

## Oyun Temelli Dijital Ortamlar Ve Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri

İhsan Seyit ERTEM\*

**Öz:** Bu araştırmanın amacı; oyun temelli dijital ortamların niteliği ve Türkçe dersinde öğretim aracı olarak kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemektir. Araştırmada nitel araştırma deseni kullanılmış ve araştırmanın örneklemin amaçlı örnekleme tekniğiyle belirlenmiştir. Bu araştırmada nitel görüşme tekniği kullanılarak veriler açık uçlu-yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Verilerin analizinde nitel veri analiz tekniklerinden betimsel analiz kullanılmıştır. Bu çalışmanın sonunda ulaşılan sonuçlar şu şekildedir: sınıf öğretmenleri dijital ortamları zaman yetersizliği, sınıfta disiplin sorunları ve donanım eksikliği nedeniyle Türkçe derslerinde sıklıkla kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Sınıf öğretmenleri Türkçe dersinde dijital ortamların kullanılmasına olumlu yaklaşmaktadır. Ancak sınıf öğretmenleri Türkçe hazırlanmış dijital ortamları hem nicel olarak hem de kalite olarak yetersiz bulmaktadırlar. Sınıf öğretmenleri dijital ortamları nasıl kullanacakları ve kaynakları nereden temin edecekleri konusunda sorun yaşamaktadır.

*Anahtar Sözcükler:* Sınıf öğretmeni, oyun temelli öğrenme, dijital ortamlar, Türkçe öğretimi.

### The Views Of Classroom Teachers On The Game-Based Digital Media And Using Them On The Turkish Instruction

**Abstract:** The purpose of this study is to determine the views of classroom teachers on how to use the game-based digital media on the Turkish course as teaching tool. Qualitative research design was used and purposed sampling was determined by sampling techniques in research. In this study, data acquired with open-ended semi-structured interview form with using the technique of qualitative interview. Descriptive analysis which is one of the qualitative data analysis techniques was used in the study. The results reached at the end of this study are as follows: classroom teachers stated that they did not use digital media frequently in Turkish lessons due to time insufficiency, disciplinary problems in class and lack of hardware. Classroom teachers were positive about using of digital media in Turkish course. However, classroom teachers found that Turkish digital media are poor both quantitatively as well as the quality. Classroom teachers also have problems with how to use digital environments and where to find the resources.

*Keywords:* Classroom teacher, game based learning, digital media, Turkish instruction.

Bilgisayar, bilgi ve çoklu teknolojik ortamların birleşimi insanoğlunun çalışma biçiminden, birbirleriye iletişimi ve serbest zaman etkinliklerine kadar birçok şeyi temelden değiştirdi. Bu teknolojik devrim eğitimciler tarafından bilgi toplumunun başlangıcı olarak yorumlandı ve eğitimin yaşamın her aşamasında merkezi bir rolü olduğu tezini güçlendirdi. Ayrıca, bu teknolojik devrim eğitimcilerin temel ilkeler üzerinde yeniden düşünmesini, yeni teknolojilerin üretken biçimde uygulanmasını ve en önemlisi okulun teknolojik ve sosyal değişimlere ayak uyduracak şekilde ilerlemeci anlayışla yeniden yapılandırılmasının kapısını araladı.

Günümüzdeki gelişmelerin, yeniliklerin ve üretimlerin temel kaynağı bilgidir. Bilginin üretilmesinde, yönetilmesinde, geliştirilmesinde, paylaşılmasında ve verimli kullanılmasındaki

\* Doç. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Ankara, Türkiye, e-posta: ertemseyit@gmail.com

\*\* Bu çalışma, 11-14 Mayıs 2016 tarihinde Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesinde düzenlenen 15. Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumunda bildiri olarak sunulmuştur.

İhtiyaçlar teknolojinin ilerlemesini sağlamıştır. İlk analog bilgisayar 100 ton ağırlığında iken mikro düzeyde küçülerek ve masa üstü, diz üstü bilgisayarlar ve akıllı telefonlar gibi farklı biçimlere dönüştü. İletişim telgraf ve telefondan internete dönüşürken aynı zamanda sadece coğrafik bölgeyle sınırlı kalmayıp eğitim, organizasyon, ticaret sanal dünyaya taşındı. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki ilerlemeler ve bunun sonucunda meydana gelen hızlı değişimler dünyayı yeni teknolojilerle şekillendirmiştir. Meydana gelen değişimlerin bireylerin ve toplumun yararına olmasını sağlayabilmek çok önemlidir. Bu hızlı değişimden eğitim sektörü de etkilenmiştir. Alkan (1991: 340) eğitim teknolojisini; “öğrenme ve öğretmeyi en iyi biçimde planlayıp, geliştirmek ve gerekli değerlendirmeyi yapmak amacıyla öğrenme-öğretme süreçlerine sistematik bir yaklaşım” olarak ifade etmiştir. Bu nedenle; eğitimde bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarını kullanarak, etkili materyal kullanımını desteklemek ve teknolojinin eğitime entegrasyonunu sağlamak amaçlanmalıdır.

