



T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI

TÜRKİYE'DE VE SUDAN'DA DİJİTAL OYUNLARLA YABANCI DİL OLARAK
TÜRKÇE ÖĞRENİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hashim ELAMIN AHMED ADAM

0000-0001-6035-9611

BURSA- 2022



T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI

**TÜRKİYE'DE VE SUDAN'DA DİJİTAL OYUNLARLA YABANCI DİL OLARAK
TÜRKÇE ÖĞRENİMİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hashim ELAMIN AHMED ADAM

1. Danışman

Prof. Dr. Yunus ALYAZ

2. Danışman

Doç. Dr. Nihan DEMİRYAY

BURSA-2022

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

**Hashim ELAMIN AHMED
ADAM**

Tarih : 08/08/2022

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI

“Türkiye’de ve Sudan’da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi” adlı Yüksek Lisans tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan
Hashim ELAMIN AHMED
ADAM

1. Danışman
Prof. Dr. Yunus ALYAZ
2. Danışman
Doç. Dr. Nihan DEMİRYAY

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Başkanı
Prof. Dr. Gökhan ARI

BURSA ULUDAĞ
ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM
BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi ANABİLİM DALI
BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 30/09/2022

Tez Başlığı / Konusu: Türkiye’de ve Sudan’da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç, Tartışma ve Öneriler kısımlarından oluşan toplam 49 sayfalık kısmına ilişkin, 30/09/2022 tarihinde şahsım tarafından *Turnitin* adlı benzerlik tespit programından (Turnitin)* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 10 ‘dur.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kaynakça hariç
- 2- Alıntılar hariç/dahil
- 3- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları’nı inceledim ve bu Uygulama Esasları’nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir benzerlik içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

Adı Soyadı:	Hashim ELAMIN AHMED ADAM
Öğrenci No:	801873016
Anabilim Dalı:	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi
Programı:	YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİ
Statüsü:	Y.Lisans

Danışman

Prof. Dr. Yunus ALYAZ

T.C.
BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı'nda 801873016 numara ile kayıtlı Hashim ELAMIN AHMED ADAM'ın hazırladığı “Türkiye’de ve Sudan’da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi” konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı, 30/09/2022 günü 11:00-12:00 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin (**başarılı/başarısız**) olduğuna (**oybirliği/oyçokluğu**) ile karar verilmiştir.

Sınav Komisyonu Başkanı

Prof. Dr. Yunus ALYAZ
Burs Uludağ Üniversitesi

Üye

Doç. Dr. Şükrü Baştürk
Burs Uludağ Üniversitesi

Üye

Doç. Dr. Gülnaz Kurt
Burs Uludağ Üniversitesi

ÖZET

Yazar	: Hashim ELAMIN AHMED ADAM
Üniversite	: Bursa Uludağ Üniversitesi
Ana Bilim Dalı	: Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Bilim Dalı
B i l i m D a l ı	: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Bilim Dalı
Tezin Niteliği	: Yüksek Lisans Tezi
Sayfa Sayısı	: 46
Mezuniyet Tarihi	: 30.09.2022
Tez	: Türkiye’de ve Sudan’da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi
1.Danışman	: Prof. Dr. Yunus ALYAZ
2.Danışman	: Doç. Dr. Nihan DEMİRYAY

TÜRKİYE’DE VE SUDAN’DA DİJİTAL OYUNLARLA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENİMİ

Oyun eğitim sisteminin ve yabancı dil öğrenimi sürecinin önemli bir ögesidir ve dijital donanımların gelişmesiyle ortaya çıkan dijital oyunlar da bu süreçte yerini almıştır. Genç kuşağın bilgisayar, tablet, telefon ve konsol benzeri donanımlarla oynanan ve çeşitli türleri bulunan dijital oyunlara büyük ilgi gösterdiği bilinmektedir. Oyun, insanların genellikle boş zamanlarını değerlendirebilmek için yaptıkları, eğlendirici ve öğretici faaliyetlerin tümü olarak adlandırılmaktadır. Bilgisayar oyunları olarak da adlandırılan dijital oyunların tarihçesi 1960’lı yıllara dayanmaktadır (Başaran, 2017).

Ancak dijital oyunların eğitim materyali olarak kullanılabileceği fikri özellikle 1990’lı yıllarda bilgisayar oyunlarının büyük ilgi görmeye başlamasıyla ön plana çıkmaya başlamıştır. İlk çıktığı günden bu yana özellikle genç kuşağın büyük ilgisini çeken dijital oyunların popülaritesi günümüzde de devam etmekte ve zamanla artmaktadır. Bilgisayar ve mobil teknolojilerdeki hızlı gelişmeler ile oyunlar dijitalleşmiş ve bilgisayar destekli eğitim araçlarının yaygınlaşmasıyla beraber eğitim-öğretim faaliyetlerini olumlu etkilemiştir. Eğitim-öğretim hizmetlerinde, ders içeriğinin öğrenilmesini kolaylaştırmak ve öğrencinin ilgisini çekmek için eğlencelik dijital oyunlara başvurulmaktadır. Dijital oyunlarla dil

öğrenimi alanı özellikle son 20 yılda büyük gelişme göstererek bilgisayar destekli dil öğreniminin üzerinde en yoğun çalışılan alt dallarından biri hâline gelmiştir (Hung ve diğerleri, 2016).

Anahtar Kelimeler: Eğlencelik dijital oyunlar, bilgisayar destekli eğitim, yabancı dil, öğrenim

ABSTRACT

Author	: Hashim ELAMIN AHMED ADAM
University	: Bursa Uludag University
Field	: Department of Turkish and Social Sciences Education
Branch	: Teaching Turkish as a Foreign Language Degree
Awarded Degree	: Master of Arts (M.A.)
Page Number	: 46
Date	: 30.09.2022
Thesis	: Learning Turkish as a foreign language using digital games in Turkey and Sudan
1. Supervisor	: Prof. Dr. Yunus ALYAZ
2. Supervisor	: Doç. Dr. Nihan DEMİRYAY

LEARNING TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE USING DIGITAL GAMES IN TURKEY AND SUDAN

The game is an important element of the education system and the foreign language learning process, and digital games that emerged with the development of digital equipment have also taken their place in this process, and it is known that the young generation shows great interest in digital games of various types played with hardware such as computers, tablets, phones and consoles. The game is called all the entertaining and instructive activities that people usually do in order to evaluate their spare time. The history of digital games, also called computer games, dates back to the 1960s (Başaran, 2017).

However, the idea that digital games can be used as educational material started to come to the fore especially in the 1990s, when computer games started to become popular. The popularity of digital games, which has attracted the attention of the young generation since the first day, continues today and increases over time. With the rapid developments in computer and mobile technologies, games have become digital, and with the widespread use of computer- aided education tools, education activities have been positively affected. In education services, fun digital games are used to facilitate the learning of the course content and to attract the attention of the students. The field of language learning with digital

games has made great progress especially in the last 20 years and has become one of the most studied sub-branches of computer-assisted language learning (Hung et al 2016).

Keywords: Fun digital games, computer aided education, foreign language, education

Teşekkür

Bu yüksek lisans programına başladığım ilk günden beri sürekli geri bildirim, teşviki ile destekleyen aynı zamanda bilimsel araştırmaya yönelik bilgisizliğimi tahammül eden Prof. Dr. Yunus Alyaz'a en içten teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca ikinci danışman olarak destekte bulunmuş olan Doç. Dr. Nihan DEMİRYAY'a teşekkür ederim. Ve bu yolda bana her zaman destekleyen değerli ailem, güzel annem ve aziz babama çok teşekkür ederim. Akademik çalışmalarına devam etmem için beni cesaretlendiren aziz kardeşim Mohammad NATSHEH'ye sonsuz şükranlarımı sunuyorum.

İÇİNDEKİLER

TEZ YAZIM KILAVUZU'NA UYGUNLUK ONAYI.....	ii
ÖZET	v
ABSTRACT	vii
TEŞEKKÜR	ix
İÇİNDEKİLER	x
TABLolar LİSTESİ.....	xii
KISALTMALAR.....	xiii
1. BÖLÜM GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Problem durumu	2
1.2. Araştırmanın soruları	3
1.3. Araştırmanın Amacı.....	3
1.4. Araştırmanın Varsayımları	3
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	5
1.6. Araştırmanın Önemi	5
1.7. Dijital Oyunlar ve Tarihçesi.....	6
1.8. Eğlencelik Dijital Oyunların Özellikleri.....	6
1.9. Eğitsel Oyunlar	7
1.10. Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve İstatistikleri	8
1.11. Sudan’da Dijital Oyun ve Dijital Oyun Sektörü.....	9
2.BÖLÜM.....	11
A1 Seviyesi.....	11
A2 Seviyesi.....	11
B1 Seviyesi.....	11
B2 Seviyesi.....	12

C1 Seviyesi	12
2.2Eđitim Alanında Eđlencelik Dijital Oyunlar	12
2.3. Otonom Öğrenme	14
2.4. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanılan Ders Materyalleri	15
2.5. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminin Güncel Durumu	15
2.6. Yabancı Dil Öğrenimi ve Öğretimi Alanında Eđlencelik Dijital Oyunlar.....	16
2.7. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri.....	17
3.BÖLÜM: YÖNTEM.....	18
3.1. Araştırma Yöntemi	18
3.2. Evren ve Örneklem	18
3.3. Veri Toplama Araçları.....	23
3.4. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi	24
4.BÖLÜM BULGULAR.....	25
5.BÖLÜM.....	34
Öneriler.....	35
Kaynakça	36
Ekler	40
ÖZ GEÇMİŞ.....	46

Tablolar Listesi

<i>Tablo</i>	<i>Sayfa</i>
1. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Uyrugu	18
2. Öğrencilerin Yaş Bilgileri	21
3. Öğrencilerin Cinsiyet Bilgileri	21
4. Öğrencilerin okuduğu üniversite, dil merkezi bilgileri	21
5. Öğrencilerin Okuyacağı Fakülte	22
6. Öğreticilerin öğrenim kademesi	22
7. Öğrencilerin Türkçe öğrenmeye başladığı üniversite, dil merkezi.....	25
8. Öğrencilerin Türkçe öğrenim süresi.....	25
9. Öğrencilerin Türkçe Seviyeleri	25
10. Öğrencilerin sahip olduğu donanımlar	26
11. Öğrencilerin Sahip olduğu cihazın işletim sistemi	26
12. Eğlencelik dijital oyunların kullanımına dair öğrenci görüşleri	26
13. Öğrencilerin Türkçe öğrenmek amacıyla sıklıkla oynadığı eğlencelik dijital oyunlar ..	27
14. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenen Öğrencilerin eğlencelik dijital oyunların dil öğreniminde faydalı olup olmadığına dair görüşleri.....	27
15. Öğrencilerin oynadığı dijital oyunların ara yüzü dili	28
16. Eğlencelik dijital oyunlarından Türkçe öğrenmek için yararlanıyorum.....	28
17. Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların dil becerileri ve bilgisi açısından değerlendirilmesi	28
18. Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların dil becerileri ve bilgisi açısından değerlendirilmesi	29
19. Eğlencelik dijital oyunlara ilişkin tutum ve düşünceler belirtmesi	30

Kısaltmalar Listesi

D-AOBM :	Diller İin Avrupa Ortak Bařvuru Metni
DGBL :	Digital Game-Based Learning
DOTÖ :	Dijital Oyunlarla Trke Öėrenimi
KKİİÜ :	Kuranı Kerim ve İslami İlimler Üniversitesi
MEB :	Millî Eėitim Bakanlıėı
ODTÜ :	Orta Doėu Teknik Üniversitesi
TEPAV:	Trkiye Ekonomi Politikaları Arařtırma Vakfı
TÖMER:	Trke Öėretimi Uygulama ve Arařtırma Merkezi
TÜİK:	Trkiye İstatistik Kurumu
TYD:	Yabancı Dil Olarak Trke
UNESCO:	United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
USAID:	U.S. Agency for International Development
VR :	Sanal Gereklik
YEE :	Yunus Emre Enstitüsü
YTB :	Yurtdıřı Trkler ve Akraba Topluluklar Bařkanlıėı

1. BÖLÜM

GİRİŞ

Günümüz dünyası koşullarında ele alındığında yabancı bir dil ya da birçok dil bilmek, kişi için olumlu bir donanım olmaktan ziyade bir gereklilik hâlini almıştır. Bilişim teknolojilerinde meydana gelen gelişmeler; iletişim materyallerini zenginleştirmiş, coğrafi sınırları ortadan kaldırmış ve birbirinden çok farklı fiziki konumlarda bulunan insanların birbirlerine ulaşabilirliğini anlık zaman dilimlerine düşürmüştür (Demirdöven, 2021).

Teknolojinin gelişimiyle beraber oyunlar dijital teknolojiler yardımıyla tasarlanıp, üretilen ve tüketicilere sunulan ürünler biçimini almıştır. Türkiye’de yaygın olarak kullanılan adlandırma bilgisayar oyunları olmakla birlikte, dijital oyun kavramsallaştırması PC oyunları, konsol oyunları ve mobil oyunlar gibi farklı türleri de içine aldığından yaygınlaşmaktadır (Binark ve Bayraktutan, 2008). Oyun çalışmaları literatürünün genelinde, yapılan araştırmalar özel bir ayırım yapmayı gerektirmediği şartlarda, dijital oyunlar, video oyunları ve bilgisayar oyunları kavramları yer değiştirebilir olarak kullanılmaktadır (Demirbaş, 2019).

Hayatımızın vazgeçilmezi olan oyunlar, teknolojik gelişmelere bağlı olarak değişim göstermişlerdir. Çocuklar geçmişte oyunlarını sokaklarda oynarken, günümüzde çoğunlukla bilgisayarlarda oynamaya başlamışlardır. Her ne kadar vazgeçilmeyen oyunlar kalsa da çoğunlukla bilgisayarlar üzerinden oynanabilen oyunlar tercih edilmeye başlanmıştır. Bu durumun sonucu olarak film ve müzik endüstrilerine rakip olabilecek elektronik oyun sektörü ortaya çıkmıştır (Esgin ve diğerleri, 2011).

