması, dokunmatik ekran üzerinden dokunması öğrenmesine çok yardımcı oldu.”*

K-2 katılımcısı ise genellikle ünite sonlarında değerlendirme, tekrar ve pekiştirme amaçlı bilgisayar oyunlarını kullandığını ifade ederken, içeriğin sunumunda kullanılmaması gerektiğini şu sözleriyle belirtiyor:

*“Çocuklara hiçbir şey anlatmadan, öğretmeden bilgisayar oyunlarını kullanmak yanlış Yani aslında derste bilgisayar oyunlarını çok fazla kullanmakta yanlış... Biraz önce dediğim gibi 4 saatlik bir derste 3 saat ders anlatıp, kalan bir saati de böyle etkinliklere ayırmak etkili oluyor. Çünkü fazlası çocukları da sıkar. Bu durum biraz alışkanlık haline gelir ve çocuk “Nasıl olsa hep yapıyoruz” diye dikkatini vermeyebilir. Biraz da çocuğa özletmek lazım, etkili olması için...”*

Derslerinde teknolojik araçları mümkün olduğunca kullanan K-3 ise, eğitsel bilgisayar oyunlarını öğretmene yardımcı bir kaynak olarak görmektedir:

*“Güçlü bir araç ama hiçbir zaman etkili bir öğretmenin yerini tutamaz. Ne de olsa onu da kullanacak olan öğretmen... Evet, etkili, yerinde ve zamanında kullanılırsa çok güçlüdür. Hiçbir şey öğretilmeden bir takım diyaloglar içine girmeden sürekli ekranla baş başa olursa zararlı olabilir.”*

### **Bilgisayar Oyunlarının Ders İçerisinde Nasıl Kullanılması Gerektiği**

Bilgisayar oyunlarının ders içerisinde öğrenciler tarafından nasıl kullanılması gerektiği katılımcılar tarafından şu şekilde özetlenmektedir:

Katılımcılardan K-2 ve K-7 bilgisayar oyunu kullanılan derslerde, öğrencinin bilgisayar başında olmasının karmaşa yaratacağı gerekçesiyle bir dezavantaj olarak görmektedirler ve oyunu öğrenci yönlendirmesiyle kendileri oynadığında daha etkili olduğunu ifade etmektedirler.

K-2 rumuzlu öğretmen bu durumu şöyle ifade etmektedir:

*“Çocukların tek tek ellerinde bilgisayar olmadığı için kargaşa da olmuyor. Sadece bir tane bilgisayardan yönlendirdiğim için, bilgisayar oyunlarının kötü yönleri bana göre yok.”*

Benzer şekilde K-7 katılımcısı ise:

*“... bilgisayarı benim ya da onların kullanması çok ta önemli değil... Kolay kolay öğrenciyi tahtaya çıkarmam, çünkü zaman kaybı..Onlar söyler, ben yazarım..”*

Şeklinde düşüncelerini ifade etmektedir.

Öte yandan, bilgisayar oyunlarında grup etkileşimi olması gerektiğini savunan ve bunun olumlu faydalarını derslerinde gördüklerini ifade eden K-3 katılımcısı bu konuyla ilgili fikirlerini şöyle özetliyor:

*“...eşleştirme çalışmaları var, kelime çalışmaları var... Bunlarda çok eğleniyorlar, genelde iki gruba ayırıyorum, kendi gruplarında yarışıyorlar falan... Süreye göre daha çabuk yapmaya çalışıyorlar... Örneğin animasyonlu oyunlarda sınıfi gruplara ayırdığımda, katılım çok yüksek oluyor, öğrenci aktivitenin içerisinde oluyor. Tekrar tekrar oynamak istiyor...”*

Bu görüşe destek veren K-4 ise;

*“Kendileri yaparak, yaşayarak öğrendikleri zaman zaten çocuklar hangi ders olursa olsun bunun daha çok faydasını görüyorlar, kendileri alıp yönlendikleri için... Dyned eğitim sistemi geldi mesela orda da aynı şey var. Hem oyuna dönük bölümleri var hem de konuşmaya, anlamaya yönelik bölümleri olduğu için kendileri bunu kumanda ettikleri için daha faydalı oldu ve daha zevk almaya başladılar...”*

Yukarıda verilen ifadelerden farklı olarak bu konuyla ilgili olarak dikkat çeken en önemli verilerden biri de, bilgisayar oyunlarını dersinde kullansın veya kullanmasın araştırmaya katılan bütün katılımcıların, eğitsel bilgisayar oyunlarının çok fazla kullanılmaması, yeterli ve zamanında kullanılması gerektiği konusunda hemfikir olmalarıydı. Kullanılan oyunun eğitsel olsa bile, çok fazla oynandığında anti-sosyalliğe yol açacağı fikri tüm katılımcılar tarafından dile getirilmiş ve kullanılacak oyunun çocuğu çok fazla bilgisayar ekranına bağlamayacak nitelikte olması gerektiği belirtilmiştir. Örneğin K-4 bu durumla ilgili:

*“Çok fazla abartılmaması koşuluyla kullanılması bir ölçüye kadar faydalı olur. Ama salt ona bağlı kalınmamalı ve grup etkileşimini yaptırmak sınıfta grup yarışmaları, şarkıları düzenlemek çok daha faydalı olur diye düşünüyorum. O yüzden çok da abartılmamalı. Gelecekte de öyle olmalı...”* şeklinde düşüncelerini ifade ederken, K-3 bilgisayar oyunlarının anti-sosyalliğe yol açtığı yönüne vurgu yapmaktadır:

“...genel olarak bilgisayar oyunlarının çocuğu ekrana bağlaması, sosyal hayattan koparması gibi bir durum söz konusu... Çok fazla böyle olmamalı...”

Bu amaçla; katılımcılar eğitsel bilgisayar oyunlarının, okulda öğretmenler, ev ortamında ise anne-baba tarafından kontrol altında tutulması taraftarıdır.

### **Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitiminin Hangi Alanlarında Uygulandığı/ Uygulanabileceği**

Katılımcıların görüşlerine göre bilgisayar oyunlarının hangi alanlarda uygulandığı, uygulanabileceği aşağıda tablo üzerinde sunulmuştur.