Öğretim programlarının bir parçası olarak düşünülen teknoloji entegrasyonu, kullanılan bilgi ve iletişim teknolojisi araçları ile öğrencilerin öğrenmelerinin zenginleştirilmesi ve artırılması ya da araçların öğreticiler tarafından verimli kullanılabilmesidir. Bilgi ve iletişim teknolojileri hızla gelişerek, teknolojinin eğitimde kullanımına ilişkin sorunlar karmaşık hale gelmektedir. Eğer bilgi ve iletişim teknoloji araçlarının eğitimde etkin ve entegre araçlar olması gerekiyorsa, bu sürecin izlenmesi ve değerlendirilmesi kaçınılmazdır (Değirmenci, 2014: 32, 33). Teknoloji ve iletişimdeki bu gelişmeler ve değişim oyun sektörüne de yansdı. Oyuncular aynı yerde bulunmak zorunda olmaksızın karmaşık sanal oyunlarla ya birbirleriyle rekabet etmekte ya da işbirliğinde bulunmaktadır (Swearingen, 2011: 2).

Eğitim teknolojilerinde öğrenmenin niteliğini ve niceliğini arttırmaya yönelik bu tür gelişmeler insanların öğrenme ve öğretme biçimlerinde de birtakım değişiklikler oluşmasını yol açmıştır. İnsanların bilginin öğrenilmesine ve öğretilmesine yönelik algılarında meydana gelen değişiklikler öğretim programlarına felsefi açıdan da yeni bir boyut getirmiştir. Günümüzde elektronik okuryazarlık gibi kavramların ortaya çıkması öğretim programlarında bu boyutların da işlenmesini zorunlu kılmıştır. Öğretmenler artık öğrencilerine etkileşimli eğitim portallarından ödevler vermektedir. Milli Eğitim Bakanlığı da bu tür uygulamaları yaygınlaştırmaya başlamıştır. Bakanlık EBA isimli eğitim portalından öğretmen ve öğrencilere çeşitli eğitim uygulamaları sunmaktadır. Yakın bir gelecekte eğitim öğretim faaliyetlerinin bir kısmı bu sistem üzerinden yapılması ihtimal dâhilindedir (Bayburtlu, 2015).

### **Dijital Oyunlar**

Günümüzde bilgisayar kullanımının artışı, internet hızı, akıllı telefonlar, tabletler ve sosyal medya oyun sektörünün hızlı ve gelişen sektör olmasına büyük katkıda bulunmuştur. 1947 yılında elektronik oyunlar ile başlayan serüven, 1980'li yıllarda dijital boyuta taşınmış ve sonunda dünyada bir milyar, ülkemizde ise yirmi milyon kullanıcıya ulaşmıştır. Dijital oyun pazarının ise Türkiye'de 150-200 milyon dolar civarında olduğu tahmin edilmektedir. Yaş, cinsiyet, statü ayırımı olmaksızın oldukça farklılık gösteren dijital oyunlar; konsol oyunları, PC oyunları ve çevrimiçi oyunlar olmak üzere temelde üç gruba ayrılmaktadır ve geniş bir kitle tarafından ilgi görmektedir. Basit ve eğlenceli oyunların yanında işbirliği ve rekabetin ön planda olduğu macera, spor, yönetim ve çevrimiçi oyunlar tercih edilmektedir (Karahisar, 2013: 110, 115). Gittikçe daha karmaşık hale dijital oyunlara bireylerin ayırdığı süre her geçen gün artmaktadır. Örneğin, Amerika Birleşik Devletlerinde yapılan bir araştırmada öğrencilerin medya karşısında ortalama yedi buçuk saat harcadıkları ayrıca 1999 yılında öğrenciler günlük ortalama dijital oyunlara 26 dakika süre ayırmakta iken son yıllarda bu sürenin ortalama bir saat 13 dakikaya ulaştığı belirtilmektedir (Rideout, Goehr ve Roberts akt. Swearingen, 2011: 3, 4, 5).

Oyun, oyuncunun bir dizi kurala bağlı görevi yerine getirdiği karmaşık bir sistemdir. Teknolojik ve kültürel boyutları olan oyunu, Karahisar (2013) kendiliğinden ortaya çıkan, amacı olmayan, insanları mutlu eden serbest bir aktivite olarak tanımlamıştır. Huizinga ise oyunu kültürden bağımsız, ciddi olmayan, olağan hayatın dışında düşünülmesi gerektiğini ifade eder (Yengin, 2012: 93, 95, 96). Oyununun gerçeklikten soyutlanması fikrine karşı çıkan araştırmacılar Huizinga'nın görüşlerinin aksine kültür ve gerçeklikle bağlantılı ve etkileşim içinde olduğunu ayrıca oyunun, özgür, dolaysız, çıkar amacı gütmeyen ve kaynaştırıcı olması gerektiğini açıklamaktadırlar (Oskay, 2000: 150,162). Ticari, teknolojik ve kültürel boyutta önem kazanan dijital oyunların eğitim sistemlerini etkilememesi düşünülemez. Disiplinler arası bir yaklaşımla dijital oyunlaştırma için matematikten okuma yazma eğitimine kadar kullanılacak geniş bir alandan söz edilebilir.