Dijital oyunlar kısaca; bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılıdır. Dijital oyunlar son 50 yılda, popüler kültürün önemli bir parçası olup, milyarlarca dolarlık bir endüstri hâline gelmiştir. Dijital oyun araçları günümüze kadar çok fazla gelişerek bir cep telefonunun mobil uygulamalarının yanı sıra son nesil konsollarda ve PC’lerde geniş, kalıcı bir yere sahip olmuştur (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

Oyun, çocuklar, ergenler ve yetişkinler için ortak bir aktivite ve mükemmel bir deneyim olarak kabul edilir. Oyun katılımcıların gönüllü olarak çok fazla zaman, enerji ve bağlılık harcadıkları ve aynı zamanda genel deneyimden büyük keyif aldıkları yoğun bir öğrenme deneyimini içerir. Ayrıca oyun, insanların yaşamları boyunca öğrenmeleri ve sosyalleşmeleri için önemli bir araçtır ve öğrenme prosedürünü geliştirmenin uygun, dikkate değer ve saygın bir yoludur. Günümüzde dijital oyunlar biçimindeki oyun zemin ve

popülerlik kazanıyor(Anastasiadis ve diğerleri, 2018).

Bilgisayar ve bilgisayar oyunları insanlık tarihinin en ilgi çekici eğlencesi olma potansiyeline sahiptir. Ancak her eğlenceli etkinlik oyun olarak nitelendirilemez (Korkusuz ve Karamete, 2013).

Bilgisayar destekli yabancı dil öğrenimi alanına 1995-2007 arasında damgasını vuran gelişme ise internet üzerinden çevrimiçi sunulan ve kullanılabilen uygulamalar olmuştur. 2007 yılından sonra taşınabilir cihazların (telefon, tablet) gelişimiyle bilgisayar destekli dil öğrenim uygulamalarının mobil sürümleri geliştirilmiş ve uygulamalar sanal mağazalar üzerinden sunulmaya başlanmıştır (Alyaz ve Akyıldız, 2018).

1.1. Araştırmanın Problem durumu

İkinci yabancı dil öğretimi ve öğreniminde karşılaşılan olumsuzlukların sadece sistemden, yönetimden veya müfredattan kaynaklanmadığı, bireysel, sosyal, hukuki, pedagojik, idari ve kültürel sebeplerin de olduğu unutulmamalıdır. Bu aşamada eğitim ve öğretimin merkezinde yer alan öğrenci ve aileleri de önemsemek ve dikkate almak gerekmektedir. Çeşitli araştırmalarda yabancı dil öğretiminde karşılaşılan sorunlar arasında öğrencilerin ilgisizliği, öğrencilerin yabancı dilin önemini anlayamamaları, öğrencilerin yabancı dil dersinde not alma ve not almaya olan ilgileri gibi etkenler yer almaktadır. Diğer derslere ilgi, ulusal koordinasyon ve denetim eksikliği de gösterilmiştir. Bu faktörler günümüzde ikinci bir yabancı dil öğretiminde hâlâ etkilidir.

Öğrenciler lise ikinci sınıftan lise son sınıfa kadar, 11 yıl yabancı dil eğitimi almalarına rağmen ne yazık ki temel ihtiyaçlarını bile yabancı dilde ifade edemediği mezun oluyorlar.

British Council'in ve Türkiye Ekonomi Politikaları Araştırma Vakfı tarafından 2013 yılında yapılan araştırmaya göre, Türkiye'deki çoğu öğrencinin (%90+) İngilizce dil yeterliliği,

1.000 saatten fazla İngilizce dersinden sonra bile temel düzeyde kalmaktadır. Öğrencilerin en temel sorunlarından biri, yabancı dil öğrenemeyeceklerine dair kesin inançlarıdır. Mevcut sistemin büyük katkılarıyla bu inanç, öğrenilmiş çaresizlik ve hatta kendi kendini gerçekleştiren kehanet hâline gelmiştir (Şahin, 2018).

Ancak yapılan bilimsel çalışmalar bir dili öğrenebilen herkesin ikinci bir dili de öğrenebileceğini ortaya koymaktadır. Yani ana dili Türkçeyi konuşabilen tüm öğrenciler İngilizceyi de öğrenebilir. Down sendromlu bireyler bile bilişsel ve fizyolojik yetersizliklerine rağmen günlük yaşamlarını yeterli destekle sürdürebilecek düzeyde bir dil konuşabilmektedir. Çünkü insan beyni doğuştan gelen ve ömür boyu süren bir dil öğrenme

kapasitesine sahiptir (Şahin, 2018).

1.2. Araştırmanın soruları

Bu genel amaç çerçevesinde aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır.

1. Dijital oyunlarla dil öğreniminin Türkiye’de ve Sudan’da güncel durumu nasıldır?
2. Mevcut yaygın oyunlar içerisinde Türkçe dil desteği olan eğlencelik dijital oyunların sayısı kaçtır?
3. Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunlar donanımlara (Bilgisayar (çevrimiçi/çevrimdışı, tablet, telefon, oyun konsolu (Playstation, X-Box, Wii, VR- Gözlük vd.) göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
4. Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların teknik bileşenleri (metin, ses, film, etkileşim vb.) nelerdir?
5. Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların sunduğu dil içeriği hedef yetilerin (sözcük öğrenme, okuma anlama, dilbilgisi, dinleme anlama, yazma, konuşma vb.) desteklenmesine elverişli midir?
6. Türkçe öğrenenler eğlencelik dijital oyunlardan yararlanmakta mıdır veya ne oranda yararlanmaktadır?
7. Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlara ilişkin görüşleri ne şekildedir?

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu tezin amacı Türkiye’de ve Sudan’da yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin yabancı dil olarak Türkçe ve/veya diğer dilleri öğrenme süreçlerinde bu dijital oyunlardan yararlanma durumlarının belirlenmesidir. Bu bağlamda Türkiye’de ve Sudan’da yabancı dil olarak Türkçe öğrenmekte olan hedef kitlenin dijital oyun türü ve dil tercihleri, oyun deneyimleri, bu oyunlarla Türkçe ve yabancı dil öğrenme durumları ortaya konacaktır. Söz konusu oyunların İngilizce, Almanca vb. gibi batı dillerinin öğrenilmesi sürecine katkısını ele alan birçok çalışma yapılmış olmasına karşın bu alanda yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi üzerine henüz hiç bir bilimsel çalışma yapılmadığından bu tez çalışmasından elde edilecek sonuçlarla alana bilimsel katkı sağlanmasının yanı sıra bilimsel çalışmalar vasıtasıyla Türkiye ve Sudan arasında ilişkilerin güçlendirilmesine katkı sağlanması hedeflenmektedir.

1.4. Araştırmanın Varsayımları

Araştırma Varsayımı 1: Dijital oyunlarla dil öğrenimi Türkiye’de ve Sudan’da yeterince yaygın olmadığı varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 1: Dijital oyunlarla dil öğrenimi Türkiye’de ve Sudan’da yeterince yaygınlaşmıştır.

Araştırma Varsayımı 1: Dijital oyunlarla dil öğrenimi Türkiye’de ve Sudan’da yeterince yaygınlaşmamıştır.

Araştırma Varsayımı 2: Mevcut yaygın dijital oyunların çoğunluğunun Türkçe dil desteği sunduğu ve bu oyunlardan yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabileceği varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 2: Dijital oyun piyasasında Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek yeterli sayıda eğlencelik dijital oyun mevcuttur, tam sayısı araştırma sonunda belirlenebilecektir.

Araştırma Varsayımı 2: Dijital oyun piyasasında Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek yeterli sayıda eğlencelik dijital oyun yoktur.

Araştırma Varsayımı 3: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların büyük çoğunluğu PC, tablet ve telefon gibi cihazlar için geliştirilmiştir, diğer donanımlarla oynanan oyunlar daha azdır veya yoktur.

Araştırma Varsayımı 3: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların büyük çoğunluğu PC, tablet ve telefon gibi cihazlar için geliştirilmiştir, diğer donanımlar için geliştirilmiş oyunların sayısı çok azdır veya mevcut değildir.

Araştırma Varsayımı 3: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğitsel dijital oyunların donanımlara göre dağılımı farklı şekildedir.

Araştırma Varsayımı 4: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların teknik bileşenleri metin, ses, grafik gibi zengin ve çekici çoklu ortam özelliklerine sahiptir.

Araştırma Varsayımı 4: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunları zengin çoklu ortam bileşenlerine sahiptir.

Araştırma Varsayımı 4: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunlarda zengin çoklu ortam bileşenlerine yeterince yer verilmemiştir.

Araştırma Varsayımı 5: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların sunduğu dil içeriği hedef yetilerin geliştirilmesine yönelik potansiyele sahip varsayılmaktadır?

Araştırma Varsayımı 5: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların sunduğu dil içeriği hedef yetilerin geliştirilmesine yönelik yeterince potansiyele sahip varsayılmaktadır?

Araştırma Varsayımı 5: Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların sunduğu dil içeriği tüm hedef yetilerin geliştirilmesine yönelik yeterince potansiyele sahip değildir, desteklenme potansiyeli yüksek olan dil yetileri analiz

sonucunda belirlenecektir.

Araştırma Varsayımı 5: eğlencelik dijital oyunların sözcük öğrenmeye olumlu katkı sağlayacağı varsayılmaktadır

Araştırma Varsayımı 5: eğlencelik oyunların öğrencilerin okuma anlama' yetisinin gelişimine katkı sağlamayacağı varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 5: eğlencelik oyunların öğrencilerin konuşma' yetisinin gelişimine olumlu katkı sağlamayacağı varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 6: Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlardan Türkçe öğrenmek amacıyla hiç yararlanmadığı varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 6: Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlardan Türkçe öğrenmek amacıyla yeterince yararlanmadığı varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 6: Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlardan Türkçe öğrenmek amacıyla yeterince yararlanmadığı varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 7: Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin olumlu olduğu varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 7: Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlara yönelik olumlu görüşlere sahip oldukları varsayılmaktadır.

Araştırma Varsayımı 7: Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin olumsuz olduğu varsayılmaktadır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

2021-2022 güz ve bahar döneminde Uludağ Üniversitesi (ULU)TÖMER'de yabancı dil olarak Türkçe öğrenen, Sudan Yunus Emre Enstitüsü'nde ve Sudan Kurani Kerim ve İslamî İlimler Üniversitesi Edebiyat Fakültesinde Yabancı Diller Bölümünde (Türkçe bölümü) öğrenim gören öğrencilerden oluşturmaktadır. Veri toplanacak katılımcı öğrenci sayısı ve demografik bilgileri süreç içinde belirlenecektir.

1.6. Araştırmanın Önemi

Dünya'da ekonomik bakımdan film ve müzik sektörünün önüne geçmiş bulunan bilgisayar oyunları sektörünün giderek Türkiye'de ve Sudan'da da yaygınlaştığı görülmektedir. Müşterileri sadece ortaöğrenim değil, aynı zamanda yükseköğrenim öğrencilerinden ve iş hayatındaki yetişkin bireylere kadar geniş bir yelpazeyi kapsadığı bilinmektedir. Bu denli yaygın bir aracın eğlendirmesi, yabancı dil içermesi, çok-oyunculu yapısı ve uluslararası etkileşim imkânları sayesinde yabancı dil edincine katkı sağlayıp sağlayamaması sorusunu akla getirmektedir. Bilgisayar oyunları üzerinden istenilen düzeyde etkileşim yaşamak içinse belirli bir düzeyde yabancı dil bilgisine sahip olmak

gerekir. Bu nedenle özellikle yükseköğretimde eğitim alan ve düzenli olarak bilgisayar oyunları oynayan öğrenciler arasından seçilen kişiler üzerinde anket yöntemiyle toplanan veriler değerlendirilmiş, bu kapsamdaki oyunlar irdelenmiş ve gerek çok-oyunculu gerekse tek-oyunculu yabancı dil içerikli oyunların yabancı dil eğitimine katkısı saptanmıştır.

1.7. Dijital Oyunlar ve Tarihçesi

Dijital oyunlar, oyuncunun arayüz aracılığıyla etkileşim sağladıkları elektronik oyunlardır.

Dijital oyunlar; online ya da offline, tekli (single player) yapay zekâya karşı ya da çoklu (multiplayer) birbirine veya yapay zekâya karşı oynanabilir. Ayrıca oyuncuların tercihine göre oyun türleri vardır: Ağ, Aksiyon, Macera, Yarış, Rol Yapma/Canlandırma oyunları, Yap boz, Simülasyon, Spor ve Strateji. 1938 yılında Johan Huizinga *Homo Ludens* (Playing man/Oynayan adam) adlı kitabında oyunların toplum ve sosyal yaşantılarımız için önemini vurgulamıştır. Tabii Huizinga oyunların yaşamlarımızın bu kadar çok içine gireceğini tahmin etmiş midir ya da oyunlar içerisinde yetişen bir dijital nesli hayal etmiş midir?

Erken dönemde, modern oyunların gelişiminin ilk prototipleri sırasıyla 1958 ve 1962’de ortaya çıkan “Tennis for Two” ve “Spacewar” oyunlarıdır. Dünya’da ilk ticari dijital oyun 1971 tarihinde Computer Space’nin piyasaya sürülmesiyle macerasına başlamıştır. 40 yılı aşkın süredir yaşamlarımızda yer edinen dijital oyunlar 2013 yılında 24,75 milyar dolarlık bir gelire sahip olmakla birlikte 1 milyar kullanıcıya ulaşmıştır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Dünya nüfusuyla dijital oyun kullanıcı sayılarına baktığımızda her 6 insandan birinin dijital oyun oynadığı sonucuna varmaktayız. Dijital oyunlar son yıllarda hayatımızda olmasına rağmen son teknolojik gelişmeler oyunların gerçek anlamda bir dönüşüm geçirmesine fırsat tanımıştır (Bozkurt, 2014).