**Tablo 1:** Bilgisayar Oyunlarının Uygulanabileceği Alanlar

<b>Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitiminin Hangi Alanlarında Uygulandığı/ Uygulanabileceği</b>	
Kelime öğretimine yönelik	Hava durumu, mevsimler, sıfatlar, ön ekler (prepositions), renkler, sayılar, şekiller, vücudun bölümleri, kıyafetler, zıt anlamlı kelimeler, fiilden sıfat yapma, sıfat ve zarflar, kıyaslamalar (comparative- superlative)
Dinleme (listening) etkinliklerinde	
Konuşma (speaking) etkinliklerinde	

Araştırmaya katılan katılımcılar; genel olarak kelime öğretimine yönelik olarak eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığını belirtmişlerdir. Hava durumu, mevsimler, sıfatlar, ön ekler (prepositions), renkler, sayılar, şekiller, vücudun bölümleri, kıyafetler, zıt anlamlı kelimeler, fiilden sıfat yapma, sıfat ve zarflar, kıyaslamalar (comparative-superlative) genel olarak öğretmenlerin karşılaştıkları ve uyguladıkları eğitsel oyunları temalarıdır.

K-4 bununla ilgili olarak;

“Var mısın yok musun yarışmasında olduğu gibi kutular vardı sayıları da öğrenmiştik. Kutuların sayılarını herkes istediği sayıyı söyleyip o kutuları açtırdı mesela. Sonunda da para kazanılıyor ya kazanamadık tabi biz elimizde olan parayı da kaybettik ama hem sayıları tekrar etmiş olduk hem de o şekilde söyleyip katılım göstermiş olmak inanılmaz keyifli oldu”

K-3 ise; “Mesela kelime oyunu, belli ünitelerle ilgili örneğin hava durumuyla ilgili, kişilik sıfatlarıyla ilgili kelimeler, prepositionlar mesela... Farklı kavramları öğretirken çok farklı, güzel oyunlar, animasyonlar var...”

K-2 ise sınıfta bilgisayar oyunları ile ilgili olarak bir deneyimini şöyle aktarıyor:

“Kıyafetlerle ilgili küçük oyunlar var onlara göre, mesela işte bir resim var, bir elbise var mesela, yanında da kıyafetlerin isimleri var “Hangisi gelir çocuklar diyorum?” onların beni yönlendirmesiyle tıklıyorum o yerine geliyor. En sonunda da “Başarılı oldunuz.” diye alkış sesi geliyor. Bu tür şeyler çocukların ilgisini çok çekiyor...”

K-7 ise genel olarak kelime öğretiminde kullanılması fikrinde olmakla birlikte, İngilizcenin yapısının aslında buna çok olanak vermediği görüşündedir. Genel olarak İngilizceye yeni başlayan bireyler için oyunların etkili olacağını düşünmektedir:

“Genel olarak kelime öğretiminde dedim ama bu her zaman gene bilgisayar oyunları da olmuyor. Mesela bazı kelimeleri öğretemezsiniz gene, kitap okumak için belki kitap okuyan bir çocuk resminden faydalanılabilir ama örneğin “iğnelemek” fiili, resimlerle anlatamayacağımız şeyler var, zaten sınırlı sayıdaki kelimeleri öğretebiliriz... Hareket bildirmeyen kelimeleri, fiilleri bu şekilde öğretmek zor... Onun için çok fazla kullanışlı da olmayacak. Sadece kelime bazında, o da beginner seviyesindekilere bence faydalı olabilir. 6 tane seviye var İngilizcede, ilk basamağında kullanılabilir bence... Yani başlangıç seviyesi dediysem, yaş faktörü de önemli bence, ilköğretim 4-5 öğrencilerine “oynamak” fiili top oynayan bir çocuk resmiyle gösterilebilir ama genel bir dil kursunu göz önüne alırsanız, yetişkin insanlara top oynayan çocuk resmiyle öğretmek hoş olmaz bence... Küçük yaştaki çocuklara, beginner seviyesindeki ilköğretim öğrencilerine kelime öğretme bu şekilde faydalı olabilir yani...”

Yukarıdaki paragrafta katılımcının da dile getirdiği yabancı dil eğitimindeki eğitsel bilgisayar oyunlarının genel olarak İngilizceye yeni başlayan çocuklara ve ilköğretim 4-5. sınıf öğrencilerine faydalı olacağı fikri K-2, K-4 tarafından da vurgulanmıştır.

Araştırmacı: Yani 4. ve 5. sınıf seviyelerinde daha mı uygun diyorsunuz?

K-4: “Tabi ki yani zaten 6. 7. ve 8. sınıfa geçince konular oyun oynamaktan çıkıp daha çok gramer konularına dönmeye başlıyor zaten. Daha çok çocuklar yazı yazmaya yönelik şeylere, okumaya yönelik,

*anlamaya yönelik şeylere dönüyorlar. Ama oyunlara baktığımız zaman o düzeydeki oyunlar çok yeterli değil ya da ben karşılaşmadım diyebilirim. Benim gördüklerim, benim kullandıklarım daha çok 4. ve 5. sınıf düzeyindeki çocuklara yönelik şarkılar, o şarkılarda geçen hareketleri yaptırma gibiydi. Ama dediğim gibi aktiviteler daha çok onlara yönelik oluyor.”*

Yukarıdaki katılımcının da ifadelerinden anlaşıldığı gibi araştırmaya katılan öğretmenler genel olarak İngilizcenin bu anlamda sınırlı olduğunu dile getirmişlerdir. Listening, Speaking alanlarında bilgisayar oyunlarının kullanılmasının öğrencilerin telaffuz ve konuşma becerilerini artıracağına inanmakla birlikte, okuma (Reading), yazma (Writing) gibi alanlarda, bilhassa genel olarak dilbilgisi konularının öğretiminde bilgisayar oyunlarının uygulanamayacağı yönünde bir fikre sahiptirler.