### **Oyun Temelli Öğrenme**

Oyun temelli öğrenme, öğrencilere oyun oynayarak, oyun yoluyla eğitim hedefinin kazandırılmasıdır. Bu tür oyunlar ön öğrenme sağlar ya da öğrenmenin yerine geçer Okuma süreci hakkındaki araştırmalar bilgi işleme modellerinde başarılı bir okuma da ön bilgi, hafıza ve okuduğunu anlamanın rolünün anahtar olduğunu göstermektedir. Oyunların okuma sürecine olan katkılarını şu şekilde sıralayabiliriz. Birincisi, oyunlarla ilgili araştırmalar oyunlarda tıpkı hikâye edici metinleri içeren kitaplara benzediğini birçok anlatım unsurunun bulunduğunu ve okuyucu aktif olarak metin aktarma sürecine dâhil ettiğini ortaya koymuştur. Oyun sürecinde başarı, oyuncuların oyun kurallarını anlamasına ve etkileşimine bağlıdır bu nedenle oyuncular aktif bir şekilde oyun ortamına katılmak zorundadır. İkincisi dijital oyunlarda oyuncular kelime ve sembollere yoğunlaşması gerekmektedir. Oyun ve teknoloji bütünleşmesi, okuduğunu anlama becerisini geliştirmek için ön bilgi ve deneyim sağlamaktadır. Basılı metinleri okumakta zorluk çeken öğrenciler için oyun öncesi kural ve sembol tanımlamaları okuma süreçleri için yararlı olacaktır. Üçüncü olarak oyunlar okuma öğrenme sürecini destekleyen etkileşim ve zaman ayırma faktörlerini sunmaktadır. Öğrenciler metinle ne kadar etkileşim içinde olursa ve okumaya ne kadar uzun süre ayırırsa başarı o düzeyde artacaktır (Forbess, 2010: 5,6).

### **Türkçe Öğretiminin Amaçları**

2015 yılı Türkçe Programının öğrenme alanlarını; sözlü iletişim, okuma ve yazma oluşturmaktadır. Yeni programda Türkçe basılı ve elektronik ortamlarda dinlediklerini ve okuduklarını anlayan, kendilerini yazılı ve sözlü olarak ifade eden; eleştirel, yansıtıcı ve yaratıcı düşünen, millî, manevi ve evrensel değerlere duyarlı bireyler yetiştirilmesi amaçlanmıştır (T.T.K.B.,2015, s.4). Türkçe programının genel amaçları; 1-Duygu ve düşünceleri ile bir konudaki görüşlerini veya tezini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmelerini sağlamak, 2-Bilimsel, yapıcı, eleştirel ve yaratıcı düşünme, kendini ifade etme, iletişim kurma, iş birliği yapma, problem çözme ve girişimcilik gibi temel becerilerini geliştirmek, 3-Bilgiyi araştırma, keşfetme, yorumlama ve zihinde yapılandırma becerilerini geliştirmek, 4-Basılı materyaller ile çoklu medya kaynaklarından bilgiye erişme, bilgiyi kullanma ve üretme becerilerini geliştirmek, 5-Çoklu medya ortamlarında aktarılanları sorgulamalarını sağlamak (T.T.K.B., 2015, s.5) olmak üzere 5 maddeden oluşmaktadır. Programın amaçları arasında yer alan "Basılı materyaller ile çoklu medya kaynaklarından bilgiye erişme, bilgiyi kullanma ve üretme becerilerini geliştirmek, Çoklu medya ortamlarında aktarılanları sorgulamalarını sağlamak" ifadeleri, oldukça dikkat çekicidir. Bu ifadeler yeni hazırlanan programın teknolojik gelişmelere duyarsız kalamayacağını en büyük göstergesidir (Bayburtlu, 2015). Dijital ve çoklu ortamlar okuma yazma, fen bilgisi, yabancı dil, matematikte olduğu gibi Türkçe öğretimi alanında kullanımı gerekli hale gelmiştir.

## Oyun Temelli Dijital Ortamlar ve Türkçe Öğretimi

1980 yılından bu yana bilgisayarların ve İnternetin popüler hale gelmesi okuma yazma eğitimi ve uygulamalarını etkiledi. Ekrandan okuma yazma, elektronik posta, ve bilgisayar oyunlarını içeren çoklu ortamlar, insanların yeni okuryazarlık becerilerini geliştirdi ve bir kuşak önceki insanların dünyasından tamamen farklı bir ortam yarattı. Bu değişim okuma yazmanın geleneksel tanımını ve öğretimini değiştirdi. Sosyal ve teknolojik değişime ayak uydurmak ve öğrencilere yeni becerileri kazandırmak için okullar İnternet bağlantılı bilgisayar laboratuvarları kurarak çoklu ortamları ve yazılımları okuma yazma eğitimi ile bütünleştirmeye çalışmaktadırlar (McKenna, Labbo, Kieffer ve Reinking, 2006).

Eğitim yazılımları ve İnternet kaynakları sınıf içi ve dışı okuma eğitiminde önemli bir potansiyele sahiptir. Yapılan araştırmalar teknoloji kullanımının kelime öğretimi, okuduğunu anlama, sesleri tanıma, yazma öğretimi ve okumaya karşı motivasyon konularında yararlı olduğu sonucunu ortaya koymuştur. Ayrıca, eğitim yazılımları ve İnternet teknolojisi sadece normal öğrencilerin değil zayıf okuyucular ve öğrenme güçlüğü çeken çocuklarında okuma yazma becerilerini geliştirdiği, okul dışındaki okuma etkinliklerine olumlu katkıda bulunduğu araştırmacılar tarafından vurgulanmaktadır. Teknolojinin gittikçe artan rolü ve yararları, sahip olduğu potansiyel eğitimcilerin etkili okuma yazma eğitimi hakkındaki düşünme biçimlerini etkilemektedir (Coiro, Klein ve Walpole, 2006).