Oyun endüstrisi özellikle 1990’lı yıllardan itibaren artan bir hızla beraberinde hızlı bir tüketim ve piyasaya yeni sürülen farklı türlerdeki dijital oyunları meydana getirmiştir. 1970’lerden günümüze baktığımızda oyun endüstrisinde çok farklı ve heyecan yaratan oyunlar hızla piyasaya sürülmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

1.8. Eğlencelik Dijital Oyunların Özellikleri

Dijital oyunlar, geleneksel oyunlardan farklı olarak kullandıkları teknolojinin ürünü olan teknolojik unsurlar ve hizmetler sunmaktadır. Bu bağlamda dijital oyunların başlangıçta 3 temel özelliği bulunmaktadır. Bilgisayarda üretilen görüntülerin kullanımı, anlatılara dayalı olması ve etkileşim özelliği (İlgaz Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020). Dijital oyunların en belirleyici özelliği, kullanıcıyı katıldığı ortamda etkileşimli bir

bağlantıya yönlendirmesidir. Yeni bir medya ürünü olarak dijital oyunlar, izleyici ve medya metni arasındaki etkileşimi yeniden tanımlamaktadır. Dijital oyunlardaki etkileşim, dijital oyunlarda anlatıların oynanabilirliğinin temel bir özelliğidir. Dijital oyunlarda görece organizasyonel bir mekanizma olan etkileşim, tüketiciye oyun yapısındaki belirli sayıdaki seçenekler arasından seçim yapma imkânı vermektedir (Ilgaz Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020).

Bu seçenekler oyuncunun oyunda ilerlemesini sağlamakta aynı zamanda yeni sorumlulukların üstlenilmesine yol açmaktadır. Oyuncu da yaptığı seçimlerle oyunu kontrol eder ve bütünü içindeki parçaları yönlendiren bir konuma yerleşmektedir. Dijital oyunlarda etkileşim kavramını oyuncu eğlencesi bağlamında açıklamaktadır. Video oyunlarının popüleritesi, oyuncuya çok fazla etkileşimli zevk vermelerinden ve modern insanın bir şeye müdahale edebilmekten zevk almasından kaynaklanmaktadır. İlk örneklerde bazı görsel kullanımlarda görülen etkileşim, artık sanal gerçeklik gibi uygulamalarla bambaşka bir boyutta ilerlemektedir. Dijital oyunların genel özelliklerini şu şekilde tanımlamak mümkündür (Ilgaz Büyükbaykal ve Abay Cansabuncu, 2020).

Eğlencelik dijital oyunlar hızlı ve karmaşıktır. Oyuncuların da bu hıza göre hareket etmesi ve hızlı olması bekleniyor. Dijital oyunlar kullanım talimatları içerir. Ayrıca oyunun görevleri, stratejileri ve genel kuralları konusunda eğitmen olabilirler. Oyuncular bu kuralları oyun içinde öğrenmesi şart. Oyunlarda anlatılanlar ışığında belli amaçlar belirlenmekte ve bu amaçlara ulaşmak için belli görevler ve yönlendirmeler yapılmaktadır.

Dijital oyunlar mekanik sınırlamalara tabi değildir, bu nedenle evrenin bilinen fiziği ile çalışmamaktadır. Analog/mekanik kısıtlamalardan bağımsız olarak çalışan bilgisayar oyunlarındaki görüntüler, gerçek hayattaki nesnelerin temsilidir. Simüle edilmiş bir top, tasarımcısı istemedikçe, gerçek top gibi yerçekimi yasalarına uymak zorunda değildir.

Dijital oyunların bir diğer ayırt edici özelliği de endüstriyel üretimin ürünü olmalarıdır. Oyun üretiminden oyun geliştirme, dağıtım ve pazarlamaya kadar çok sayıda profesyonel yapı bulunmaktadır. Bu anlamda kültürel bir üretim metası olarak değer taşımakta ve belirli bir teknoloji, hukuk, işletme ve organizasyon yapısı içinde oluşmaktadır. Bu da oyunlara farklı bir boyut katmaktadır.

1.9. Eğitsel Oyunlar

Bilgisayar oyunları, farklı yaş, cinsiyet ve kültürlerden oyuncular için çok çeşitli türlerde geliştirilmiştir. Örneğin futbol ya da basketbol gibi sporları seven oyuncular için spor oyunları üretilirken, kız çocukları için oyuncak bebek giydirme, makyaj yapma gibi küçük çaplı oyunlar üretilmektedir.

Moreno'ya göre, eğitsel oyun ortamına uyum, kazanılacak eğitsel deneyimlerin niteliğinde büyük önem taşımaktadır. Adaptasyon, öğrenme ortamının farklı öğrenme stilleri, hazır bulunuşluk ve beklentilere sahip öğrencilere hitap etmesini sağlar (Akgün ve diğerleri, 2011). Bilgisayar ve bilgisayar oyunları, insanlık tarihinin en keyifli eğlencesi olma potansiyeline sahiptir. Ancak her eğlenceli aktivite oyun olarak adlandırılmaz. Maroney, amaçları ve yapısıyla eğlenceyi oyun olarak tanımlamıştır. Oyunun yapısını donanıma, kurallarını da yazılıma benzeterek, yazılım ve donanımın bir araya gelerek oyunu oluşturduğunu söylemiştir. Princeky ise daha kapsamlı bir tanım yaparak oyunların on iki unsurun bir araya gelmesiyle oluştuğunu söylemektedir. Bu on iki element şunlardır.

1. Oyunlar eğlendiricidir ve zevk verir.
2. Oyunlar sürükleyicidir ve tutkuyla bağlanmayı sağlar.
3. Oyunların kuralları vardır. Kurallar oyunun yapısını oluşturur.
4. Oyunların motive edici amaçları vardır.
5. Oyunlar etkileşimlidir ve oyuncunun aktif katılımını sağlar.
6. Oyunların zorluğu oyuncunun başarısına göre ayarlanabilir. Bu durum, oyuncuları oyunda tutar.
7. Oyunların çıktıları ve dönütleri vardır. Oyuncular bu sonuçlar sayesinde öğrenirler.
8. Oyunlarda oyuncunun galip gelerek egosunu tatmin edebileceği durumlar vardır.
9. Oyunlarda mücadele, yarış, meydan okuma ve rekabet vardır. Bu durum oyunculara heyecan verir.
10. Oyunlarda çözülmesi gereken problemler vardır. Bu, oyuncuların yaratıcılığını geliştirir.
11. Oyunlarda oyuncular arası etkileşim vardır. Sosyal gruplar oluşmasını sağlar.
12. Oyunların sundukları hikâyeler vardır. Oyuncular hikâyenin bir parçası olarak hikâyedeki duyguları yaşarlar (Prensky, 2001).

1.10. Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü ve İstatistikleri

Büyük ve gelişmiş ülkelerde son yıllarda BİT sektörlerinde meydana gelen değişimlerin ekonomik, kültürel ve sosyal düzeylerde doğrudan veya dolaylı olarak farklı etkileri bulunmaktadır (Kepenek, 2020).

Türkiye'nin dijital oyunlar için çok mühim bir pazar hâline geldiği düşünülmektedir. 80 milyonu aşan nüfusu ile Türkiye'de sosyal medya, internet ve diğer dijital platformlar sık bir şekilde kullanılmaktadır. Bu hâl dijital oyunlara da yansımaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu'nun (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2020) rakamlarına göre Türkiye'de internet kullanan bireylerin oranı yüzde 79'a gelmiştir. Bu rakam sadece iki sene evvel 72.9 idi. Nisan 2018'de bilgisayar kullanıcılarının oranı %59,6, hanelerin genişbant üzerinden

internete erişim oranı ise %90 olmuştur. Buna göre hanelerin yüzde 89'u sabit genişbant bağlantı (ADSL, kablolu İnternet, fiber vb.) ile İnternete erişim sağlamaktadır. Bu rakam da sadece 2 yıl önce yüzde 45.2'ler civarındaydı (TÜİK, 2020).

Diğer yandan da yetişkinlerin %98'i cep telefonu kullanırken, %90'ı akıllı telefon kullanmaktadır. Masaüstü, laptop kullanıcılarının oranı %76 iken tablet kullanım oranı

%59'dur. Bu rakamlardan anlaşılacağı gibi mobil cihazların kullanım oranı oldukça yüksek ve geçen yıla nazaran kullanım oranlarında artış göstermektedir. Rapora göre Türkiye'de toplam 53 milyon sosyal medya kullanıcısı var ve bu kullanıcıların 44 milyonu mobil cihazlar ile sosyal medyaya bağlanmakta. Bu kişilerin mobil cihazlarını en çok kullanım amaçlarının başında oyun oynamak gelmekte. Diğer yandan da Türkiye'de tüm platformlara baktığımızda da dijital oyun oynayanların sayısı 32 milyona ulaşmıştır. Bu oyuncuların ekonomiye sağladığı katkı ise 800 bin dolar civarındadır Gaming Turkey, (2019). Diğer taraftan TOGED verilerine göre Türkiye şirketlerinin ihracatı 2019 yılında 1 milyar dolar seviyesine gelmiştir. Türkiye'deki genç nüfusun büyüklüğü, çevrim içi konsol oyunları, mobil/tablet oyunlar ve sosyal oyunlara olan talebi gün geçtikçe artış göstermektedir. Bu rakamlar Türkiye dünya pazarında 18. sıraya getirmiştir Gaming Turkey, (2020).

Türkiye'de oyun geliştirme şirketlerinin sayısı hızla artıyor. Fakat kesin sayıya atıfta bulunabileceğimiz resmî bir kaynak bulunmamaktadır. ODTÜ Teknokent'in 2012 raporunda dijital oyun şirketlerinin sayısı 22 iken, StatupsWatch'ın verilerine göre bugün bu sayı 239'dur. Bu rakamlar bile Türkiye'de üretim kapasitesinin nasıl artırılacağını anlamamızı sağlamaktadır (Kepenek, 2020).

1.11. Sudan'da Dijital Oyun ve Dijital Oyun Sektörü

Dijital oyun endüstrisi, 2020 yılında 170 milyar ABD dolarına ulaşacağı tahmin edilen bir pazarda, tanık olduğu büyüme ve gelişmeyle dünyanın ekonomik kimliklerinden biri haline gelmiştir. Endüstrinin büyümesinin, ana itici gücü olan internet hizmetlerinin yayılmasıyla ayrıca kolay olması beklenmektedir (Hamdy Abd El Hamid Bahnasy, 2021). Dijital oyun endüstrisi, ortaya çıkan ve bireylerin virüsün yayılmasını sınırlamak için mümkün olduğunca uzun süre evlerinde kaldıkları Corona virüsü pandemisi sürecinden yararlanarak yüksek seviyelerde hasılat elde etmiştir. Pandemi döneminde gelir elde eden ve bu sektörde faaliyet gösteren şirketlerin payları, bu sektörün geleceğine ilişkin yatırımcı iyimserliği nedeniyle yükseldi (Hamdy Abd El Hamid Bahnasy, 2021).

Sudan pazarı, son birkaç yılda bu hayati alanın büyüme fırsatlarını geliştirmesini ve öncü projeler başlatmasını sağlayan birçok teknolojik yetenek kazandığından, yakalanması koşuluyla, Sudan pazarı için dijital oyun endüstrisinde bir fırsat barındırmaktadır. Suudi Arabistan Krallığı liderliğindeki Arap ülkeleri arasında dokuzuncu, 577 milyon dolarlık gelire dünya genelinde 22. sırada ve Birleşik Arap Emirlikleri ikinci sırada yer almaktadır. Yaklaşık 342 milyon dolar ile dünya genelinde 35. sıradadır (Hamdy Abd El Hamid Bahnasy, 2021).

2. BÖLÜM

2.1. Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni

D-AOBM'ye (Demirdöven, 2021) göre dil, insanlar tarafından bazı sosyal etkileşim alanlarında ve küçük hikâye kullanıldığı için dil öğrenimi ve öğretimi bu sosyal alan senaryoları üzerinden gerçekleştirilmelidir. D-AOBM'nin (Demirdöven, 2021) önerileri tüm dünyada dil öğretim kitapları geliştiren yazarlar ve yayınevleri tarafından kabul edilmiştir.

Eğitsel oyun geliştiricinin senaryosunu yazarken ders kitabı yazarı gibi D-AOBM'de belirlenen dil seviyelerini, sosyal etkileşim alanları kataloğunu, hedef kitleye uygun materyal seçimi, dil becerileri, aktivite türleri vb. gibi konuları göz önünde bulundurmalı ve bunları senaryoya yansıtılabilmelidir (MEB, 2015).

Öğrenenlerin dil öğrenme süreçlerinde öğrenen olarak öz farkındalıklarını artıran, öğrenmede sorumluluk almalarını sağlayan, dilsel ve kültürel kazanımlarını ve deneyimlerini bu özelliklerle kayıt altına alan ADP, öğrenenin üst bilişsel yetkinliklerini geliştirmesine ve öğrenmesine yardımcı olur. öğrencinin bir "ders" olarak değil, kendi bireysel ihtiyaçlarını geliştirmesine yardımcı olmaktır. Öğrenmeye ve onu bir "iletişim aracı" olarak kullanmaya katkı sağlamaktadır (Mirici, 2015).

Çok uluslu bir yapıya sahip olan Avrupa kıtası, kültürel ve sosyal çeşitliliğin yanı sıra niceliksel anlamda dil zenginliğine de sahiptir. Avrupa Konseyi, bu dilsel ve kültürel çeşitliliğin bir engel değil zenginlik olarak görülmesi gerektiğini, bu zenginliğin korunması ve geliştirilmesi gereken bir değer olduğunu belirtmektedir.