K-6 bu konudaki görüşlerini:

*“Hangi alanlarda... “Özellikle listening te... Öğrenciler duyum etkinliklerinde çok eksikler... Kimi zaman anlamıyorlar. Benden istiyorlar, “Hocam siz okur musunuz?” diye... Niye böyle bir şey diyorlar çünkü Türkiye de kimse birbiriyle İngilizce konuşmuyor. Gerçek alanda da insanlar (İngilizceyi ana dili olarak kullananlar) hızlı konuştukları için anlayamıyorlar. Fakat derste daha yavaş okuduğum için daha iyi anlayabiliyorlar. Listening te ve Speaking te... Aslında bütün dillerde de kullanılması gerektiği taraftarıyım. Özellikle Listening te...”*

Bu fikre katılımcıların çoğu katılmakla birlikte bir ortaöğretim kurumunda görev yapan K-3, derslerinde zaman zaman Podcasting kullandığını, dinlemeyle birlikte dinlenen metnin ekranda yazı olarak aktığını ve sonrasında soru cevap etkinlikleri yaptıklarını ve çok fayda gördüklerini söylüyor. Kendisi gramer alanında teknolojiye çok yararlandığını ifade etmekle birlikte ortaöğretim seviyesinde gramer alanında bir oyunla karşılaşmadığını belirtiyor. Kullandığı oyunların genel olarak kelime bilgisine yönelik oyunlar olduğunu ve başlangıç düzeyindeki öğrencilere yönelik olduğunu ifade ediyor. Bununla ilgili fikirlerini şöyle dile getiriyor:

*“Gramer alanında veya kelime bilgisi dışındaki oyunlarla hiç karşılaşmadım. Bu alandaki eksikliği doldurmak amacıyla, kendim internette bir şeyler buluyorum. Bazen podcasting ile bir şeyler dinliyoruz, ekranda da text geçiyo aynı zamanda, lazerli bir ışığımız var bir taraftan onunla takip ediyoruz, sonrasında çevrimiçi soru cevaplar oluyor, bu şekilde çok şey öğreniyorlar. Veya ne yapıyorum? Bazı filmlerin, videoların bazı kısımlarını kesiyorum, izliyoruz ve dinliyoruz, sonrasında üzerinde konuşuyoruz, devamını tahmin ediyoruz... Gerçekten çocukların hoşuna*



*gidiyor. Ama ortaöğretime yönelik bir bilgisayar oyunu ile karşılaşmadım. Gramer konularını bir kural gibi öğretmek, önce özne gelir, sonra fiilin şu hali gelir gibi öğretmek çok sıkıcı oluyor. Ben de bu şekilde alternatifler buluyorum. Kızım okulöncesi eğitiminden itibaren özel bir okulda öğrenim görüyor. Şu an 12 yaşında ve 6. sınıfa gidiyor. İngilizceyi en başından bu yana gramer konuları da dâhil olmak üzere, bilgisayar oyunları, bol etkinliklerle, hoplayarak, zıplayarak öğrendiler ve şu an inanılmaz 17 yaşındaki bir ortaöğretim öğrencisinden çok daha güzel konuşuyor...”*

Bu görüşlere benzer şekilde K-2 ise;

*“Reading alanında işime yaramıyor. Çünkü çocuklar bir şey açıp okumuyorlar. Listening olarak ve Speaking olarak işime yarıyor. Zaten Writing i derste yapıyoruz. Yani iki alanda işime yarıyor, hem çocukların telaffuzu gelişiyor, hem dinlemeleri gelişiyor. Yani bu iki yönde katkıda bulunuyor...”*

Katılımcılar kelime bilgisine yönelik geliştirilen oyunların ise genel olarak resim eşleştirme, boşluk doldurma veya doğru kelimeyi bulma gibi etkinliklere dayalı olduğunu belirtmektedirler.

### **Yabancı Dil Eğitiminde Uygulanan ve Uygulanacak Olan Bilgisayar Oyunlarının Taşınması Gereken Özellikler**

Yabancı dil eğitiminde uygulanan ve uygulanacak olan bilgisayar oyunlarının taşınması gereken özellikler aşağıdaki verilen özellikler çerçevesinde katılımcılar tarafından dile getirilmiştir:

- 1) Öğrenci seviyesine ve öğretim programına uygun olması
- 2) Birden fazla duyu organına hitap etmesi
- 3) Hareket içermesi (hem oyunun yapısının hem de oyunun öğrenciyi harekete sevk etmesi)
- 4) Farklı zekâ alanlarına göre tasarlanmış olması
- 5) Yabancı dilin birden fazla alanını kapsaması
- 6) Yabancı dil uzmanları tarafından oyun içeriklerinin hazırlanması
- 7) Geri bildirimlere yer vermesi
- 8) Hızının ve süresinin iyi ayarlanmış olması

Araştırmaya katılan katılımcılar bilhassa eğitsel oyunların öğrencilerin ne kadar duyu organına hitap ederse o kadar etkili olacağı görüşündedirler. En fazla vurgulanan özelliklerin başında görsel olarak öğrenciyi hitap etmesi, hareket içermesi (hem oyunun kendisinin, hem de öğrencileri harekete sevk edecek yapıda olması) kulağa hitap etmesi, konuşmaya yönelik aktiviteler içermesini vurgulamışlardır.

K-7 bu konudaki fikirlerini:

*“Dediğim gibi görsellik ön planda, mesela nasıl tarih öğretirken harita kullanılıyorsa, İngilizcede de bir takım hareket içeren kelimeleri, özellikle nesnelere, görsel olarak öğretmek çok daha iyi... Mesela ben bir şeyi ezberletmek istesem, onu şarkı, türkü halinde öğretim, kalıcılığı daha fazla çünkü... Görmesi duyması lazım... Keman diyorum mesela, onun hem yazılışını görmeli, resmini görmeli, okunuşunu dinlemeli, bu şekilde daha kalıcı olur. 8 tane farklı zeka alanı varsa, mutlaka bunlara hitap etmeli...”*

K-4 ise bu durumu şöyle özetliyor:

*“Geleneksel eğitim, yabancı dil eğitiminde zaten bir süre sonra öğrencinin unutmaya yol açar. Ama dediğim gibi görsellik için içine girerse, duyma için içine girerse, bir de bu dinleme etkinlikleri dili kullanan kişiler tarafından yönlendirilirse mutlaka ki avantajı olur...”*

K-5 ise eğitsel bilgisayar oyunlarının belli bir süre içerisinde, hız gerektirmesini bilişsel açıdan faydalı görüyor:

*“El göz koordinasyonlarını hızlandırıyor olabilir. Beyinleri ilk başlarda hızlı çalışıyor olabilir. Çünkü bilgisayar oyunlarında genel olarak hız ön planda olan... Daha hızlı düşünüyorlar daha hızlı hareket ediyorlar. Öyle de bir potansiyelin olduğunu düşünüyorum. Görsel olarak destekliyor. Kulağımıza hitap ediyor. El becerisini geliştiriyor. Bir de eğlenceli oluyor. Zamanın nasıl geçtiğini anlamıyorsun...”*

K-3 ise eğitsel bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde sadece bir alanı kapsamasının (Reading, Writing, Speaking, Listening) bir dezavantaj yaratacağı fikrini savunmaktadır ve mevcut olanaklarla yapılan dil eğitiminin etkili olmadığını şöyle ifade etmektedir:

*“Dil öğreniminin bir sürü yönü var. Sadece bir yöne doğru yoğun olursa mesela sadece dinlemeye yönelik olursa, örneğin konuşma becerisini engelleyebilir, diğer alanlar eksik kalır. Bu aynı şeye benziyor, Fatıha Suresini ezberletirsin ama anlamını sorduğunda herkes dut yemiş bülbüle döner... Konuşma çok önemli, bir çocuğa istediğin şeyleri akşama kadar ezberlettirebilirsin, ezberlediği şeyleri söylemesi, onun İngilizce konuşabildiği anlamına gelir mi? Ezberlediğin bir şeyi şakırsın sadece...”*

Katılımcı buna yönelik olarak kullanılacak bilgisayar oyununun birden fazla alanı kapsamaya taraftarıdır. Öte yandan, katılımcıların belirttiği bir diğer nokta ise; hazırlanacak olan bilgisayar oyununun bu alanın uzmanları tarafından hazırlanması gerektiğidir. Bilhassa Listening ve Speaking alanında bu dili etkin olarak konuşan kişilerin hazırlanmasının daha

etkili bir dil öğrenimine fayda sağlayacağı inancındadırlar. Bilgisayar oyunundan gelen geribildirimlerin öğrenci etkileşimini artırdığını vurgulayan katılımcılar örneğin yapılan etkinlikten sonra alkış sesinin gelmesi, “kazandınız” yazısının ekranda görünmesinin, öğrenciyi çok güdülediğini, tekrar tekrar oyunu oynamak istediklerini belirtiyorlar. Yapılan görüşmelerde, bilgisayar oyunu kullanmayan veya dezavantajlarını belirten katılımcılar, bilgisayar oyunlarının kullanılmadan önce incelenmesi gerektiğini, öğretim hedeflerine uygun olup olmadığının tespit edilmesi gerekliliğini belirtmişler ve bunun için zaman ayırmak gerektiğini görüşlerinde dile getirmişlerdir. Bu durum iki katılımcı için bilgisayar oyunu kullanmamanın ana nedenlerinden biri olarak belirtilmiştir. Kullanan öğretmenler de, öğretim programı ile oyunun hedeflerinin paralel olmaması durumunda kullanmayacaklarını, böyle bir durumun zaman kaybına neden olacağı fikrini gündeme getirmişlerdir.

Bir diğer değinilen konu ise, eğitsel bilgisayar oyunlarının süresidir. Üç yıldır bir ortaöğretiminde görev yapan ve mesleğinin ilk yılında eğitsel bilgisayar oyunu kullanan ve yaşadığı olumsuz tecrübe sonucu bir daha kullanmayan K-5, oyunun öğrenci seviyesine göre çok hızlı olduğunu, yetiştiremediklerini, oyunun da uzun sürmesi olması nedeniyle sınıfta karmaşa çıktığını belirtirken, oyunun çok iyi seçilmesi gerektiğinin önemine işaret ediyor.

### **Bilgisayar Oyunlarının Yabancı Dil Eğitiminde Kullanılabilmesi İçin Gerekli Şartlar**

Yabancı dil eğitiminde bilgisayar oyunlarının derste etkin bir şekilde kullanılabilmesi için katılımcılar tarafından ifade edilen gerekli şartlar aşağıda verilmiştir:

- 1) Eğitim ortamlarındaki donanımın tam olması
- 2) Piyasada bulunan bilgisayar oyunlarının maliyetinin daha uygun olması
- 3) Yazılım eksikliğinin giderilmesi
- 4) Farklı zekâ alanlarına göre tasarlanmış olması
- 5) Öğretim programlarına uygunluğunun uzman kişilerce değerlendirilmesi
- 6) Uygun sayıda öğrencinin faydalanabileceği dil laboratuvarlarının kurulması
- 8) Hızının ve süresinin iyi ayarlanmış olması

K-3 bu durumla ilgili olarak:

*“Hangi ders olursa olsun, donanım tam olmalı, bir projeksiyon cihazı olmalı... Örneğin internet erişimi varsa kaynağınız çok fazla... Konuyla ilgili olarak internet sitelerinden bir sürü şey indirip derste kullanabilirsiniz. Tabi ben bunları öğrencinin erişiminin olmadığı, sadece öğretmenin erişimin olduğu yerlerden bulabiliyorum. Bunun için gerektiği zamanlarda hem zaman hem de maddi kaynak ayırıyorum.”*

K-5 ise bu durumu şöyle özetliyor:

*“Bireysel bilgisayar olmadığından ortak bir bilgisayarda oynandığından biri oynarken diğeri izleyemez ilgileri dağınık. Sadece bir kişiye yönelik olur. Karmaşa olur. El çırpmalar, bağırma, destek vermeler falan... Zamanının birçoğu bir kişiye odaklanmış olur. Geri kalanlar ise boşuna akıp gider. Sınıf mevcudunun 40 kişi olan bir yerde, bilgisayar oyunu olsa da çok fazla vakıf olamazsın yani sınıf mevcudunu da göz önünde alman lazım. Birine bakarken ötekini ne yaptığını bilemezsin.”*

K-2 de K-5 gibi öğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken bireysel bilgisayara sahip olmalarını ve bunu uygulayabilmek için dil sınıflarının, dil laboratuvarlarının olması gerektiği görüşünü savunmaktadır:

*“Gelecekte eğer dil laboratuvarlarımız olursa, bütün konularla ilgili bir bilgisayar oyunu yüklenmesi lazım... Çünkü eğer o konuyla ilgili oyun olursa çocuk çok daha iyi öğrenir. Çocuk oyunu seviyor, dolayısıyla sıkılmayacaktır. Her konuyla ilgili, her konunun sonunda oyun olursa; laboratuvar olacağı için her çocukta da bilgisayar olursa, oyunlar bütün bilgisayarlara da yüklenirse çocuğun çok daha iyi öğreneceğine inanıyorum...”*

K-7 ise bilgisayar oyunlarının oynanabilmesi için gerekli şartları şu şekilde ifade ediyor:

*“İlk önce bir kere, bu atölyelerin dışında 20 kişilik de olsa ayrı bir bilgisayar laboratuvarı olmalı... En azından bir bilgisayar ve projektör mutlaka olmalı... Tam donanımlı olmasa da olur. İnternet falan olmasa da biz bir şekilde USB bellekle falan halledebiliriz. Bir bilgisayar ve projeksiyon çok gerekli...”*

Katılımcılardan K-3 ve K-4 rumuzlu öğretmenler bilgisayar oyununu grup etkinliği olarak kullanmakla birlikte bireysel bilgisayarların olması gerektiği fikrini savunmaktadırlar. Şu an ellerinde bir bilgisayar olduğu için grup yarışmaları yaparak, bir şekilde tüm öğrencileri sürece katma taraftarıdır.

K-4 bu konuyla ilgili olarak düşüncelerini şöyle aktarmaktadır:

*“Tabii ki iyi çalışan bilgisayarlarınızın olması gerekir, her sınıfta olacak. Ve bir tane değil, birkaç tane olmalı ki en azından 4 kişiyi bir bilgisayar başına oturduğunuzu düşünün, onda da birinin egemenliği söz konusu oluyor, o bile yeterli olmuyor. Yani daha etkili olabilmesi için daha fazla bilgisayarınızın, kulaklığınızın, mikrofonunuzun, internetinizin olması gerekiyor.”*

K-2, K-5, K-7 ve K-8 ise genel olarak öğrenci yönlendirmesiyle bilgisayar oyununu kendileri oynamayı tercih etmektedirler, bilgisayarı kendilerinin ya da öğrencilerin kullanmasının pek bir şey değiştirmeyeceğini, öğrenci kullandığı zaman sınıfta karmaşa çıktığını ifade etmektedirler. Bu öğretmenler için bir bilgisayar ve bir projeksiyon yeterli donanım olarak ifade edilmektedir.

K-7 düşüncelerini şu şekilde özetliyor:

Araştırmacı: Projeksiyon dediniz mesela, ben buradan şunu anlıyorum, öğrenciler sizi yönlendirecek, siz onların komutlarına göre işlemleri yapacaksınız, öyle mi?

K-7: *“Yani tabii ki, en azından amaç görselliği sağlayabilmek... Yani bilgisayarı benim ya da onların kullanması çok ta önemli değil... Kolay kolay öğrenciyi tahtaya çıkarmam, çünkü zaman kaybı... Onlar söyler, ben yazarım, tabi yazmalarını da zaman zaman görüyorum...”*

K-2 ise tek bilgisayar olmasının ve bunu öğretmenin kumanda etmesinin sınıf içerisindeki olumsuz davranışları en aza indirdiğini belirtmektedir:

*“Sınıf içerisinde bir tane bilgisayar kullanma şansımız var, çünkü bilgisayar laboratuvarımız yok, tabi derste ben kullanıyorum çocukların yönlendirmesiyle, onlar da görüyorlar, kendileri yapamıyorlar ama ben kullanıyorum. Çocukların tek tek ellerinde bilgisayar olmadığı için kargaşa da olmuyor. Sadece bir tane bilgisayardan yönlendirdiğim için, kötü yönleri de bana göre yok.”*

Katılımcıların birçoğu, bilgisayar oyunlarının kullanılmadan önce incelenme gerektirmesini bir dezavantaj olarak belirtmektedir. Eğer öğretim programına uygun olarak, uzman kişiler tarafından bilgisayar oyunları hazırlanırsa, bu durum öğretmenin ekstradan bunun için zaman harcamasını önleyeceği için, bilgisayar oyunlarının kullanımını artırıcı bir faktör olarak göze çarpmaktadır.

Günümüzdeki mevcut durum ve teknolojideki hızlı gelişmeler göz önüne alındığında katılımcılar yabancı dil eğitiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımının artacağı ve ileriki eğitim sistemlerinde bilgisayar oyunlarını daha sık göreceğimiz konusunda hemfikirdirler. Bununla birlikte; kullanımın kontrol altında tutulması gerektiği, yerinde ve zamanında kullanılırsa ancak fayda sağlayabileceğini görüşlerine eklemektedirler.

## **TARTIŞMA ve SONUÇ**

Yabancı dil eğitiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımı ile ilgili olarak mevcut durumu ortaya çıkaran, katılımcıların bu konudaki görüş ve tutumlarını yansıtan, eğitsel bilgisayar oyunlarının geleceğine ait öngörülerin tespiti amacıyla yapılan bu çalışma birçok önemli sonucu beraberinde getirmektedir. Buna göre; öğretmenin benimsediği eğitim felsefesinin, bilgisayar oyunlarını tercih etme veya etmeme nedenini etkilediği düşünülebilir. Araştırmanın bulgularına göre; eğitsel bilgisayar oyununu derslerinde kullanan öğretmenler bunu yabancı dil eğitiminde geleneksel eğitimden uzaklaşmak amacıyla bir alternatif olarak görmektedirler. Bazı zamanlarda da sınıf ortamının monoton havasını dağıtmak amacıyla uyguladıklarını belirtmektedirler. Geleneksel eğitimin yabancı dil eğitiminin doğasına uymadığının altını çizerek, öğrencinin aktif olduğu bilgisayar oyunlarını ders içerisinde kullanmanın avantaj sağladığı belirtilmektedir. Lee (2000)'nin yapmış olduğu çalışma, bu yönüyle araştırmayı destekler niteliktedir. Katılımcılar kullanmama nedeni olarak; zaman kaybı, sınıfın kontrolünü kaybetme gibi nedenlerin de zaman zaman altını çizmektedirler. Benzer sonuçlar Baek'in 2008 yılında yapmış olduğu çalışmada da göze çarpmaktadır. Böyle bir tutumun oluşmasında öğretmenlerin lisans eğitimleri sırasında teknoloji destekli ortamlarda sınıf yönetimi konusunda zorluk çektiklerini akla getirmektedir.