Eğitim teknolojisi, okuma yazma öğretimi geleneksel basılı metinlerden çoklu ortamlara, online ve elektronik metinlere taşıdı. Bunun yanı sıra teknoloji insanların okuma, yazma, dinleme ve iletişim/konuşma becerilerini etkiledi. Örneğin, bilgisayarlar yazma ve gelişimi için yeni fırsatlar yarattı; İnternet öğrencilerin okuma ve yazma becerilerinin önemini ortaya çıkardı ve iletişim için öğrencilerin küresel köprüler kurmasına yardım etti. Her ne kadar teknoloji okuma yazma eğitime yeni bakış açısı getirmiş olsa da eğitimcilerin tepkisi farklı oldu. Bazıları büyük bir hevesle karşılarken diğerleri şüphe ile yaklaştı. Fakat teknolojinin sürekli büyüyen etkisi eğitimcilerin çoğunu dijital çağın okuma yazma eğitiminin tarafında olmaya ikna etti. Yeni teknolojiler ile okuma yazma eğitiminin bütünleşmesini desteklemek için kaynaklara ve iyi uygulamalara ihtiyaç duyulmaktadır.

Yeni teknolojilerin ortaya çıkışı ile okuryazarlığın tanımı değişti. Okuryazarlık kavramı, okuma ve yazma eylemlerini içeren, semboller kullanarak yapılan yazı ve bu yazıların (sembollerin) seslendirilmesidir ve geleneksel olarak okuma yazma öğretimi okuma, yazma, dinleme ve konuşma gibi temel becerilerin kazandırılmasını kapsar (Altun, 2005). Dijital dünya; yeni teknolojilerinde katkısıyla okuryazarlığın anlamına bu temel becerilerin yanında iletişim, araştırma, bilgiye ulaşma ve kullanma, mesajlar hakkında kritik düşünme, verileri anlama ve değerlendirme becerilerini de ekleyerek genişletti. Okuryazarlığın tanımındaki bu değişime mevcut elektronik ortamları ekleyebiliriz. Artık okuma ve yazma ortamı sadece basılı materyallerle sınırlandırılmaz. Yeni okuryazarlığı, okuma yazmayı öğrenme, anlam kurma ve teknoloji ile anlamlı bir şekilde etkileşim içinde olma şeklinde tanımlayabiliriz. Okuryazarlığın kapsamındaki değişimler, okuma yazma sürecini etkiledi, okuma ortamlarının değişimine paralel olarak okuma süreci, okuduğunu anlama süreci ve okuma stratejileri değişime uğradı (Ertem, 2014: 2, 3, 4). İnternet ve yeni teknolojiler ışığında yeni okuryazarlığın temel prensipleri şöyle sıralanabilir:

- 1) Küresel dünyada ve bilgi çağında İnternet ve teknolojiler yeni okuryazarlıkta merkezi öneme sahiptir.
- 2) Yeni okuryazarlık görselliğe dayanmaktadır.
- 3) Yeni okuryazarlık doğası gereği çoklu ortamları temel alır.

- 4) Okuryazarlık ve teknoloji arasında etkileşimsel bir ilişki bulunmaktadır.
- 5) Yeni okuryazarlıkta hız önemlidir.
- 6) Yeni okuryazarlıkta öğrenme genellikle yapılandırmacı yaklaşımı temel alır.
- 7) Yeni okuryazarlıkta öğretmenin rolü değişmiştir ve daha önemli hale gelmiştir (Leu, Kinzer, Coiro ve Cammack, 2004).

Dijital ortam, elektronik aygıtlar aracılığıyla okunan ve/veya kaydedilen müzik, ses, film gibi eğlence amaçlı kayıtlar için ve bilgisayarlar aracılığıyla okunup yazılabilen her türlü bilgi için veri kaydı amacıyla kullanılan kayıt ortamları ya da veri taşıyıcılarıdır (Wikipedi, 2015). Yapılmış araştırmalar Türkçe öğretimi alanında ciddi sıkıntılar yaşadığımızı göstermektedir. Bunu ortaya çıkaran birçok farklı nedenler bulunmaktadır. Bunlardan biriside öğretmenlerin öğretim ortamında kullandıkları yöntem, teknik ve araç-gereçlerden kaynaklanmaktadır. Öteden beri Türkçe derslerinde özellikle kelime öğretimi, akıcı okuma çalışmaları, okuduğunu anlama, yazı çalışmaları ve öğrencilerin güdülenmesi için oyun tabanlı dijital ortamlar kullanılmaktadır. (Bilgisayar oyunları, elektronik web siteleri, elektronik kelime bulmaca oyunları, bloglar, eğitim yazılımları; morpa kampus, okulistik, elektronik hikaye kitapları) vb.

Türkçe öğretiminde öğrencilerin hem göze hem de kulağa dayalı uygulamalı çalışmaların yapılması, telaffuz çalışmaları, akıcı okuma ve kelime hazinesi gelişimi için etkili olacaktır. Türkçe öğretiminde, dijital ortamların bilgiyi sesli, görüntülü ve metin tabanlı olarak sunması sayesinde, öğrenciler görerek, duyarak ve uygulayarak öğrenebilirler. Görsel, işitsel öğrenmenin yanı sıra kolaylıkla sağlanacak uygulama ortamı sayesinde öğrenciler bir konuyu kalıcı olarak öğrenmiş olurlar. Sonuç olarak; dijital ortamlarda yapılan Türkçe öğretimi etkinlikleri ile öğrenciler daha aktif, dersler daha etkileyici, konular daha kalıcı olacaktır (Açık Önkaş, 2008).