A1 Seviyesi

Somut ihtiyaçları karşılamaya yönelik tanıdık günlük ifadeleri ve oldukça basit cümleleri anlayabilir ve kullanabilir. Kendini ve başkalarını tanıtabilir. Başkalarına kendileri hakkında sorular sorabilir (örneğin, nerede yaşadıkları, kimi tanıdıkları ve neye sahip oldukları) ve benzer soruları yanıtlayabilirler. Yavaş ve anlaşılır konuşurlarsa ve yardımcı olurlarsa başkalarıyla basit yollarla anlaşabilirler.

A2 Seviyesi

Sık kullanılan kalıpları ve ifadeleri anlayabilir (örneğin, aile, alışveriş, iş, yakın çevre hakkında bilgiler). Bilinen konularda doğrudan bilgi alışverişi söz konusu olduğunda, kendini sade ve basit durumlarda ifade edebilir. Geçmiş, eğitimi, çevresi ve ihtiyaçları ile doğrudan ilgili olan şeyler hakkında basit dil araçlarının yardımıyla konuşabilir.

B1 Seviyesi

Anlaşılır ve standart bir dilde konuşulduğunda okul, iş, boş zaman etkinlikleri vb. için kullanılabilir. Öğrendiği dili konuştuğu ülkeye yaptığı seyahatlerde karşılaştığı

zorlukların çoğunun üstesinden gelebileceği gibi, tanıdık şeyler söz konusu olduğunda, konuşmanın ana noktalarını anlayabilir. Bilinen konular ve ilgi alanları ile ilgili olarak ve basit bir şekilde kendini ifade edebilir. deneyimler ve olaylar hakkında bilgi verebilir; Hayallerini, beklentilerini, amaçlarını ve hedeflerini açıklayabilir ve plan ve görüşleri için kısa gerekçeler veya açıklamalar verebilirler.

B2 Seviyesi

Soyut ve somut temalara sahip metinlerin içeriğinin ana hatlarını anlama; Ayrıca uzmanlık alanlarındaki tartışmaları da anlayabilir. Kendini o kadar akıcı ve anında ifade edebilir ki, dili anadili olarak konuşanlarla çok az çabayla iletişim kurmak mümkündür. Konunun geniş bir alanında kendini net ve ayrıntılı bir şekilde ifade edebilir, güncel bir konu hakkında fikrini ifade edebilir, çeşitli olasılıkların olumlu ve olumsuz yönlerine değinebilir.

C1 Seviyesi

Geniş, iddialı ve uzun metinleri ve ima edilen anlamları anlayabilir. Kelimeleri tekrar tekrar aramak zorunda kalmadan anında akıcı hissedin. Bir dilde ifade edilebilir. Dil, sosyal ve mesleki yaşamda, eğitim ve öğretimde etkin ve esnek bir şekilde kullanılabilir. Karmaşık konularda görüşlerini açık, düzenli ve ayrıntılı bir şekilde ifade edebilir. Aynı zamanda metinler, farklı dil araçları kullanılarak uygun şekilde birbirine bağlanabilir (Erdil, M, 2018).

2.2 Eğitim Alanında Eğlencelik Dijital Oyunlar

Doktora öğrencilerinin dijital oyunların eğitim sürecinde kullanımına yönelik bakış açılarını ortaya çıkarmak için bir araştırma yapılmıştır. Lisansüstü öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda dijital oyunların eğitim faaliyetlerinde kullanılmasının olumlu olacağı sonucuna varılmıştır. Lisans, yüksek lisans ve doktora çalışmalarının aksine Ülker ve Ballpol (2018) tarafından yapılan bir araştırmada dijital oyunların eğitimde kullanım düzeyi belirlenmiştir. Araştırma sonuçları, dijital oyunların eğitimde kullanımının eğitimin her kademesinde mümkün olduğunu ancak daha küçük yaş grupları için uygun olduğunu göstermiştir. Katılımcıların %21,4'ü okul öncesi dönem için uygundur, %15,4'ü ise herhangi bir düzeyde uygun olmadığını belirtmiştir (Savaş ve diğerleri, 2012).

Eğitim teknolojisi uzmanları, video oyunlarını inceleyerek teknolojinin bireyler ve topluluklar üzerindeki etkisini, dijital ortamları zengin sosyal bağlamlara yerleştirerek nasıl destekleyebileceklerini daha iyi anlayabilirler. Son on yılda, video oyunları bir eğlence biçimi olarak olgunlaşmaya başladı. En açık şekilde, muazzam ilerlemeler teknoloji, tasarımcıların büyük ölçüde geliştirilmiş ses ve grafiklerle zengin dijital dünyalar

yaratmasını sağladı. Günümüzün çağdaş oyun deneyimi “Pac Man”den çok daha zengin olduğu için video oyunu tasarımındaki gelişmeler çok daha ileri gitmektedir.

Dijital oyun temelli öğrenme paradigması yaklaşımında (Digital Game-Based Learning, DGBL), oyunlar eğitim içeriğinin aktarılması için bir platform olarak kullanılmaktadır. Öğrencilerin tarih dersine olan ilgi ve motivasyonunu artırmak için geliştirilen DGBL modeli ile oluşturulan tarihsel çevrenin simülasyonunda, öğrenciler tarihi sahnelerde farklı roller üstlenmektedir. (Akgün ve diğerleri, 2011). Oyun, bir eğitim aracı durumunda olup, temel eğitimin bütün dallarında hem öğretim yöntemi hem de öğretim aracıdır. Oyunla eğitim, öğrenilenin hafızada daha iyi kalması, mukayeseli düşünme becerisi, karar verme ustalığı gibi becerilerin kazanılmasını sağlar ve davranışları olumlu yönde etkiler (Cirav, 2018).

Üniversite öğrencilerinin sosyal bilgiler öğretiminde eğlencelik dijital oyunlar ve dijital oyun geliştirme programlarının kullanımına ilişkin görüşleri üzerine bir araştırma yapılmıştır. Araştırmada öğrenciler eğlencelik dijital oyunların sosyal bilgiler öğretimine katkı sağlayacağını, öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkileyeceğini, sosyal bilgiler dersine karşı ilgi ve motivasyonlarını olumlu yönde artıracığını açıklamışlardır (İşçi ve Yeşiltaş, 2020).

Dünya çapında ilköğretim çağındaki 61 milyon çocuğun ilköğretime erişimi yok. Bunun üç ana nedeni: Okula uzaklık, eşitsizlik ve çatışma aynı zamanda, tüm çocukların eğitim hakkı vardır; eğitim, çocuklara daha iyi bir gelecek için umut, yapı ve gerçek fırsatlar sağlar. Ayrıca çocukların, ebeveynlerin, öğretmenlerin ve topluluk üyelerinin çatışmalarla başa çıkma ve gelecekteki çatışmaları önlemeye yardımcı olma kapasitelerini geliştirir. Eğitim, yoksulluk ve istikrarsızlık döngülerini kırmak için hayati önem taşıyor (U.S. Agency for International Development [USAID], 2009).

Güney Sahra'daki diğer ülkeler gibi Sudan da bu sorunlardan muzdarip. Sudan, dünya çapında en yüksek okul dışı oranlara (%45) sahip ülkelerden biridir, bu da Sudan'da 7,2 milyon çocuğun okula gitmediği anlamına gelmektedir (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization [UNESCO], 2017).

(Stubbé ve diğerleri, 2013) geliştirdiği matematik oyununun sonuçlarından yola çıkarak her matematiksel kavram için 1-2 (dk) kısa videolar 14-15 yaş arası daha büyük çocuklar matematik kavramını açıklar ve o kavramla ilgili problemlerle nasıl başa çıkacaklarını gösterir. Bu uyarıcı bir etkiye sahiptir ve çocukların ne yapmaları gerektiğini anlamalarına yardımcı olur. Kullanılan dil Basit Modern Standart Arapçadır, bu da çocukların talimatları anlamasını ve böylece matematiksel kavramı anlamasını mümkün

kılar.

2.3. Otonom Öğrenme

Otonom öğrenme son otuz yılda giderek daha fazla önemli olmaya başlamıştır. Otonom öğrenme ile ilgili son çalışmalar, bu kavramın algılanması ve uygulanmasının kültürel ve eğitimsel koşullara göre değiştiğini işaret etmektedir(Yıldırım, 2008).

Öğrenci tarafından bağımsız olarak üretilen bilgi, fikir veya tutumları edinmenin bir yoludur. Geleneksel olarak kendi kendine öğrenme veya kendi kendine öğrenme ile eşanlamlı olarak kabul edilir, ancak son yıllarda bu terim diğer benzerlerinden giderek daha fazla farklılaşmıştır.

Dil eğitimi alanında, 1960'ların Avrupa'sındaki siyasi çalkantıların harekete geçirdiği idealler ve beklentilere yanıt olarak otonom kavramı dikkat çekmiştir. Otonom, daha özel olarak otonom özerk öğrenme kavramı, yirmi yılı aşkın bir süredir dil eğitiminde baskın konulardan biri olmuştur. Otonom/özerklik kavramı, Benson'ın (2001) öne sürdüğü gibi, dil eğitimi alanına ilk kez 1971 yılında yetişkinlere yaşam boyu öğrenme fırsatları sağlamak amacıyla kurulan Avrupa Modern Diller Konseyi Projesi aracılığıyla girmiştir. Öğrenciler için, kendi öğrenme hedeflerini belirleyecek, kendilerine en uygun ve kendi bağlamlarına uygun öğrenme stratejilerini seçecek ve daha etkili öğrenenler olabilmeleri ve kendi öğrenmeleri için daha fazla sorumluluk alabilmeleri için ilerlemelerini değerlendireceklerdir.

Tok'a göre, özerk öğrenmenin "tohumları" sınıflarda zaten var. Dil sınıfları, öğrencileri özerk bir şekilde öğrenmeye teşvik etmek için en uygun yerler olarak kabul edilmektedir (Nunan, 1997). Ancak öğrenciler yeni bir resmi öğrenme ortamını hemen kabul etmezler.

Kendilerinden öğrenme süreçleri hakkında bilgi vermeleri istendiğinde zorlanmaktadırlar. Bu nedenle öğretmenler otonom öğrenme kavramını öğrencilere tanıtmalı ve bunun uygulanması için ortam, fırsat ve araçlar sağlamalıdır. Sınıfta otonom öğrenmeyi teşvik etmek için beş adım:

1. Farkındalık oluşturma: öğrencilerin kullandıkları materyallerin eğitimsel amaç ve içerikleri hakkında farkına varmaları sağlanmalıdır.
2. Katılım: öğrenciler kendilerine sunulan bir dizi hedef seçimine katılmalıdırlar.
3. Müdahale: öğrenciler öğrenme programının amaç ve içeriklerini değiştirme ve geliştirme işlemine katılmalılar.
4. Yaratıcılık: öğrenciler kendi amaç ve hedeflerini oluştururlar.
5. Aşkınlık: öğrenciler sınıfın ötesine gidip sınıf öğrenme içeriği ile ve sınıfın ötesindeki

ortamı arasındaki bağlantıları kurar.

Eğitim alanında “otonom öğrenme” kavramı, onu tanımlamanın gerçekte ne olduğu konusunda tartışmalar olduğu için tartışma konusu olmuştur. Otonom öğrenme, eğitim kendi kaderini tayin etme, seçim kararı verme ve zeka ile bağdaştırılmıştır(Esgin ve diğerleri, 2011).

Oyunların ilgi görmesinde öğelerin varlığının önemli faktörler olduğu ve piyasada bulunan eğitici bilgisayar oyunlarının bu özelliklerin çoğunu içermediği görülmüştür(Esgin ve diğerleri, 2011).

2.4. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanılan Ders Materyalleri

Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesi (TYD), küreselleşmenin ve Türkiye’ye yönelik sosyo-politik ilişkilerin artışıyla önem kazanmış ve yaygınlaşmıştır. Bu nedenle birçok kurumda, TYD’nin tarihi, öğretim metotları, dil öğretim becerileri, sözdizimi, anlam bilimi ve sözcük bilimi, kültürel öğeler ile yurt içi ve yurt dışındaki farklı kurumlardaki ders kitapları gibi çeşitli konularda pek çok araştırma yapılmaktadır (Bingöl, 2017).

(2010), Yeni Hitit Yabancılar İçin Türkçe 2 (B1) kitabından hareketle ortaç eklerini incelemiş, kitaptaki örnek ve alıştırmaları değerlendirmiş ve ortaçların öğretimine yönelik önerilerde bulunmuştur. Ankara Üniversitesi TÖMER’de kullanılan Türkçe ve İngilizce öğretim kitaplarında geçmiş zamanın öğretimine yönelik bölümleri ve etkinlikleri genel öğretim ilkeleri açısından değerlendirmiş ve karşılaştırmıştır (Karababa ve Taşkın, 2012).

2.5. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminin Güncel Durumu

Günümüzde dil öğretimi ana dili ve yabancı dil öğretimi şeklinde gerçekleşmekte ve önem kazanmaktadır. Yirminci yüzyılla birlikte iletişim teknolojisindeki gelişmeler uluslararası ilişkileri inanılmaz derecede artırmıştır. İlişkilerin hızlanması sonucunda insanlar arasındaki iletişim sorunu doğal olarak bazı dillerin hızla yayılmasına neden olmuştur. Bunun en tipik örneği İngilizcedir (Er, ve diğerleri, 2012).

Türkçe öğretimi yurt içinde üniversitelerin veya farklı kurumların yabancılar için Türkçe öğretim merkezleri / birimleri tarafından, büyük oranda da eğitim fakültelerinin Türkçe Eğitimi Bölümleri tarafından yürütülmektedir (Alyılmaz, 2010). Yurt dışında ise Türk Kültür Merkezleri, üniversitelere bağlı Türk Dili ve Edebiyatı Bölümleri, elçiliklere bağlı Türkçe Öğretim Merkezleri başlıca Türkçe öğretim kurumlarını oluşturmaktadır ve son yıllarda bu görevi Yunus Emre Enstitüsü yürütmektedir (Er, ve diğerleri, 2012).