Elde edilen veriler ışığında, yabancı dil eğitiminde oyunun hangi alandaki becerileri kazandırmaya yönelik olması, oyunun özelliklerini etkilemektedir diyebiliriz. Örneğin Listening ve Speaking becerilerini geliştirmeye yönelik bir oyun tercih edilmişse, içerisinde diyalogların olduğu, etkileşimli veya çevrimiçi oynanabilecek, geribildirimlerin yoğun olduğu bir oyun beklenmektedir. Güney Kaliforniya Üniversitesi'nde Johnson, Marsella, Mote, Viljhálmsson, Narayanan ve Choi tarafından 2004 yılında tasarlanan eğitsel oyunda da katılımcıların belirtmiş olduğu bu nitelikler görülmektedir.

Öte yandan seçilen oyunun özelliği, bilgisayar oyunlarının öğretim aracı olarak nasıl kullanılması gerektiğini etkileyebilmektedir. Bu ilişki aynı

zamanda çift yönlüdür. Yani öğretmenin bilgisayar oyununu nasıl bir ders aracı olarak kabul etmesi, seçeceği oyunun özelliklerini de etkileyecektir. Örneğin seçilen oyun, tekrar ve pekiştirmeye yönelik bir oyun ise, içerisinde geribildirim özelliğinin yoğun olması, çok uzun süren bir oyun olmaması gerekir. Katılımcıların görüşlerine göre; genel olarak içeriğin kazandırılmasından sonra, ünite sonlarında hedeflerin ne kadarının gerçekleştirildiği tespit etmek, varsa öğrenim eksikliklerini telafi etmek veya öğrenilenleri görerek, duyarak daha kalıcı hale getirmek amacıyla tercih edildiği görülmektedir. Araştırmanın bulgularına göre de, katılımcılar tarafından kullanılan bilgisayar oyunları genel olarak, ölçme-değerlendirmeye hizmet eden, tekrar ve pekiştirme sağlayan, hiçbir zaman öğretmenin yerini tutamayacak yardımcı bir araç olarak görülmektedir.

Katılımcıların böyle bir tutum içerisinde olmaları, onların benimsedikleri öğretim felsefesi hakkında ipuçları vermektedir. Bilgisayar oyunlarının dersin tüm içeriğini öğretmeyeceği, kullanılmaya kalkırsa, öğrenciler açısından zararlı olacağı, sınıf kontrolünün kaybedileceği, öğrencilerin teknoloji ile çok fazla yüz yüze olmalarının faydadan ziyade zarar getireceği benimsenen görüşler olarak göze çarpmaktadır.

Bir diğer dikkat çeken nokta ise, bilgisayar oyunlarının genel olarak dil öğrenimine yeni başlayan küçük çocuklar için uygun olabileceği fikri idi. Bilgisayar oyunu diyince öğretmenlerin bunu küçük çocukları eğlendirirken bir şeyler öğreten yapıda olarak algılamaları, oyunların sadece çocuklara özgü olabileceğine dair inançları bilgisayar oyunlarının uyarlanabileceği alanlara ilişkin tutumlarını da etkilemektedir. Halbuki 2007 yılında Entertainment Software Association tarafından bilgisayar oyunu kullanımıyla ilgili yapılan araştırma göstermektedir ki, bilgisayar oyunu kullanıcılarının yaş ortalaması 33'tür (Akt. Klemetti, Taimisto ve Karppinen, 2009).

Öğretmenlerin bu şekilde algılamalarında, kullandıkları oyunların özelliklerinin büyük oranda etki ettiği, kullanılan oyunların bu alandaki sınırlılığı düşünülebilir. Araştırmanın bulguları da öğretmenlerin bilgisayar oyunu kullanım deneyimlerine bakıldığında bunu yansıtır şekildedir. Bu alanla ilgili olarak eğitsel bilgisayar oyunlarının nitelik ve çeşit bakımından oldukça eksik olduğu görülmektedir. Şahhüseyinoğlu (2007)'nin yaptığı araştırmaya göre de katılımcılar COMPAD adlı eğitsel bilgisayar oyununu kullanmışlar ve oyunun genel olarak lisans seviyesinden daha küçük dil öğrencileri için uygun olduğu fikrini belirtmişlerdir.

Bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitimde kullanılması için gerekli olan şartların mevcut durumu öğretmenlerin bilgisayar oyunlarını derslerinde

kullanma düzeylerini ve şekillerini etkilemektedir. Araştırmadan elde edilen bulgular göstermektedir ki, örneğin, bilgisayarın sınırlı sayıda olması veya bir tane olması öğretmen merkezli bir eğitime sevk etmektedir. Aynı zamanda öğretim aracı olarak rolünü etkilemekte, sınırlandırmaktadır. Kaynakların çoğunun internetten sağlanması nedeniyle, internete ulaşımı olmayan bir öğretmenin kullanması mümkün olmamaktadır. Veya bir uzman incelemesinden geçmiş olmayışı, eğitim programlarına uygunluğunun yetkili merciler tarafından onaylanmış olmaması, öğretmen üzerindeki yükü artırmakta, bilgisayar oyunlarının kullanımına ket vurmaktadır. Baek (2008)'in çalışmasında da belirttiği gibi maddi yetersizlikler, istenilen bilgisayar donanım ve yazılımlarına ulaşma güçlüğü, öğretim programının esnek olmayışı bu çalışmada da bilgisayar oyunlarının kullanımını etkileyen faktörler olarak tespit edilmiştir. Baek (2008)'in bulgularından farklı olarak araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamı gerekli şartların sağlanması durumunda bilgisayar oyunlarından derslerinde yararlanmak istediklerini belirtmişlerdir.