### *Amaç*

Bu araştırmanın amacı; oyun temelli dijital ortamların niteliği ve Türkçe dersinde öğretim aracı olarak kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşlerini belirlemektir. Bu amaca uygun olarak 1) Sınıf öğretmenlerinin nitelik açısından oyun temelli dijital ortamlara yönelik görüşleri nelerdir? 2) Sınıf öğretmenlerinin Türkçe öğretiminde oyun temelli dijital ortamların kullanımına ilişkin görüşleri nelerdir? Sorularına cevap aranmaktadır.

### **Yöntem**

Araştırmada nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme tekniğiyle belirlenen bu araştırmanın örnekleme 2015-2016 eğitim-öğretim yılında Ankara'da Milli Eğitim Bakanlığına bağlı özel ve devlet okullarında görev yapan ve aynı zamanda bir devlet üniversitesinde yüksek lisans eğitimi alan 7 kadın ve 3 erkek toplam 10 sınıf öğretmeninden oluşmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin tamamı Okuma, Yazma Eğitimi ve Teknoloji dersini almış olup bu Yüksek Lisans dersinin içeriğinde dijital ortamlar, Türkçe öğretiminde kullanılan oyun temelli dijital araçları incelemiş olup bir ön bilgiye sahiptirler. Bu araştırmada nitel görüşme tekniği kullanılarak veriler açık uçlu-yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Çalışmaya katılan 10 öğretmen Ö1, Ö2, ... Ö10 şeklinde kodlanmıştır. Öğretmenlere araştırmanın amacına uygun olarak temelde iki soru sorulmuş ve görüşme sırasında detaylandırılması gereken konulara ilişkin ek sorular yöneltilmiştir. Görüşme süresi olarak 20 dakika belirlenmiş ancak bazı görüşmeler 25 dakika olarak gerçekleşmiştir. Her bir öğretmene ait görüşme ses kayıtları daha sonra çözümlenmiş ve yazılı hale getirilmiştir. Yazılı metinler daha sonra çözümlenerek kodlanmış, bu kodlar incelenerek kategorilere ayrılmıştır.

Birbiriyle ilişkili olan ve benzer olan kategoriler aynı tema altında yer almıştır. Oluşan bu kategoriler ve temalar üç bağımsız uzman araştırmacı tarafından kontrol edilerek görüş birliği sağlanmıştır.

Verilerin analizinde nitel veri analiz tekniklerinden betimsel analiz kullanılmıştır. Betimsel analiz yapabilmek için öncelikle görüşmelerin ses kayıt çözümü yapılmış; bu çalışmanın ardından verilerin analizinde çerçeve oluşturma, tematik çerçeveye uygun şekilde verilerin işlenmesi, bulguların tanımlanması ve bulguların yorumlanması basamakları sırasıyla takip edilmiştir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Betimsel analizin en belirgin özelliği olan “doğrudan alıntılara” çalışma içerisinde yer verilmiştir. Ardından kodlar bir araya getirilerek ortak yönleri bulunmuş, böylece araştırma bulgularının ana hatlarını oluşturacak temalar (kategoriler) ortaya çıkarılmıştır. Belirlenen temalar altındaki kodlar birbirleriyle ilişkili biçimde açıklanarak yorumlanmış ve araştırmanın amacı doğrultusunda sonuçlar ortaya konulmuştur.

### **Bulgular ve Yorumlar**

Araştırmaya ilişkin veriler analiz edildiğinde temelde 4 ana tema ortaya çıkmıştır. Birinci tema sınıf öğretmenlerinin Türkçe dersinde dijital ortamları kullanma durumları ve bakış açıları, ikinci tema dijital ortamların avantajları, üçüncü tema dijital ortamların Türkçe dersinde dezavantajları, son tema ise mevcut Türkçe dijital ortamların niteliği, yeterliği ve sahip olması gereken özelliklerdir.

Sınıf öğretmenlerin dijital ortamlardan haberdar olma ve Türkçe dersinde kullanma durumlarına bakıldığında öğretmenlerin %80'lik kısmının haberdar olduğu ve tamamına yakın (%90) kısmının olumlu yaklaştığını söyleyebiliriz. Bu sonuç yüksek lisans yapan sınıf öğretmenlerin gelişmeleri takip etme ve uyum sağlamada daha aktif ve hızlı olabilmelerinden kaynaklandığı düşünülebilir. Sadece bir sınıf öğretmeni “Türkçe öğretiminde dijital ortam kullanımı vakit kaybıdır” şeklinde olumsuz görüş belirtmiştir. Sınıf öğretmenleri dijital ortamları Türkçe dersinde kullanma oranlarına baktığımızda pozitif bakış açılarındaki durum tersine dönmekte olup zaman yetersizliği, sınıfta disiplin sorunları ve donanım eksikliği nedeniyle Türkçe derslerinde sıklıkla kullanmadıklarını belirtmişlerdir. Öğretmenler dijital ortamları nasıl kullanacakları ve kaynakları nereden temin edecekleri konusunda sorun yaşamaktadır. Türkçe dersinde oyun tabanlı dijital ortamlar denince sınıf öğretmenlerine daha çok “oyun ve eğlence” kavramlarını çağırışmaktadır.