Gerek yurt içinde gerek yurt dışında çeşitli kurumlarca gerçekleştirilen Türkçe öğretimi faaliyetlerinde birtakım sorunlarla karşılaşılmaktadır. Yabancılar için hazırlanan

Türkçe öğretimi programlarının öğrencilerin ana diline, yaşına, eğitim düzeyine ve kültürüne göre hazırlanmayışı Türkçe öğretiminin sorunlarından biridir. Programla birlikte Türkçe öğretiminde kullanılan yöntem ve materyallerin çağın koşullarına uygun olmayışı ve eksikliklerinin bulunması da önemli sorunların kaynağı durumundadır (Alyılmaz, 2010).

Çalışmalara bakıldığında genellikle betimsel çalışmaların yapıldığı ve dokümantasyon analizinin büyük oranda yer aldığı söylenebilir. Yabancılar için Türkçe eğitimi alanında hazırlanan makalelerin araştırma eğilimlerini inceleyen bağımsız bir çalışma bulunmamaktadır (Er, ve diğerleri 2012).

2.6. Yabancı Dil Öğrenimi ve Öğretimi Alanında Eğlencelik Dijital Oyunlar

İçinde bulunduğumuz bilgi çağı, eğitim sisteminde bireylerin bilgiyi yorumlayıp anlamlandırması, gerektiğinde uygulamaya koyması ve değerlendirmesi, kısacası bilgiyi kendilerinin üretmesi gibi bazı değişikliklere yol açmıştır. Öğretmenin tek hâkim ve yönetici olduğu sistemin yerini çocukların ilgi ve yeteneklerini geliştirmeyi, yaparak ve sürece etkin bir şekilde katılarak öğrenmelerini hedefleyen bir anlayış almıştır (Cırav, 2018).

Eğitim teknolojisi uzmanları, video oyunlarını inceleyerek teknolojinin bireyler ve topluluklar üzerindeki etkisini, dijital ortamları zengin sosyal bağlamlara yerleştirerek nasıl destekleyebileceklerini daha iyi anlayabilirler. Son on yılda, video oyunları bir eğlence biçimi olarak olgunlaşmaya başladı. En açık şekilde, muazzam ilerlemeler teknoloji, tasarımcıların büyük ölçüde geliştirilmiş ses ve grafiklerle zengin dijital dünyalar yaratmasını sağlamıştır. Günümüzün çağdaş oyun deneyimi “Pac Man”den çok daha zengin olduğu için video oyunu tasarımındaki gelişmeler çok daha ileri gidiyor.

Geleneksel ve dijital oyunların eğitimde kullanımını araştırmak için bir literatür taraması yapılmıştır. Araştırma kapsamındaki oyunlar; yapısı, stratejisi, içeriği, amacı ve uygulaması açısından derinlemesine incelenmiştir. Çalışmada ayrıca tasarım boyutunda oyun teknolojilerinin eğitimde kullanılabilmesi açıklanmıştır (Savaş ve diğerleri 2012). Dijital oyun dünyası çocukların hayallerini cezbeden, kendilerini rahat hissettikleri sınırsız interaktif platformlardır. Z kuşağı çocukları bilgisayar, televizyon, cep telefonu, tablet gibi donanımlarla bu platformun etkisi altında büyümektedir. Bu platformlar daha bilinçli ve kontrollü bir şekilde çocukların teknolojiyi kullanmaları için büyük önem arz etmektedir. Bununla birlikte çocukların boş zamanlarının çoğunu geçirdiği oyun ortamları, genel bilinen oyun bağımlılığının tersine onların hayal güçlerinin geliştiği ve onları motive edici bir araçlar olarak kullanılabilir (Çakmak, 2016).

Lisans ve ön lisans öğrencilerinin sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel dijital oyunlar ve dijital oyun geliştirme programlarının kullanımına ilişkin görüşleri üzerine bir araştırma yapılmıştır. Çalışma sonucunda öğrenciler eğitsel dijital oyunların sosyal bilgiler öğretimine katkı sağlayacağını, öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkileyeceğini, sosyal bilgiler dersine karşı ilgi ve motivasyonlarını olumlu yönde artıracığını açıklamışlardır (İşçi ve diğerleri, Yeşiltaş, 2020). Dil begerilerinin yanı sıra öğrencilerin kültürlerarası farkındalığını ve kültürlerarası iletişim yeterliliğini artırmada olumlu sonuçlar bildirilmiştir (Alyaz ve Genç, 2016).

Üniversite öğrencilerinin DOTÖ programlarına görüşleri öğrenmek için bir anket çalışması yapılmıştır. Çalışma sonuçları öğrencilerin oyunlara ve dijital oyun temelli öğrenme programlarına yönelik pozitif bakışlara sahip olduğunu göstermiştir. Bunu yanı sıra öğrenciler tasarım yoluyla öğrenmenin yaşam boyu öğrenmeyi sağladığına inandıklarını belirtmişlerdir (Yıldırım, 2008).

2.7. Dijital Oyunların Olumlu Etkileri

Dijital oyunlar, kullanıcıyı deneyim kazanmak için sürekli bir meydan okuma hâline getiren etkileşimli bir ortam sağlayarak bilişsel performansı artırır.

Dijital oyunların felsefesini tüm farklı yaş grupları için uygun hâle getirmek, onları hızla yaymak ve son derece etkili kılmak.

Dijital oyunlar belirli bir zamana bağlı değildir, kullanıcının istediği zaman oynayabileceği ve istediği hedeflere, özellikle eğitim hedeflerine ulaşmak istediği süre boyunca istediği süre boyunca oynayabilir.

Dijital oyunlar, genel olarak ve özel olarak eğitim sürecinde oynanırken bir neşe, eğlence ve meydan okuma atmosferi katar.

Görüntüler, çizimler, sesler, özellikle renkler ve videolar gibi çoklu ortamların kullanımı ile öğrencileri öğrenme sürecine çekmeye katkıda bulunduğundan, onu daha heyecanlı ve ilginç hâle getirir ve böylece bazı zor eğitim materyallerinin öğretilmesine ve anlaşılmasına yardımcı olur.

Dijital oyunlar öğretim aracı olarak kullanılmaktadır. Bazı eğitim kurumları, eğitim sürecini daha eğlenceli hâle getirmenin yanı sıra çeşitli yaşam becerilerini geliştirip geliştirdikleri için dijital oyunlara eğitim materyalleri de eklemiştir.

Öğrenenin özelliklerine ve hızına uygun bir eğitim sağladığı için özellikle eğitsel dijital oyunlar söz konusu olduğunda eğitimde teklik ilkesinin uygulanmasıdır (Dijital Oyun Sektörü Raporu 2016).

3. BÖLÜM YÖNTEM

3.1. Araştırma Yöntemi

Bu çalışmada nicel ve nitel verilerin bir arada kullanılacağı karma yöntem (Creswell, 2019; Çepni, 2018) kullanılacaktır. Çalışmanın materyali Türkçe dil desteği ve bununla Türkçe içerikler sunan eğlencelik dijital oyunlardır. Söz konusu materyallerin sayısı ve nitelikleri araştırma sürecinde belirlenecek ve ortaya konacaktır.

Çalışmanın grubunu, 2021-2022 güz ve bahar döneminde Uludağ Üniversitesi (ULU)TÖMER’de yabancı dil olarak Türkçe öğrenen, Sudan Kuranı Kerim ve İslamî İlimler Üniversitesi Edebiyat Fakültesinde Yabancı Diller Bölümünde (Türkçe bölümü) öğrenim gören ve YEE’de Türkçe öğrenen öğrencilerden oluşturmaktadır. Veri toplanacak katılımcı öğrenci sayısı ve demografik bilgileri süreç içinde belirlenecektir.

3.2. Evren ve Örneklem

Bu çalışma kapsamında Hartum Yunus Emre enstitüsü, Bursa Ulutömer, Kuranı Kerim ve İslamî İlimler Üniversitesinde öğrenim gören öğrencilerin Türkiye’de ve Sudan’da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğreniminde kullandıkları oyunlar ile ilgili görüşleri ve çeşitli konulardaki fikirleri anket aracılığıyla toplanmış ve yüzde-frekans olarak sunulmuştur.

2021-2022 eğitim-öğretim yılında çalışmaya katılan Hartum Yunus Emre enstitüsü, Bursa Ulutömer, Kuranı Kerim ve İslamî İlimler Üniversitesindeki farklı seviyelerde Türkçe öğretimi gören öğrencilerdir. Bu aşamada çalışmaya katılan öğrencilerin kişisel bilgileri, uyruğu, yaşı, cinsiyeti ve öğrenim kademesi ile ilgili bilgiler sunulmuştur.

Tablo 1

Çalışmaya katılan öğrencilerin uyruğu

Ülke	F	%
Sudan	29	14,5
Endonezya	32	30
Rusya	5	2,5
Filistin	10	5
Arnavutluk	8	4
Ürdün	8	4
Kazakistan	7	3,5

Mısır	6	3
Suriye	6	3
Fas	18	9
	4	2
Yemen	3	1,5
Gürcistan	4	2
Afganistan	2	1
Tunus	2	1
Lübnan	3	1,5
Etiyopya	3	1,5
İran	2	1
Fildişi	2	1
Irak	3	1,5
Somali	2	1
Kosova	2	1
Amerika	2	1
Togo	2	1
Kamboçya	2	1
Kırgızistan	3	1,5
Cibuti	3	1,5
Özbekistan	2	1
Kongo Demokratik	1	0,5
Uganda	2	1
Guiné Bissau	2	1
Libya	1	0,5
Tacikistan	1	0,5
Malawi	3	1,5
Suudi Arabistan	1	0,5
Venezuela	2	1
Katar	1	1,5
Nijer	2	1
Kuveyt	1	0,5
Moritanya	1	0,5

İsveç	1	0,5
Peru	1	0,5
Türkmenistan	1	0,5
Kuzey Makedonya	1	0,5
Bangladeş	1	0,5
Güney Kore	1	0,5
Birleşik Arap Emirlikleri	1	0,5
Gambiya	1	0,5
Karadağ	1	0,5
Toplam	200	100

Tablo 1’de görüldüğü gibi çalışmaya katılan 63 ülkeden 200 öğrencidir. Katılımcıların % 14.5’i oluşturan 29 öğrenci Sudanlı, % 30’u oluşturan 32 öğrenci Endonezyalı, % 2.5’ini oluşturan 5 öğrenci Rusyalı, % 5’ini oluşturan 10 öğrenci Filistinli, % 4’ünü oluşturan 8 öğrenci Arnavutluklu, % 4’ünü oluşturan 8 öğrenci Ürdünlü, % 3,5’ini oluşturan 7 öğrenci Kazakistanlı, % 3’ünü oluşturan 6 öğrenci Mısırlı, % 9’unu oluşturan 18 öğrenci Faslı, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Yemenli, % 2’sini oluşturan 4 öğrenci Gürcistanlı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Afganistanlı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Tunuslu, % 5’ini oluşturan 10 öğrenci Filistinli, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Lübnanlı, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Etiyopyalı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci İranlı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Fildişili, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Iraklı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Somalili, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Kosovalı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Amerikalı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Togolu, %1’ini oluşturan 2 öğrenci Kamboçyalı, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Cibutili, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Kırgızistanlı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Özbekistanlı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Kongo Demokratikli, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Ugandalı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Guiné Bissaulu, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Libyalı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Tacikistanlı, % 1,5’ini oluşturan 3 öğrenci Malawili, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Suudi Arabistanlı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Venezuelalı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Qatarlı, % 1’ini oluşturan 2 öğrenci Nigerli, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Kuveytli, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Moritanyalı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci İsveçli, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Perulu, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Türkmenistanlı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Kuzey Makedonyalı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Bangladeşli, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Güney Koreli, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci BAELi, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Gambiyalı, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci Karadağlıdır.

Tablo 2*Öğrencilerin yaş bilgileri*

Yaş Aralığı	F	%
15-20	108	55
21-26	58	29
27-32	22	11
33-38	5	2,5
39-44	-	-
45-50	1	0,5
Toplam	200	100

Tablo 2’de ankete katılanların % 55’ini oluşturan 108 öğrenci (15-20) yaşında, % 29’unu oluşturan 58 öğrenci (21-26) yaşında, % 11’ini oluşturan 22 öğrenci (27-32) yaşında, % 2,5’ini oluşturan 5 öğrenci (33-38) yaşında, % 2,5’ini oluşturan 5 öğrenci (33-38) yaşında, % 0,5’ini oluşturan 1 öğrenci (45-50) yaşındadır.

Tablo 3*Öğrencilerin cinsiyet bilgileri*

Cinsiyet	F	%
Kadın	110	55
Erkek	90	45
Toplam	200	100

Tablo 3’te görüldüğü gibi araştırmaya katılan toplam öğrenci sayısı 200’dür. Katılımcılardan 110’u kadın, 90’i erkektir. Araştırmada kadınların oranı % 55, erkeklerin oranı % 45tir.

Tablo 4*Öğrencilerin okuduğu üniversite, dil merkezi bilgileri*

Üniversite, dil merkezi	F	%
Kurani Kerim ve İslamî Bilim Üniversitesi	9	5,1
Bursa ULUTÖMER	154	87
Yunus Emre Enstitüsü	14	7,9
Toplam	177	100

Tablo 4'te öğrencilerin okuduğu üniversite, dil merkezi. Öğrencilerin % 5,1'i (9 öğrenci) Kur'anı kerim ve islamı bilim üniversitesinde okumuşken, % 87'si (1754 öğrenci), TÖMER'de, % 7'si (14 öğrenci) Yunus emre enstitüsün'de okumaktadır.