Aynı zamanda eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı alanlar, öğretmenlerin bu alanların öğretimine yönelik bilgisayar oyunlarını tercih etme olasılığını artırmaktadır. Çünkü bilgisayar oyunlarının birçok duyu organına hitap edecek şekilde tasarlanmış olması, öğretmenler tarafından kalıcılığı sağladığı açıyla tercih edilmektedir. Öğretmenler elindeki bilgisayar oyunları hangi ünite veya konuya yönelikse, o konunun öğretiminde oldukça etkili bir öğrenme sağladığı gerekçesiyle bilgisayar oyunlarından yararlanma yoluna gitmektedirler. Eğitsel bilgisayar oyunlarının geleceğine ait öngörülerde bulunan katılımcılar ise, gelecekte eğitim sistemleri içerisinde bilgisayar oyunlarını daha çok göreceklere dair ümitli olduklarını, gerekli şartların sağlanması durumunda istekli olduklarını belirtmişlerdir. Alanyazında öğretmenlerin teknoloji kullanımına yönelik olumsuz tutum içerisinde olduklarını belirten çalışmalar olmasına rağmen (Summers, 1990) bilgisayar oyunları kullanımı konusunda olumlu tutum içerisinde olmaları dikkat çekicidir.

Araştırmanın bulgularına göre, bilgisayar oyunları sık kullanılırsa öğrencilerin bundan sıkılacağı ve sınıfta sorun yaratacağına, öğretmenlerin sınıf hâkimiyetini kaybedeceklerine, bilgisayar oyunlarının hiçbir zaman bir öğretmenin yerini tutamayacağına yönelik bir tutumları göze çarpmaktadır.

### **Öneriler**

Araştırmanın sonuçları göz önüne alındığında; eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenmede kalıcılığı sağladığı, sınıf ortamlarının monotonluğunu azalttığı, süreç içerisinde öğrencileri aktif kıldığı göz önüne



alınırsa eğitim programlarında eğitsel oyunlar desteği ile öğrenmeye önem verilmesi faydalı olacaktır diyebiliriz.

Araştırmanın bir diğer sonucu olarak öğretmenlerin gerekli şartların sağlanması hususunda eğitsel bilgisayar oyunları kullanımına yönelik olumlu tutum içerisinde oldukları görülmektedir. Bu amaçla katılımcılar tarafından belirtilen yazılım ve donanım eksikliğinin en aza indirilmesi gerekmektedir. Bu aşamada yetkili kurumlara büyük görevler düşmektedir. Eğitsel bilgisayar oyunlarının piyasada sınırlı olması ve maliyetinin yüksek olmasının bilgisayar oyunlarının kullanım oranını düşürdüğü göz önüne alınırsa, bu alanda hizmet veren kuruluşların yeni çözümler üretmeleri beklenmektedir. Bilhassa eğitsel oyunlarının çeşitliliğinin sağlanması oldukça yerinde bir uygulama olacaktır.

Eğitim kurumlarının donanımın yanı sıra, mekânların fiziksel özellikleriyle ilgili düzenlemeler yapmaları süreci daha da aktif kılmada yardımcı olacaktır. Katılımcıların görüşlerine göre zaman kaybı, sınıfı kontrol edememe gibi korkular nedeniyle bilgisayar oyunları ders içerisinde zaman zaman veya hiç kullanılamamaktadır. Bu amaçla öğretmen yetiştiren kurumların, çağımızın teknoloji çağı gerçeğini göz önüne alarak, teknoloji destekli ortamlarda sınıf yönetimi becerilerini öğretmen adaylarına etkili bir şekilde kazandırmaları önem arz etmektedir.

## **KAYNAKLAR**

- Aldrich, C. 2004. Simulations and the future of learning: An innovative (and perhaps revolutionary) approach to e-learning. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Baek, Y. K. 2008. What hinders teachers in using computer and video games in the classroom? Exploring factors inhibiting the uptake of computer and video games. *Cyber Psychology and Behavior*. 11(6):665-671.
- Barab, S.A., Thomas, M. K., Dodge, T., Carteaux, B., and Tuzun, H. 2005. Making learning fun: Quest Atlantis, a game without guns. *Educational Technology Research and Development*. 53(1): 86-107.
- Betz, J. A. 1995. Computer games: Increases learning in an interactive multidisciplinary environment. *Journal of Educational Technology Systems*. 24: 195-205.

- Csikszentmihalyi, M. and Csikszentmihalyi, I. S. 1998. *Optimal experience: Psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Christakis, D.A., Ebel, B.E., Rivara, F.P, and Zimmerman, F.J. 2004. Television, video, and computer game usage in children under 11 years of age. *The Journal of Pediatrics*. 145: 652-656.
- Garris, G., Ahlers, R., and Driskell, J. 2002. Games, motivation and learning. *Simulation and Gaming*. 33: 441-467.
- Gee, J.P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan.
- Glaser B. G, Strauss A. L. 1967. *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. New York: Aldine.
- Johnson, W.L., Marcella, S., and Vilhjalmsson. The DARWARS Tactical language Training System. Interservice/ Industry Training, Simulation and Education Conference (I/ITSEC). 2004.
- Kafai, Y. B. 1995. *Minds in play. Computer game design as a context for children's learning*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kaptalin, V., and Cole, M. 2002. Individual and collective activities in educational computer game playing. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum. 303-316.
- Kangas, S. 2003. *Hyödyllistä pelaamista. Opestuspelit ja muut tainmentit*. ITK Conference, Hameenlinna, Finland.
- Ke, F. 2008. A case study of computer gaming for math.: Engaged learning from gameplay?. *Computers and Education*. 51: 1609-1620.
- Klemetti, M., Taimistro, O., Karppinen, P. 2009. The attitudes of Finnish school teachers towards Commercial educational games. *Design and use of Serious Games*. 97-105.
- Krepsi, M. R., Bone, M., Ahmad, R., Worthington, B., Salmon, P. 2008. Hemodialysis Patients' Evaluation of Their Lives. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 19(4): 365-372.
- Lee, K. 2000. English teachers' barriers to the use of computer-assisted language learning. *The Internet TESL Journal*. 6(12).
- Malone, T. W. 1981. What make computer games fun? *Byte*. 6:258-277.