Sınıf öğretmenleri görüşmelerde daha çok dijital ortamların faydaları üzerinde yoğunlaşmışlardır. Örneğin: Ö1- “Türkçe dersinde dijital ortamlar sayesinde kalıcı öğrenmeler gerçekleştirilebilir. Türkçe dersinin öğretiminde zaman ve ortamdaki bağımsızlığı sağlayabilir, öğrenciler gerekli bilgileri kendileri toplayabilir. Öğrenilen konu üzerinde öğrencilere alıştırmaya yapma imkânı sağlar. Türkçe dersinde dil bilgisi konuları oyunlaştırılarak verilebilir.” Ö2 ise “Türkçe dersini sevdirmek, eğlenerek öğretme, öğrenilenleri pekiştirme düşünme becerilerini geliştirme gibi faydalar sağlar.” Ayrıca, diğer öğretmenler dijital ortamların kalıcılık sağlama, ilgi istek ve motivasyon, bireysel öğrenme, derse aktif katılım, üst düzey öğrenme, somutlaştırma, dikkat çekme, etkileşimi artırma, yaratıcılık, eleştirel düşünme gibi avantajlarından bahsetmişlerdir. Örneğin, Ö8-“Türkçe dersini sevdirmek, öğrencilerin öğrenmelerini daha kalıcı hale getirme, kavramları görselleştirme, eğlenerek öğrenme, öğrenilenleri pekiştirme, düşünme becerilerini geliştirme gibi faydaları var” biçimde avantajları sıralamıştır.

Öğretmenler dijital ortamların olumsuzlukları konusunda görüş bildirmişlerdir. Bazı öğretmenler (Ö2 ve Ö3) oyun tabanlı dijital ortamların bağımlılık oluşturma, fazla zaman alma özel yazılım ve donanım gerektirme sınıf yönetimini zorlaştırması gibi sınırlılıklarından bahsetmişlerdir. Ö2-“Oyun tabanlı ortamların uygulanması, öğrenci yaparak-yaşayarak öğrendiği ve sorup sorguladığı için, anlatıma dayalı öğrenme ortamlarındaki uygulamalar dan daha fazla zaman almaktadır. Ayrıca eğitsel

bilgisayar oyunlarının bağımlılık oluşturma, fiziksel hasarlara yol açma, fazla zaman alma, özel bir donanım ve yazılım gerektirme, sınıf yönetiminin zorlaşması gibi sınırlılıklarını unutmamalıyız.” Ö3- “Ne yazık ki Türkçe dersindeki eğitsel oyunlar diğer ticari oyunlar kadar eğlenceli değil bu nedenle öğrencilerimin ilgisini yeterince çekmiyor” Ö6 “sıradan ve tek düze.” Ö7-sürükleyici ve bağlayıcı değil, ilgi çekmiyor. Çeşitlenmeli ve kullanışlı hale getirilmeli” şeklinde görüş belirtmiştir. Ö4-“Türkçe dersi için öğrencilerin anlama ve yorumlarını gerektiren eğitsel ortamlara ihtiyacımız var.” şeklinde Türkçe öğretiminde dijital ortamlara ilişkin eleştirel görüş belirtmişlerdir. Ö10-“kontROLSÜZ ve öfkeye dayalı internet oyunları beni tedirgin ediyor” şeklinde endişelerini dile getirmektedir. Ö8-“doğru yerde ve doğru zamanda kullanılmak koşuluyla sonuna kadar desteklerim.” Şeklinde görüş ifade etmiştir.

Sınıf öğretmenlerinin dijital ortamların niteliğine ilişkin görüşlerini şu şekilde sıralayabiliriz:

- 1) Sınıf öğretmenleri Türkçe hazırlanmış dijital ortamları hem nicel olarak hem de kalite olarak yetersiz bulmaktadırlar.
- 2) Tasarım, içerik, geri bildirim ve yardım-teknik destek bakımından eleştiriler getirmektedirler. Örneğin Ö5-“Görsellik namına hiç bir şey yok. Sağa sola animasyon koyup bir iki seçenek eklemek oyun tabanlı ortam değil ki... Kaliteli oyun yok! Belki dünyada güzel gelişmeler var, çok güzel örnekler var. Oyun tabanlı öğretim işi bizim ülkemize ters.”
- 3) Özellikle dijital ortamların, içerik düzenlenmesi, içeriğin Türkçe öğretim programına uygun olmaması öğretmenlerin getirmiş oldukları diğer bir eleştiri noktasıdır. Ö9-“Dijital yazılımlar Türkçe programıyla uyuşmuyor. Bu konularda denetlendikten sonra hangi kazanımları gerçekleştirmede rol oynayacağı dikkatle belirlenerek Türkçe derslerinde kullanılabilir.” Ö6 bu görüşü desteklemektedir. “Kazanımlara yönelik çoğunlukla oyun bulmak zor oluyor. Bu sebeple Türkiye’de bu alana yönelik çalışmaların ağırlık kazanması gerektiğini düşünüyorum. Eğitimciler ve bilgisayar yazılımcıları ile bu alanda nitelikli ve programlara uygun yaratıcı çalışmaların ortaya çıkabileceğini düşünüyorum.”
- 4) Öğretmenler nitelikli dijital ortamlar konusunda Milli Eğitim Bakanlığının ve öğretmenlerin sorumluluğunu ortaya koymaktadır. Bu konuda Ö2-“Milli Eğitim Bakanlığımızın Türkçe dersleri için içi daha dolu oyun tabanlı dijital ortamların sağlamasını öğretmenlerimizin de daha farkındalık sahibi ve bilinçli teknolojiyi oyun boyutuyla derslerde kullanmalarını gerektiğini düşünüyorum.” Dijital ortamlarda bulunması gereken özellikler konusunda eğlenceli ve kaliteli olması gerektiğini vurgulamaktadır. Ö8-“verimli eğitim yapmak istiyorsanız oyun kısmının öğrenciyi içine almasını sağlamalısınız. Öğrenci oyunu içselleştirebilmeli ve karaktere bürünebilmeli yani oyunu oynadığını değil oyunun bir parçası içinde olduğunu hissedebilmeli. Zaten başarılı olmayan da bu kısım hatta deniyor ki oyun fazla eğlenceli olursa bu sefer öğreticilikten uzaklaşılır. Bu işte yaklaşımın hâlâ yanlış olduğunu gösteriyor. Neden oyunu daha eğlenceli yapmaktan korkalım ki. Oyun kısmının çocuklara daha cazip gelmesi zaten istenilen bir şey ama onu bile çocuklara vermemek için uğraşyoruz. Oyunun içinde bu oyunun eğitim için olduğunu bilsin. Öyle evde oynadığı oyunlardan değil ciddi bir iş yapıyoruz imajı verilmek isteniyor zannımca.”