Tablo 5

Öğrencilerin okuyacağı fakülte

<i>Fakülte</i>	F	%
Tıp	6	6,5
Mühendislik	13	14
Edebiyat	9	9,8
İktisat	16	17,5
Ziraat	6	6,5
Hukuk	2	2
Eğitim	7	7,6
İlahiyat	13	14
Siyaset bilimleri	3	2
Sosyal bilimleri	7	7,6
Veteriner	4	4,3
İletişim	3	3,2
Sağlık Bilimleri	2	2
Toplam	91	100

Tablo 5'te görüldüğü gibi örneklemin çeşitli fakültelerde okudukları belirlenmiştir. Bu katılımcıların % 6,5'ini oluşturan 6 öğrenci tıp fakültesi, %14'ünü oluşturan 13 öğrenci Mühendislik fakültesi, %9,8'ini oluşturan 9 Edebiyat fakültesi , % 17,5'ini oluşturan 16 öğrenci İktisat fakültesi, % 2'sini oluşturan 2 öğrenci Hukuk fakültesi, % 7,6'ini oluşturan 7 öğrenci Eğitim fakültesi, % 14'dünü oluşturan 13 öğrenci İlahiyat fakültesi, % 2'sini oluşturan 3 öğrenci Siyaset bilimleri fakültesi, % 7,6'sini oluşturan 7 öğrenci Sosyal bilimleri fakültesi, % 4,3'ünü oluşturan 3 öğrenci Veteriner fakültesi, % 3,2'sini oluşturan 3 öğrenci İletişim fakültesi, % 2'sini oluşturan 2 öğrenci Sağlık Bilimleri fakültesinde okumaktadır.

Tablo 6

Öğreticilerin öğrenim kademesi

Dil	F	%
Hazırlık Sınıf	85	43
Lisans	58	30
Mezun olmuş	17	8,9
Yüksek Lisans	33	17,4
Doktora	07	5,7
Toplam	200	100

Tablo 6’da öğrencilerin % 43’ünü oluşturan 85 öğrenci hazırlık sınıfı, % 30’unu oluşturan 58 öğrenci lisans öğrencisi, % 8,9’unu oluşturan 17 öğrenci mezun olmuş öğrenciler; % 17,4’ünü oluşturan 33 öğrenci ise yüksek lisans öğrencisi, % 5,7’ini oluşturan 7 öğrenci doktora öğrencileridir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Çalışma için verilerin aşağıda sunulan üç farklı veri toplama aracıyla derlenmesi planlanmaktadır:

- 1) Araştırmacı tarafından alan yazın incelenerek oluşturulmuş bir oyun analiz ve değerlendirme formu,
- 2) Katılımcı öğrenci profilini belirlemeye yönelik bilgi formu,
- 3) Oyunların öğrenci kazanımlarını belirleme anketi.

Alan yazın taranarak oluşturulmuş olan dijital oyun değerlendirme formunda oyunun türü (FPS, RPG, MMPORPG vd.), hedef platformu (PC, mobil, konsol vd.) etkileşim seçenekleri, çoklu ortam içerikleri, Türkçe içerik bileşenleri (metin, ses vb.), içeriğinin dil seviyesi, yönerge/arayüz dili, hedef kitlesi ve desteklenmesi potansiyel hedef dil yetileri gibi özelliklere göre analiz edilerek betimlenecektir.

Katılımcı öğrenci profili belirlemeye yönelik bilgi formunda; öğrencilerin geldikleri ülke, yaşları, kaç yıldır Türkçe öğreniyor oldukları, okuyacakları fakülte/bölüm, cinsiyetleri, öğrenim kademeleri, Türkçeyi öğrenmeye nerede başladıkları, Türkçe seviyeleri, sahip oldukları dijital cihazlar ve dijital oyun oynama tercihleri olmak üzere 10 değişkene yer verilerek bunlarla öğrenci profili belirlenmeye çalışılacaktır.

Eğlencelik dijital oyunların öğrenci kazanımlarını belirleme anketi iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, öğrencilerin kullandıkları dijital oyunların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlayıp sağladığına ilişkin düşüncelerini saptamak amacıyla Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metninde (Common European Framework = CEFR) 12 öğeden oluşan dil becerileri ve kültürel kazanımlar ölçeği (Trim vd., 2001) kullanılacaktır. Likert

tipi 12 öge 1–5 arası deęerle tanımlanabilen ögelerdir ve “kesinlikle katılmıyorum” (1), “katılmıyorum” (2), “kararsızım” (3), “katılıyorum” (4), “kesinlikle katılıyorum” (5) biçiminde puan verilmiştir. Anketten en çok 60, en az 12 puan alınabilir ve bu bölümden elde edilen yüksek puanlar, yararlanılan oyunların söz konusu yetinin gelişmesine katkısının çokluęunu; düşük puanlar ise azlıęını ifade etmektedir. Anketten elde edilecek 36 puan ortalamayı ve öğrencinin dijital oyunların yararları konusunda kararsız olduęunu / emin olmadığını; 36’dan daha düşük puan olumsuzluęu; 36 puanın üstünde puan genel olarak olumluluęu; 48 ve üzeri puan olumluluęu ifade edecektir.

3.4. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Çalışmanın nicel ve nitel verileri, çevrimiçi anketin içerik analizi. sonuçları anketin bulguları frekans (F) ve yüzde (%) ile ifade edilecektir. Bu çalışmanın bulguları Google Form üzerinde hazırlanan çevrimiçi anketten toplanan veriler analiz edilerek ulaşılan istatistiksel bulgulara dayanmaktadır.

4. BÖLÜM BULGULAR

Hartum Yunus Emre Enstitüsü, Bursa Ulutömer, Kuranı Kerim ve İslami İlimler Üniversitesi öğrenci anketinden elde edilen bulguların tablo şeklinde sunulacaktır.

Tablo 7

Öğrencilerin Türkçe öğrenmeye başladığı üniversite, dil merkezi

Üniversite, dil merkezi	F	%
Ülkemde (YEE- KKİİÜ)	26	13
TÖMER’de	174	87
Toplam	200	100

Tablo 7’de görüldüğü gibi öğrencilerin % 13’ü (26 öğrenci) ülkesinde(YEE- KKİİÜ) öğrenmişken, % 87’si (174 öğrenci), TÖMER’de öğrenmektedir.

Tablo 8

Öğrencilerin Türkçe öğrenim süresi

Öğrenim süresi	F	%
5-11 ay	147	83,5
1 yıl	9	5
2 yıl	4	2
3-4 yıl	16	9
Toplam	176	100

Tablo 8’de görüldüğü gibi araştırmaya katılan öğrencilerin Türkçe öğrenim süresi 5 ay-4 yıl arasındadır. % 83.5’ini oluşturan 147 öğrenci 5-11 ay aralığında, % 5’ini oluşturan 9 öğrenci 1 yılda, % 2’ini oluşturan 4 öğretici 2 yılda, % 9’unu oluşturan 9 öğrenci ise 3-4 yıl aralığında öğrenmektedir.

Tablo 9

Öğrencilerin Türkçe seviyeleri

Öğrenci Seviyesi	F	%
A2	2	1
B1	63	31,5
B2	65	32,5
C1	55	27,5
C2	15	7,5
Toplam	200	100

Tablo 9'a bakıldığında, öğrencilerin % 1'i (2 öğrenci) A2 seviyesinde, % 31,5'i (63 öğrenci), B1seviyesinde, % 32,5'i (65 öğrenci), B2 seviyesinde, % 27,5'i (55 öğrenci), C1-C2 seviyesinde, %7,5'i 15 öğrencidir.

Tablo 10

Öğrencilerin sahip olduğu donanımlar

Donanım	F	%
Bilgisayar PC	49	11,4
Laptop	124	28,9
Tablet - Akıllı Telefon	42	9,7
Akıllı Telefon	181	42,7
Playstation	25	5,8
X-Box	6	1
VR-Gözlük	3	0,5
Toplam	429	100

Tablo 10'da öğrencilerin sahip olduğu donanımlara bakıldığında bilgisayar PC kullanan % 11,4 (49 öğrenci), laptop %28,9'u (124 öğrenci), tablet - akıllı telefon %9,7'si (42 öğrenci), akıllı Telefon 42,7'si (181 öğrenci), playstation %5,8'i (25 öğrenci), % 1'i (6 öğrenci), VR- Gözlük % 0,5'i (3 öğrenci) kullanmaktadır.

Tablo 11

Öğrencilerin Sahip olduğu cihazın işletim sistemi:

İşletim sistemi	F	%
Microsoft Windows	111	34
Apple mac OS	19	5
Linux	6	1,8
Apple İOS	65	20
Android	124	38
Toplam	325	100

Tablo 11'de öğrencilerin sahip oldukları işletim sistemlerine bakıldığında ise %34, (111) öğrenci Microsoft Windows , %5 (19) Apple mac OS , 1,8 (6) öğrenci Linux, 65 (%20) öğrenci Apple IOS , %38 (124) Android kullanmaktadır.

Taplo 12

Eğlencelik dijital oyunların kullanımına dair öğrenci görüşleri

Yanıt	F	%
Evet oynadım	79	39,5
Hayır oynamadım	121	60,5
Toplam	200	100

Tablo 12’de görüldüğü gibi yabancı dil olarak Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunlar kullanan öğrencilerin % 39,5’i (79 öğrenci) evet oynadım, % 60,5’i (121 öğrenci) Hayır oynamadım yanıtını vermiştir.

Tablo 13

Öğrencilerin Türkçe öğrenmek amacıyla sıklıkta oynadığı eğlencelik dijital oyunlar

Oyun	F	%
GTA	5	10,8
Kahoot	16	34,4
Pubgi	2	4,7
Call of duty	1	2,3
FIFA 22	4	9,4
Duolingo	12	26
Need for speed heat	2	4,7
Subway surf	1	2,3
Handy man	1	2,3
Valorant	1	2,3
Les cartes	1	2,3
Toplam	46	100

Tablo 13’te öğrencilerin Türkçe öğrenmek amacıyla sıklıkla oynadığı eğlencelik dijital oyunlar GTA %10,8 (5), Kahoot %34,4 (16), Pubgi %4,7 (2), Call of duty %2,3 (1), FIFA %9,4 (4), Duolingo %26 (12), Need for speed heat %4,7 (2), Subway surf %2,3 (1), Handy man %2,3 (1), Valorant %2,3 (1), Les cartes %2,3 (1) oyunlarıdır.

Tablo 14

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenen Öğrencilerin eğlencelik dijital oyunların dil öğreniminde faydalı olup olmadığına dair görüşleri

Yanıt	F	%
Evet	117	58,5
Hayır	83	41,5
Toplam	200	100

Tablo14'te "eğlencelik dijital oyunlar faydalı mı" sorusuna öğrencilerin % 58,5'i (117 öğrenci) evet, eğlencelik dijital oyunlar dil öğreniminde faydalıdır yanıtını verirken öğrencilerin % 41,5'i (% 83 öğrenci) ise hayır, eğlencelik dijital oyunlar dil öğreniminde faydalı değildir yanıtını vermiştir.

Tablo 15

Öğrencilerin oynadığı dijital oyunların ara yüzü dili

Dil	F	%
Türkçe	65	32,5
İngilizce	81	41,5
Arapça	49	24,5
Kendi anadilimde	5	2,5
Toplam	200	100

Tablo 15'te öğrencilerin oynadığı dijital oyunların ara yüzü dilinin % 32,5'inin (65 öğrenci) Türkçe, % 41,5'inin (81 öğrenci) İngilizce, % 24,5'inin (49 öğrenci) Arapça, % 2,5'inin (5 öğrenci) kendi anadilinde olduğu görülmektedir.

Tablo 16

Eğlencelik dijital oyunlarından Türkçe öğrenmek için yararlanıyorum

Yanıt	F	%
Evet	110	55
Hayır	90	45
Toplam	200	100

Tablo 16'da Eğlencelik dijital oyunlarından Türkçe öğrenmek için yararlanıyorum sorusuna %55'i (110 öğrenci) evet derken, % 45'i (90 öğrenci) hayır ile cevap vererek katılmadığını belirtmiştir.

Tablo 17

Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların dil becerileri ve dil bilgisi açısından değerlendirilmesi

Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların dil becerileri ve dil bilgisi açısından değerlendirilmesi

Dil Becerileri	Kesinlikle Katılmıyor		Katılmıyor		Kararsızım		Katılıyor		Kesinlikle Katılıyorum	
	um	(F-Y)	um	(F-Y)	m	(F-Y)	um	(F-Y)	um	(F-Y)
Konuşma	26	13	28	14	45	22,5	66	33	35	17,5
Yazma	28	14	38	19	42	21	64	31	30	15
Okuma- Anlama	17	8,5	24	23,5	47	23,5	67	33,5	45	22,5
Dinleme-Anlama	22	11	19	9,5	41	20,5	76	38	4	2
İzleme-anlama	24	12	17	8,5	42	21	70	35	47	23,5
Dilbilgisi	18	9	30	15	39	19,5	73	36,5	40	20
Sözcük Dağarcı	22	11	15	7,5	52	26	66	33	45	22,5
Telaffuz	27	13,5	22	11	46	23	71	35,5	34	17
İmla Kuralları	23	11,5	32	16	63	31,5	56	28	26	13
Kültür (Ülke Bilgisi)	30	15	34	17	45	22,5	50	25	41	20,5

Tablo 17’de öğrencilerin soruya verdikleri yanıtlar analiz edildikten sonra (Eğlencelik dijital oyunlar Dil Yetileri ve Bilgileri Açısından Türkçe öğrenmek amacıyla kullandığınız eğlencelik dijital oyunların dil becerilerinin geliştirilmesine ne oranda katkı sağladığını düşünüyorsunuz?), öğrencilerin büyük bir yüzdesinin (Eğlencelik dijital oyunların bu dört dil becerisinin gelişimine katkı sağladığı konusunda hemfikir olduğu görülmüştür. Dinleme Anlama %38 (76 öğrenci), İzleme-Anlama %35 (70 öğrenci), Telaffuz %35,5 (71 öğrenci), Dilbilgisi %36,5 (73 öğrenci). Öğrencilerin çoğunun eğlencelik dijital oyunların kesinlikle gelişimine katkı sağlamadığını düşündükleri becerinin Yazma %19 (38 öğrenci), Kültür %17 (34 öğrenci) olduğu görülmektedir.