- Meunier, L.E. 1996. Human factors in a computer assisted foreign language environment: The effects of gender, personality and keyboard control. *CALICO Journal*. 13 (2-3): 47-72.
- Miller WL, Crabtree BF. 1992. Primary care research: a multimethod typology and qualitative road map. *Doing Qualitative Research*, BF Crabtree, WL Miller (Ed), Sage Publications. 3-28.
- Patton M.Q. 1990. *Qualitative Evaluation and Research Methods*, 2nd ed., Newbury Park. Sage.
- Peterson, M. 2010. Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 23 (5), 429-439.
- Prensky, M.2001 *Digital game based learning*. New York; London; Mc Graw-Hill.
- Rieber, L. P. 1996. Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology, Research and Development*. 44(1): 43-58.
- Şahhüseyinoğlu, D. 2007. Eleştirel düşünme ve eğitsel oyunlar: İngiliz dili aday öğretmenlerinin görüşleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 32: 266-273.
- Squire, K. Video games in education. *International Journal of Intelligent Games and Simulation*. 2003. 2(1): 49-62.
- Strauss A, Corbin J. 1990. *Basics of Qualitative Research: Grounded Theory, Procedures and Techniques*. Newbury Park, CA: Sage.
- Summers, M. 1990. New student teachers and computers: an investigation of experiences and feelings. *Educational Review*, 42(3), 261–271.
- Tüzün, H. 2004. *Motivating learners in educational computer games*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Indiana Üniversitesi.
- Tüzün, H. 2006. *Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest Atlantis*. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 30: 220-230.
- Whelan, D.L. 2005. Let the games begin. *School Library Journal*. 51(4): 40-43.
- Mead, J. V. 1992. *Looking at old photographs: Investigating the teacher tales that novice teachers bring with them* (Report No. NCRTL-RR-92-4). East Lansing, MI: National Center for Research

on Teacher Learning. (ERIC Document Reproduction Service No. ED346082)

Borman, W. C., Hanson, M. A., Oppler, S. H., Pulakos, E. D., and White, L. A. 1993. Role of early supervisory experience in supervisor performance. *Journal of Applied Psychology*, 78, 443-449. Retrieved October 23, 2000, from PsycARTICLES database.

Fournier, M., de Ridder, D., and Bensing, J. 1999. Optimism and adaptation to multiple sclerosis: What does optimism mean? *Journal of Behavioral Medicine*, 22, 303-326. Abstract retrieved October 23, 2000, from PsycINFO database.

## **EK-1**

### **Görüşme Soruları:**

#### **Eğitsel bilgisayar oyununu derslerinde kullanan katılımcılar için:**

1. Daha önce alanınızla ilgili hiç eğitsel amaçlı bilgisayar oyunu kullanma veya inceleme fırsatınız oldu mu? Eğer oldu ise bu deneyiminizle ilgili tecrübelerinizden bahsedebilir misiniz?
2. Yabancı dil derslerinde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?
3. Derslerinizde hiç bilgisayar oyunu kullandınız mı?
4. (Eğer kullandı iseniz) ne zaman kullanmaya başladınız? Derslerinizde bilgisayar oyunları kullanmaya başlamanızın sebepleri nelerdi? Kullanma amacınız nelerdi? Oyunun özelliklerinden bahsedebilir misiniz?
5. Derslerinizin hangi aşamasında bilgisayar oyunlarından yararlanıyorsunuz?
6. Derslerinizde bilgisayar oyunu içeren ne tür aktiviteler yapıyorsunuz, bilgisayar oyununu öğretim aracı olarak nasıl kullanıyorsunuz?
7. Sizin sınıfta en olumlu (pozitif) bilgisayar oyunu deneyiminiz nasıldı? Açıklayabilir misiniz?
8. Bilgisayar oyunlarını yabancı dil öğretiminde faydalı bir öğretme ve öğrenme aracı olarak algılıyor musunuz?
9. Size göre bir öğretim aracı olarak bilgisayar oyunlarının güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?
10. Genel olarak bilgisayar oyunlarının eğitsel potansiyeli sizce nedir?
11. Bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılması ile ilgili geleceğine ait öngörüleriniz nelerdir?
12. Sizce, geleneksel eğitimle karşılaştırıldığında yabancı dil derslerinde bilgisayar oyunu kullanmanın avantajları nelerdir?
13. Bilgisayar oyunlarını ders içerisinde kullanmanın dezavantajları olarak neler söyleyebilirsiniz?
14. Bilgisayar oyunlarının yabancı dil derslerinde daha etkin kullanılabilmesi için hangi şartların olması gerektiğini düşünüyorsunuz?
15. Gerekli şartların sağlanması durumunda derslerinizde bilgisayar oyunlarından yararlanır mısınız?

16. Başka söylemek veya eklemek istediğiniz yorum veya sorularınız var mı?

**Eğitsel bilgisayar oyununu derslerinde kullanmayan katılımcılara yöneltilen sorular ise şöyledir:**

1. Daha önce alanınızla ilgili hiç eğitsel amaçlı bilgisayar oyunu kullanma ve ya inceleme fırsatınız oldu mu? Eğer oldu ise bu deneyiminizle ilgili tecrübelerinizden bahsedebilir misiniz?
2. Yabancı dil derslerinde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımı hakkında ne düşünüyorsunuz?
3. Derslerinizde hiç bilgisayar oyunu kullandınız mı?
4. Derslerinizde bilgisayar oyunu kullanmadı iseniz kullanmama nedenleriniz nelerdir?
5. Bilgisayar oyunlarını yabancı dil öğretiminde faydalı bir öğretme ve öğrenme aracı olarak algılıyor musunuz?
6. Size göre bir öğretim aracı olarak bilgisayar oyunlarının güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?
7. Genel olarak bilgisayar oyunlarının eğitsel potansiyeli sizce nedir?
8. Bilgisayar oyunlarının gelecekte eğitimde daha fazla kullanılması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
9. Sizce, geleneksel eğitimle karşılaştırıldığında yabancı dil derslerinde bilgisayar oyunu kullanmanın avantajları nelerdir?
10. Bilgisayar oyunlarını ders içerisinde kullanmanın dezavantajları olarak neler söyleyebilirsiniz?
11. Bilgisayar oyunlarının yabancı dil derslerinde daha etkin kullanılabilmesi için hangi şartların olması gerektiğini düşünüyorsunuz?
12. Gerekli şartların sağlanması durumunda derslerinizde bilgisayar oyunlarından yararlanır mısınız?
13. Başka söylemek veya eklemek istediğiniz yorum veya sorularınız var mı?