### **Tartışma, Sonuç ve Öneriler**

Günümüz okul sistemi öğrencilere sadece mevcut teknolojiyi kullanmayı değil bunun yanında öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmek ve teknolojiyi uyarlama becerisini kazandırmakla yükümlüdür. Çünkü işverenler çalışanlarından giderek artan oranda takım

çalışması, işbirliği, eleştirel düşünme, problem çözme, yazılı ve sözlü iletişim becerileri ve profesyonellik/iş ahlakı gibi beceriler beklemektedir (Swearingen, 2011: 1, 2). İş birliği ve rekabetin, karar vermenin önemli olduğu oyun temeli dijital ortamlar, öğrencilere 21. Yüzyılın iş hayatında kritik öneme sahip bu becerileri kazanmasına yardımcı olabilir.

Bilgi ve bilişim teknolojileri günümüzde hızla gelişmektedir. Artık okullarda akıllı tahtalarla, tablet bilgisayarla eğitim yapılması gündemdedir. Bu açıdan bakıldığında 2015 programının dinleme ve okuma boyutuna elektronik ortamları dâhil ederek eksik kalan kısmı çağın gereklerine uygun olarak tamamlamıştır. 2015 programının e-kitap, akıllı tahta, tablet bilgisayar gibi elektronik dinleme ve okuma ortamlarına uygun amaçlar doğrultusunda oluşturulması dijital ortamların derslerin öğretiminde kullanılacağına habercisidir (Bayburtlu, 2015).

Öte yandan sınıf öğretmenlerinin ilkokullarda oyun temelli dijital ortamların Türkçe dersinde kullanımına ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmaya yönelik bu çalışma önemli sonuç ve öngörülerini beraberinde getirmektedir. Öğretmenlerin bu ortamları kullanmak istemesi ancak yüksek lisans yapan öğretmenlerin dahi nasıl ve nerden temin edeceklerini bilmeyişleri Bakanlığa önemli sorumluluklar yüklemektedir. Demirbilek ve Yücel (2011) eğitim ortamında bilgisayar kullanma ya da kullanma durumunun öğretmenin benimsediği eğitim felsefesine bağlı olduğunu öne sürmektedir. Mevcut bulgular sadece ilkokullarda değil yabancı dil, fen bilgisi, matematik dersleri ve diğer eğitim kademelerinde benzer sorunlar olduğunu ortaya koymaktadır.

Türkçe öğretiminde teknoloji ve dijital ortamların okuma yazma öğretimi, telaffuz çalışmaları, akıcı okuma ve kelime hazinesi gelişiminde, yazı öğretiminde etkili olarak kullanılabilmesi ve kalıcı öğrenme sağladığı, bunun yanı sıra Türkçe öğretiminde, dijital ortamların bilgiyi sesli, görüntülü ve metin tabanlı olarak sunması sayesinde, öğrencilerin aktif şekilde öğrendikleri araştırmacılar tarafından öne sürülmüştür (Açık Önkaş, 2008; Ertem, 2014).

Nitelik ve sayısal açıdan dijital materyallerin yetersiz olduğu öğretmenler tarafından ortaya konulan başka bir önemli boyuttur. Gerek bu dijital materyallerin tasarımı, içeriği, öğrenci ilgisini çekiyor olması gerekse yardım öğeleri, animasyon, yazı stili ve renkler dikkatli bir şekilde tasarlanması şarttır. Öğretim yazılımları, bilgisayar destekli öğretim materyalleridir. Bülbül (1999) öğretim yazılımlarının, tasarım açısından animasyonlar, ekranda kullanılan renkler, yazı stilleri, grafikler, eğitici oyunlar gibi faktörlerin öğrenciyi etkili öğrenmeye teşvik ettiğini belirterek, tasarımdaki önemine dikkat çekmiştir. Şeniş (1991:1-2) öğretim yazılımlarının sahip olması gereken nitelikleri şu şekilde sıralamaktadır:

- İçerik, eğitim programlarına uygun hazırlanmalıdır.
- İçerik, basılı materyal hazırlama anlayışı ile oluşturulmamalıdır.
- Yazılımlar hazırlanırken mevcut sistemler göz önünde bulundurularak ileri yazılım teknolojilerinden yararlanılmalıdır.
- Yazılım, öğrencinin ilgisini çekecek görsel özelliklere sahip olmalıdır.
- Yazılımda öğrencilerin rahatlıkla ulaşabilecekleri ve kullanımına rehberlik edecek yardım öğeleri bulunmalıdır.
- Öğrencilerin bireysel farklılıklarının dikkate alınabilmesi için yazılım dallara ayrılan programlama yapısına göre hazırlanmalıdır.
- Yazılım içerisindeki bölümler ve küçük birimler arasındaki geçişler kolaylıkla yapılabilmelidir.



- Animasyon, simülasyon, örnek, deney, soru, problem çözümü gibi öğeleri içermelidir.

Araştırmada elde edilen bulgular ışığında aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur:

- Öğretmenlere oyun tabanlı dijital ortamlar hazırlanması ve kullanımı konusunda hizmet içi eğitim verilmeli.
- Eğitsel yazılımlarının nitelikleri artırılmalı, çeşitlenmeli ve kullanışlı hale getirilmeli.
- Milli Eğitim Bakanlığı, yurt dışında hazırlanmış örnekleri de inceleyerek öğretmenlere ücretsiz yazılım desteği sunmalı.
- Dijital tabanlı eğitsel oyunlar, Türkçe dersinde kelime öğretimi, dilbilgisi öğretiminde ve yazma çalışmalarında kullanılabilir.
- Örneğin: öğrencilerin yazma sürecinde bilgisayar kullanmalarını teşvik edilebilir. Dijital hikâye kitabı oluşturma, yazma ödevlerinin toplanması ve saklanmasında elektronik portfolyo kullanılabilir. Öğrenci çalışmaları internet üzerinden yayınlanabilir.

### Kaynaklar

- Altun, A. (2005). *Gelişen teknolojiler ve yeni okuryazarlıklar*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Bayburtlu, Y.S. (2015). 2015 ve 2006 Türkçe öğretim programlarının değerlendirilmesi. Sayı:10(15). DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8817>, p. 137-158.
- Bülbül, H.İ. (1999). Öğretim Amaçlı Bilgisayar Yazılımlarında Ekran Tasarımı. *Milli Eğitim Dergisi*, No: 144.
- Coiro, J., Klein, R. A. ve Walpole, S. (2006). Critically evaluating educational technologies for literacy learning: Current trends and new paradigms. McKenna, M. C., Labbo, L. D., Kieffer, R. D. and Reinking, D. (Eds.), *International handbook of literacy and technology* (Vol. 2) (pp. 145-162). The USA: Lawrence Erlbaum Associates.
- Değirmenci, H. (2014). İlk okuma öğretimi ve teknoloji. Ertem, İ.S. (Editör), *Okuma Yazma Eğitimi ve Teknoloji* (pp. 29-48). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Demirbilek, M. ve Yücel, Z. (2011). İngilizce öğretmenlerinin bilgisayarın yabancı dil öğretim ve öğreniminde kullanımı hakkında görüşleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1): 217-246.
- Ertem, İ. S. (2014). Okuma yazma öğretiminde teknolojinin rolü: Gelişmeler, yaklaşımlar, sorunlar ve yeni okuryazarlık. Ertem, İ. S. (Editör), *Okuma Yazma Eğitimi ve Teknoloji* (pp. 1-16). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Forbess, J. H. (2010). *Improving reading comprehension through prior knowledge acquisition via digital game based learning*. Unpublished Doctor of Education Dissertation, The University of Memphis.
- Karahisar, T. (2013, 21-23 Kasım). *Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu*. I. Uluslararası Sanat Sempozyumunda sunuldu, Sakarya.
- Leu, D. J., Kinzer, C. K., Coiro, J. L. ve Cammack, D. W. (2004). *Toward a theory of new literacies emerging from the Internet and other information and communication technologies*. 12.11.2015 tarihinde <http://www.readingonline.org/newliteracies/leu/> adresinden alınmıştır.
- McKenna, M. C., Labbo, L. D., Kieffer, R. D. ve Reinking, D. (2006). *International handbook of literacy and technology*. The USA: Lawrence Erlbaum Associates.
- Oskay, Ü. (2000). *Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri*. İstanbul: Der Yayınları.
- Önkaş Açık, N. (2008). *Türkçe öğretiminde teknoloji kullanımı ve kalıcı öğrenme*. 8. International Educational Technology Konferansında sunuldu, Anadolu Üniversitesi-Eskişehir.

- Swearingen, D.K. (2011). *Effect of digital game based learning on ninth grade students' mathematics achievement*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Oklahoma, Norman.
- Şeniş, B. F. (25-27 Eylül 1991). Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Bilgisayar Destekli Eğitim I. Sempozyumunda sunulmuş bildirisi, Eskişehir.
- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı (2015). Türkçe Öğretim Programı. 12.04.2016 tarihinde <http://ttkb.meb.gov.tr/www/ogretim-programlari/icerik/72> adresinden alınmıştır.
- Vikipedi (2015). 13.04.2016 tarihinde [https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital\\_ortam](https://tr.wikipedia.org/wiki/Dijital_ortam) adresinden alınmıştır.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.