Tablo 18

Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların dil becerileri ve dil bilgisi açısından değerlendirilmesi

Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların dil becerileri ve dil bilgisi açısından değerlendirilmesi.

Dil Becerileri	Kesinlikle Katılmıyor		Katılmıyor		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum	
	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)	(F-Y)
Konuşma	24	12	40	20	34	17	68	34	34	17
Yazma	22	11	48	24	45	22,5	60	30	25	12,5
Okuma- Anlama	20	10	31	15,5	36	18	73	36,5	40	20
Dinleme-Anlama	18	9	31	15,5	29	14,5	84	42	38	19
İzleme-anlama	19	9,5	24	12	38	19	81	40,5	38	19
Dilbilgisi	17	8,5	38	19	38	19	70	35	37	20
Sözcük Dağarcı	20	10	27	13,5	39	19,5	73	36,5	36	18
Telaffuz	23	11,5	27	13,5	41	20,5	73	36,5	36	18
İmla Kuralları	23	11,5	33	16,5	51	25,5	67	33,5	26	13
Kültür (Ülke Bilgisi)	30	15	32	16	44	22	61	30,5	33	16,5

Tablo 18’de verileri analiz edildikten sonra, Öğrencilerin en büyük yüzdesi eğlencelik dijital oyunların bu dört dil becerisinin gelişimine katkı sağladığına katılıyor: Dinleme Anlama %42 (84 öğrenci), İzleme Anlama %40,5 (81 öğrenci), Sözcük Dağarcı %36,5 (73 öğrenci), Telaffuz %36,5 (73 öğrenci). Öğrencilerin çoğunun eğlencelik dijital oyunların kesinlikle geliştirilmesine katkı sağlamadığını düşündükleri becerinin Kültür %15 (30 öğrenci), İmla Kuralları %11,5 (23 öğrenci) ile eğlencelik dijital oyunlar hakkındaki görüşleri ile aynı olduğu görülmektedir.

Tablo 19

Eğlencelik dijital oyunlara ilişkin tutum ve düşünceler belirtmesi

Öğrencilerin eğlencelik dijital oyunlara ilişkin tutum ve düşünceleri

Dil Becerileri	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum
Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunlarını Türkçeyi öğrenmek adına yeterli buluyorum	35	17,5	45	22,5	50	25	59
Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunların faydalı olduğunu düşünüyorum.	19	9,5	23	11,5	35	17,5	89
Türkçe öğrenimi için hazırlanmış eğlencelik dijital oyunları zevkli - eğlenceli buluyorum.	19	9,5	25	12,5	41	20,5	90
Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunlarını kullanırken kendimi sınıf ortamından daha rahat hissediyorum.	22	11	29	14,5	59	29,5	65
Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunları pratik yapmamı sağlıyor.	19	9,5	25	12,5	40	20	83
Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunları günlük Türkçe için kullanıyorum.	22	11	35	17,5	51	25,5	59
Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe öğrenmek için diğer tüm materyallerden daha verimlidir/faydalıdır	24	12	43	21,5	56	28	57
Eğlencelik dijital oyunların sınıf ortamında yapılan derslere entegre edilmesi gerektiğini düşünüyorum	17	8,5	28	14	66	33	58
Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe için yeterlidir. Diğer materyallere gerek yoktur.	51	25,5	46	23	46	23	44
Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe için verimlidir ancak diğer materyalleri destekleyici olarak başvurulmalıdır.	19	9,5	30	15	46	23	64

Kesinlikle Katılıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum	Kararsız	Katılmamış	Katılmış
5,5	11	29,5	29,5	29,5
17	34	44,5	44,5	44,5
12,5	25	45	45	45
12,5	25	32,5	32,5	32,5
16,5	33	41,5	41,5	41,5
11,5	23	34,4	34,4	34,4
10	20	28,5	28,5	28,5
15,5	31	29%	29%	29%
6,5	13	22%	22%	22%
20,5	41	32%	32%	32%

Tablo 19’da öğrencilerin eğlencelik dijital oyunlar hakkındaki tutum ve düşünceleri görülmektedir. Öğrencilerin %17,5 (35 öğrenci) Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunlarını Türkçeyi öğrenmek adına yeterli olduğuna kesinlikle katılmamışken, %22,5 (45 öğrenci) katılmamış, %25 (52 öğrenci) kararsız, %29,5 (59 öğrenci) katılmış, %5,5 (11 öğrenci) öğrenci kesinlikle katılmıştır. Aynı zaman Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunların faydalı olduğuna %9,5 (19 öğrenci) kesinlikle katılmamışken, %11,5 (23 öğrenci) katılmamış, %17,5

(35 öğrenci) kararsız, %44,5 (89 öğrenci) katılmış, %17 (35 öğrenci) kesinlikle katılmamıştır. zevkli ve eğlenceli buldukları konusunda %9,5 (19 öğrenci) kesinlikle katılmamışken, %12,5 (25 öğrenci) katılmamış, %20,5 (41 öğrenci) kararsız, % 45 (90 öğrenci) katılmış, %12,5 (25 öğrenci) kesinlikle katılıyor. Öğrenciler bu soruya ‘Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunlarını kullanırken kendimi sınıf ortamından daha rahat hissediyorum’ şöyle cevap vermişler %11 (22 öğrenci) kesinlikle katılmıyorum, %14,5 (29 öğrenci) katılmıyorum, %29,5

(59 öğrenci) kararsızım, %32,5 (65 öğrenci) katılıyorum, %12,5 (25 öğrenci) kesinle katılıyorum. Burada Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunları pratik yapma açısından sağladığı kolaylıklar öğrencilerin %9,5 (19 öğrenci) kesinlikle katılmıyor, %12,5 (25 öğrenci)

katılmıyor, %20 (40 öğrenci) kararsız, %41,5 (83 öğrenci) katılıyor, %16,5 (33 öğrenci) kesinlikle katılıyor. Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunları günlük Türkçeye yönelik düşünceleri %11 (22 öğrenci) kesinlikle katılmıyor, %17,5 (35 öğrenci) katılmıyor, %25,5 (51

öğrenci), %34,5 (69 öğrenci) katılıyor, %11,5 (23 öğrenci) kesinlikle katılıyor. Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe öğrenmek için diğer tüm materyallerden daha verimlidir/faydalı olduğunu konusunda öğrencilerin %12 (24 öğrenci) kesinlikle katılmıyor, %21,5 (43

öğrenci)

katılmıyor, %28 (56 öğrenci) kararsız, %28,5 (57 öğrenci) katılıyor, %10 (20 öğrenci) kesinlikle katılıyor.

Eğlencelik dijital oyunların sınıf ortamında yapılan derslere entegre edilmesi gerektiğini konusunda öğrencilerin %8,5 (17 öğrenci) kesinlikle katılmıyor, %14 (28 öğrenci) katılmıyor, %33 (66 öğrenci) kararsız, %29 (58 öğrenci) katılıyor, %15,5 (31 öğrenci) kesinlikle katıldığıdır. Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe için yeterlidir. Diğer materyallere gerek yoktur sorusuna öğrencilerin %25,5 (51 öğrenci) kesinlikle katılmıyor, %23 (46 öğrenci) katılmıyor, %23 (46 öğrenci) kararsız, %22 (44 öğrenci) katılıyor, %6,5 (%13 öğrenci) kesinlikle katılıyor. Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe için verimlidir ancak diğer materyalleri destekleyici olarak başvurulmalıdır %9,5 (19 öğrenci) kesinlikle katılmamaktayken, %15 (30 öğrenci) katılmamış, 20,5 (41 öğrenci) kararsız, %32 (64 öğrenci) katılmış, %16,5 (33 öğrenci) kesinlikle katılmıştır.

5. BÖLÜM:

SONUÇLARIN TARTIŞILMASI VE ÖNERİLER

Bu çalışmada yukarıda listelenen 7 araştırma sorusunun yanıtlanabilmesi ve 7 hipotezinin sınanabilmesi için yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için bilgisayar, telefon ve tablet gibi farklı donanımlarda çalışmak üzere geliştirilmiş eğlencelik dijital oyunlar derlenerek analiz edilmiştir. Türkiye’de ve Sudan’da Türkçe öğrenenlerin bu dijital oyunlardan yararlanma durumları ve bu oyunların verimliliğine ilişkin görüşlerini belirleme anketi yapılarak nicel ve nitel veriler toplanıp analiz edilmiştir.

Birinci varsayımda (Dijital oyunlarla dil öğrenimi Türkiye’de ve Sudan’da yeterince yaygın olmadığı varsayılmaktadır.) varsayıldığı gibi eğlencelik dijital oyunlarla dil öğrenimi Türkiye’de yaygın olup ve Sudan’da yeterince yaygın olmadığı anlaşılmıştır. Bu varsayım doğrulanmıştır.

İkinci varsayımda (Mevcut yaygın dijital oyunların çoğunluğunun Türkçe dil desteği sunduğu ve bu oyunlardan yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabileceği varsayılmaktadır.) varsayıldığı gibi eğlencelik dijital oyunların çoğunluğunun Türkçe dil desteği sunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Tablo 16’da görüldüğü gibi eğlencelik dijital oyunlarından Türkçe öğrenmek için yararlanıyorum sorusuna %55’i (110 öğrenci) evet demişken, % 45’i (90 öğrenci) hayır ile cevap vererek katılmadığını belirtmiştir. Mevcut yaygın dijital oyunların çoğunluğunun Türkçe dil desteği sunduğu doğrulanmıştır.

Üçüncü varsayımda (Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların büyük çoğunluğu PC, tablet ve telefon gibi cihazlar için geliştirilmiştir, diğer donanımlarla oynanan oyunlar daha azdır veya yoktur.) doğrulanmıştır.

Dördüncü varsayım da (Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların teknik bileşenleri metin, ses, grafik gibi zengin ve çekici çoklu ortam özelliklerine sahiptir.) kısmen doğrulanmıştır.

Beşinci varsayımda (Türkçe öğrenimi amacıyla yararlanılabilecek eğlencelik dijital oyunların sunduğu dil içeriği hedef yetilerin geliştirilmesine yönelik potansiyele sahip varsayılmaktadır.) kısmen doğrulanmıştır. Dinleme-Anlama, İzleme-anlama, Sözcük Dağarcığı, Telaffuz, Dil bilgisi, geliştirilmesine yönelik potansiyele sahip olduğu düşünmekteyken Yazma, İmla Kuralları, Okuma- Anlama dil geliştirilmesine yönelik potansiyele sahip olmadığı görülmüştür.

Altıncı varsayımda (Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlardan Türkçe öğrenmek amacıyla hiç yararlanmadığı varsayılmaktadır.) elde edilmiş sonuçlardan yola

çıkarak Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlardan Türkçe öğrenmek amacıyla yeterince yararlanmadığını söylemek mümkündür.

Yedinci varsayım da (Türkçe öğrenenlerin eğlencelik dijital oyunlara ilişkin görüşlerinin olumlu olduğu varsayılmaktadır.) doğrulanmıştır. Türkçe öğrenenlerin çoğu eğlencelik dijital oyunlara yönelik olumlu görüşlere sahipken bazıları olumsuz düşünceler taşımaktadır.

Araştırmanın sonuçları öğrencilerin sözcük dağarcığı açısından eğlencelik dijital oyunların daha yararlı olduğunu ortaya koymuştur. “Kahoot, FIFA 22, GTA, Pubgi, Need for speed heat, Call of duty” oyunlarının katılımcıların konuşma, dinleme ve anlama becerilerine katkı sağladığı sonucuna varılmıştır. Bu sonuç beklenen bir sonuçtur. Söz konusu çalışma, Binark ve Bayraktutan’ın 2008 yılında yayımladığı “Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli, Genel Değerlendirme, İstanbul” başlıklı çalışmasıyla uyumludur. Aynı zamanda yazma, okuma anlama, dilbilgisi ve imla kuralları becerilerine herhangi bir etkisi olmadığını ortaya koymuşlardır.

Öneriler

Elde edilen sonuçlardan yola çıkarak görülmektedir ki, katılımcıların Türkçe öğreniminde eğlencelik dijital oyunların faydalı ve eğlenceli olduğu konusunda kesinlikle hemfikir oldukları ama piyasada bulunan eğlencelik dijital oyunların Türkçe öğrenmek için yeterli olmadığı görülmüştür. Sonuç olarak tablolarla gördüğümüz gibi oyunlar sadece söz dağarcığı, dil bilgisi ve konuşma yetilerini geliştirmektedir. Sadece yukarıdaki yetileri geliştirmeye odaklanmak yerine bu oyunlarla birden fazla yetiyi geliştirmeye odaklanılmalıdır. Aynı zamanda eğlencelik dijital oyunların içeriğinde tarih, kültür ve sanata dikkat edilmelidir. Çünkü bunlar Türkiye ve Türkçe hakkında bilinmesi gereken en önemli kültürel unsurlardır.

Kaynakça

- Akgün, E., Nuhoglu, P., Tuzun, H. ve Cinar, M. (2011). Bir eğitsel oyun tasarımı modelinin geliştirilmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 1(1), 41– 61.
- Alyaz, Y., Akyıldız, Y. (2018). Yabancı Dil Öğretimi İçin 3B Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırılmış Uygulamalar Geliştirme. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift für Germanistik*, 1, 131–158.
- Alyaz, Y., & Genç, Z. S. (2016). Digital Game-Based Language Learning in Foreign Language Teacher Education. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 17(4), 130–146.
- Alyılmaz, C. (2010). Türkçe Öğretiminin Sorunları. *Turkish Studies*, 5(3), 728–749.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G. & Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering (ijasre)*, 4(12), 139–144. <http://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>
- Ankara kalkınma ajansı. (2016). Dijital Oyun Sektörü Raporu. <https://docplayer.biz.tr/34844180-Dijital-oyun-sektoru-raporu.html>'dan alınmıştır.
- Binark, M. ve Bayraktutan, G. (2008). *Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü ve Oyun Geliştiricileri Çalıştayı ve Paneli*. İstanbul’da Tarih ve Toplum Bilimleri Enstitüsü Sempozyumunda sunuldu.
- Başaran, B. (2017). Yabancı Dil Öğretiminde Teknoloji Kullanımına İlişkin Hazırlanmış Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 12(23), 15-40. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.12126>
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1).
- Ilgaz Büyükbaykal C., Abay Cansabuncu. İ. (2017). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun Olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1). 1-9. <http://doi.org/10.17932/25480200.2020.4/1.1-9>
- Cirav, Ö. (2018). 9-10 yaş grubu çocuklara uygulanan eğitsel oyun aktivitelerinin fiziksel ve motorik özelliklerine etkisi (523564) [Yüksek lisans tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi].
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods*

- approaches* (Third Edition). Sage Publications.
- Çakmak, V. (6-10. 11. 2016). *Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış*. Uluslararası Sosyal Bilimler ve Kültürel Çalışmalar Sempozyumunda sunuldu. Dobra knjiga – Sarajevo.
- Çepni, S. (2018). *Araştırma ve Proje Çalışmalarına Giriş*, 8. Baskı. Trabzon.
- Demirbaş, Y. (2019). Dijital Oyun Araştırmalarında Biçimsel Analiz ve Oyun Türleri: Hayatta Kalma Oyunları Türü. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E- Dergisi*, 12, 15-32.
- Demirdöven, G. (2021). 2020 Avrupa Ortak Öneriler Çerçevesi (CEFR) metninde bulunan dilbilgisel yeterliklerin incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 10, 339-351. <http://doi.org:10.29000/rumelide.1011952>
- Güvenli İnternet Merkezi. (2019). *Dijital Oyunlar Raporu 2019*. <https://www.guvenlioyuna.org.tr/dosya/SSIzp.pdf> tan alınmıştır.
- Er, O., Biçer, N., ve Bozkırlı, K. (2012). Yabancılara Türkçe öğretiminde karşılaşılan sorunların ilgili alan yazını ışığında değerlendirilmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 1(2), 51-69.
- Erdil, M, 2018. Diller için Avrupa Ortak Öneriler Çerçevesinde' Yer Alan Yeterlik ve Dil Hâkimiyeti Hatalarının Olgubilim Deseninde Değerlendirilmesi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 65, 618-631.
- Esgin, A., Aksaya, H., Kırçalı, O., Direk, A. ve Kılıç M. (2011). Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 1191-1310.
- Gaming Turkey (2020). *Türkiye Oyun Sektörü 2020 Raporu*. Gaming in Turkey - Oyun ve E Spor Ajansı. <https://www.gaminginturkey.com/turkiye-oyun-sektoru-raporu-2020.pdf> ten alınmıştır.
- Hamdy Abd El Hamid Bahnasy, D. (2021). Designing electronic games to enrich the learning process. *Gelişim, Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, has yayın 2. <http://doi.org:10.21608/mjaf.2020.37688.1763>
- Hung, H., Chang, J. & Yeh, H. (2016). A Review of Trends in Digital Game-Based Language Learning Research, *2016 IEEE 16th International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT)*, Austin, TX, 2016, pp. 508-512, doi:[10.1109/ICALT.2016.9](https://doi.org/10.1109/ICALT.2016.9)

- İşçi, T., Yeşiltaş, E. (2020). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Dijital Oyun Geliştirme Yazılımı Kullanımı ve Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Buna İlişkin Görüşleri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 260-284.
- İlgaz Büyükbaykal C., Abay Cansabuncu. İ. (2017). Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun Olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1). 1-9. <http://doi.org/10.17932/25480200.2020.4/1.1-9>.
- Karababa, C. ve Taşkın. (2012). yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan ders kitaplarının öğretmen görüşleri çerçevesinde değerlendirilmesi. *Dil dergisi*, 17, 65-80.
- Kepekçi, E. (2020). Yeni ve yükselen bir alan: dijital oyunlar sosyolojisi. *Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*, *Journal of Sociological Research*, 23 (2), 186-213. <https://doi.org/10.18490/sosars.818995>
- Korkusuz, M., Karamete, A. (2013). Educational Game Development Models. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7 (2), 78-109.
- Mirici, İ. (2015). Yabancı Dil Öğretmeni Yetiştirmede Avrupa Politikaları ve Uygulamalar. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 30(4), 42-51.
- Nunan, D. (1997). Designing and adapting materials to encourage learner autonomy. *Open Journal of Modern Linguistics*, 5 (2), 192-203 Autonomy and independence in language learning.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1- 6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>.
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G. ve Güzel, M. (2012). Eğitimde Dijital Oyunlar ve Oyun ile Öğrenme. *International Journal of Active Learning (IJAL)*, 6 (2), 117-140.
- Stubbé, H., Badri, A., Telford, A., Hulst & Joolingen. W. (2013). E-Learning Sudan, Formal Learning for Out-of-School Children. *Electronic Journal of e-Learning*, 14(2), 1479- 4403.
- Şahin, K. (Aralık 2017). *Türkiye’de yabancı dil öğretimi, sorunlar ve çözüm yolları*.
- Conference: X. Ulusal Öğretmenim Sempozyumu: İstanbul, Türkiye’de sunulmuş.
- Trim, J., North, B., Coste, D., & Sheils, J. (2001): *The Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*.
- Tok, H. (2011). Otonom öğrenme. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 10 (36) 54-64.

TÜİK. (2020). *İnternet Kullanan Bireylerin oranı.*

<https://finans.mynet.com/borsa/haberdetay/5f44b81bcff47e000106a9c5/>'dan

alınmıştır.

USAID (2009) Early Grade Mathematics Assessment (EGMA). A Conceptual Framework Based on Mathematics Skills Development in Children. EdData II Technical and Managerial Assistance, Task Number 2.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO, 2017). A lifeline to learning Leveraging technology to supported education for refugees.

Ülker, Ü. ve Ballpol, H. (2018). Dijital Oyunların Eğitim Seviyelerine Göre Kullanılma Durumları. *Türk Bilim Araştırma Vakfı*, 11(2), 1-10.

Yalçın İrmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128 – 137.

Yıldırım, Ö. (2008). *ELT Student's Perceptions and Behavior Related to Learner Autonomy as Learners and Future Teachers* (187963) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi].

Ekler

Ek1: Anket Formu

Dijital Oyunlarla Türkçe Öğrenimi Anket Formu

Değerli Katılımcı,

Bu anket, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yabancı Dil Olarak Türkçe Eğitimi Bölümünde başlatılan “Türkiye’de ve Sudan’da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi” konulu bilimsel bir araştırma kapsamında öğrencilerin eğlencelik dijital oyunlardan yararlanma durumlarını ve görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmaktadır. Bu ankette 22 adet soru bulunmaktadır. Ankete katıldığınız için teşekkür ederiz.

Sorular

1.Geldiğiniz ülke

Yazınız:

2.Yaşınız

Yazınız:

3.Cinsiyetiniz

1.() Kadın

2.() Erkek

3.() Diğer

4.Üniversiteniz

1. () Bursa Uludağ Üniversitesi

2. () Kur'anı Kerim ve İslami Bilimler Üniversitesi

3. () Yunus Emre Enstitüsü

4. () Diğer(Yazınız):

5. Okuyacağınız Fakülte

Yazınız:

6. Okuyacağınız Bölüm

Yazınız:

7. Öğrenim Kademesi

() Hazırlık Sınıf () Lisans () Mezun olmuş () Yüksek Lisans () Doktora ()Diğer

8. Türkçe öğrenmeye nerede başladınız?

1.() Ülkemde

2. () TÖMER’de

9. Kaç yıldır/aydır Türkçe öğreniyorsunuz?

Yazınız:

10. Türkçe Seviyeniz

1. A1 2. A2,
3. B1 4. B2,
5. C1 5. C2

11. Sahip olduğunuz donanım(lar)

1. Bilgisayar PC
2. Laptop
3. Tablet
4. Akıllı Telefon
5. Playstation
6. X-Box
7. VR-Gözlük
8. Diğer (Yazınız):

.....

12. Sahip olduğunuz bilgisayarın işletim sistemi:

1. Microsoft Windows
2. Apple Mac OS
3. Linux
4. Apple iOS
5. Android
6. Diğer (Yazınız):

.....

13. Dijital oyunları oynuyor musunuz veya oynadınız mı?

1. Evet oynadım
2. Hayır oynamadım

14. Oynadıysanız oyunların adını yazınız.

1. FİFA
2. GTA
3. Diğer (Yazınız):

.....

15. Oynadığınız oyun(ları) faydalı buldunuz mu?

1. Evet
2. Hayır

16. Faydalı ise Ne için faydalı? Dil öğrenmek için mi, bilgi edinmek için mi, eğlenmek için mi? Yazınız.

.....

.....

17. Oynadığınız dijital oyunların ara yüzü hangi dildedir?

1. Türkçe
2. İngilizce
3. Arapça
4. Kendi Anadilimde
5. Diğer (Yazınız):

.....

18. Eğlencelik dijital oyunlarından Türkçe öğrenmek için yararlanıyorum

1. Evet
2. Hayır (Bu oyunları sadece eğlence amacıyla oynuyorum)

19. Bir önceki soruyu 'Evet' diye yanıtladıysanız Türkçe öğrenmek amacıyla ne sıklıkta dijital oyun oynuyorsunuz? Yazınız.

.....

.....

20. Eğlencelik Dijital Oyunların Dil Yetileri Açısından Değerlendirilmesi

Eğlencelik dijital oyunlar Dil Yetileri ve Bilgileri Açısından Türkçe öğrenmek amacıyla kullandığınız eğlencelik dijital oyunların dil becerilerinin geliştirilmesine ne oranda katkı sağladığını düşünüyorsunuz?		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Konuşma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Yazma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Okuma-Anlama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Dinleme-Anlama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	İzleme-Anlama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Dilbilgisi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Sözcük Dağarcığı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Telaffuz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	İmla Kuralları	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	Kültür (Ülke bilgisi)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. Eğlencelik Dijital Oyunların Dil Yetileri Açısından Değerlendirilmesi

Eğlencelik dijital oyunlar oynamak aşağıdaki yetilerin gelişimine katkıda bulunur. İlgili sütundaki daireyi işaretleyiniz.		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Konuşma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Yazma	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Okuma-Anlama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Dinleme-Anlama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	İzleme-Anlama	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Dilbilgisi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Sözcük Dağarcığı	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Telaffuz	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	İmla Kuralları	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	Kültür (Ülke bilgisi)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. Eğlencelik Dijital Oyunlara İlişkin Tutum Ve Düşünceler Belirtmesi						
Türkçe öğrenimi için hazırlanmış eğlencelik dijital oyunlara ilişkin tutum ve düşünceleriniz doğrultusunda işaretleyiniz.		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunlarını Türkçeyi öğrenmek adına yeterli buluyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2	Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunların faydalı olduğunu düşünüyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3	Türkçe öğrenimi için hazırlanmış eğlencelik dijital oyunları zevkli - eğlenceli buluyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4	Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunlarını kullanırken kendimi sınıf ortamından daha rahat hissediyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5	Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunları pratik yapmamı sağlıyor.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6	Türkçe öğrenimi eğlencelik dijital oyunları günlük Türkçe için kullanıyorum.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7	Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe öğrenmek için diğer tüm materyallerden daha verimlidir/faydalıdır	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8	Eğlencelik dijital oyunların sınıf ortamında yapılan derslere entegre edilmesi gerektiğini düşünüyorum	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9	Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe için yeterlidir. Diğer materyallere gerek yoktur.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10	Eğlencelik dijital oyunlar Türkçe için verimlidir ancak diğer materyalleri destekleyici olarak başvurulmalıdır.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ek2: Etik Kurul İzni Formu

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ
ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİK KURULLARI
 (Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Yayın Etik Kurulu)
TOPLANTI KARARI

OTURUM TARİHİ
22 Ekim 2021

OTURUM SAYISI
2021-09

KARAR NO 11: Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'nden alınan Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Hashim Elamin Ahmed ADAM'ın "Türkiye'de ve Sudan'da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak anket sorularının değerlendirilmesine geçildi.

Yapılan görüşmeler sonunda; Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Bilim Dalı yüksek lisans programı öğrencisi Hashim Elamin Ahmed ADAM'ın "Türkiye'de ve Sudan'da Dijital Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi" konulu tez çalışması kapsamında uygulanacak anket sorularının fikri, hukuki ve telif hakları bakımından metot ve ölçeğine ilişkin sorumluluğu başvurucuya ait olmak üzere uygun olduğuna oybirliği ile karar verildi.

Prof. Dr. Feriun YILMAZ
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Abamüslim AKDEMİR
Üye

Prof. Dr. Doğan ŞENYUZ
Üye

Prof. Dr. Ayşe OĞUZLAR
Üye

Prof. Dr. Vejdi BİLGİN
Üye

Prof. Gülşay GÖĞÜŞ
Üye

Prof. Dr. Alev SINAR UĞURLU
Üye

ÖZ GEÇMİŞ

Doğum Yeri ve Yılı:

Öğr. Gördüğü Kurumlar:

Lise: Manhal özel okulu

Lisans: Kuranı Kerim ve İslami Bilimler Üniversitesi

Yüksek Lisans: Bursa Uludağ Üniversitesi

Bildiği Yabancı Diller ve Düzeyi: Arabça ana dil, Türkçe ileri seviye, İngilizce orta seviye

Çalıştığı Kurumlar: Sudan Kızıl Ay, Hayrat İnsanı Yardım Vakfı, YEE

Kullandığı Burslar: YTB, YEE, SUDAN CUMURİYETİ BURSU

Üye Olduğu Bilimsel ve Mesleki Topluluklar: Türkiye genç girişimci topluluğu.