

8. Dil öğretiminde dijital eğitim materyalleri: Kitap ve oyun

Gürbüz ÇALIŞKAN¹

APA: Çalışkan, G. (2023) Dil öğretiminde dijital eğitim materyalleri: Kitap ve oyun. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (Ö13), 112-126. DOI: 10.29000/rumelide.1379034.

Öz

Dijital çağın beraberinde getirdiği teknolojik gelişmeler, bilgi ve eğlence alanını dijital materyallerle büyük ölçüde genişletmiştir. Bu materyaller arasında özellikle kitaplar ve oyunlar, insan hayatının önemli birer unsuru haline gelmiştir. Dijital kitaplar, geleneksel basılı kitaplara kıyasla pek çok yararlı kullanım alanı sunmaktadır. Öncelikle, dijital kitaplar bilgiye hızlı ve kolay erişim sağlamaktadır. İnternet aracılığıyla dünyanın herhangi bir yerinden istenilen kitaba ulaşmayı kolaylaştırmaktadır. Ayrıca, dijital kitapların kolay taşınması ve alan kaplamaması gibi avantajları, insanların yanlarında bir kütüphane taşınmasına olanak tanımaktadır. Bununla birlikte, dijital oyunlar da çağdaş eğitim için vazgeçilmez bir öğrenme aracı haline gelmiştir. Oyunlar, yalnızca eğlence fırsatları sunmazken; aynı zamanda öğrenme, problem çözme ve takım çalışması gibi yetenekleri geliştirme olanağı sağlamaktadır. Özellikle eğitim amaçlı kullanılan öğretici oyunlar, ders içeriğini daha keyifli ve etkileşimli bir şekilde öğretme konusunda önemli avantajlar sunmaktadır. Ancak dijital kitaplar ve oyunlar birçok fayda sağlamasına rağmen, geleneksel yöntemlerin de taşıdığı bazı değerli özelliklere sahip olmadığı söylenebilir. Kitapların elle dokunulabilirliği, basılı kitaplarla geçirilen sessiz ve düşünceli anlar, dijital materyallerin duygusal bağ kurma yeteneğini sınırlayabilir. Benzer şekilde, yüz yüze oynanan oyunların sunduğu etkileşimli deneyimler, dijital oyunlarda aynı şekilde yaşanmayabilir. Bu bağlamda bu çalışma, dil öğretiminde dijital kitaplar ve oyunların olumlu ve olumsuz yönlerini ele alarak bilgiler sunmayı amaçlamaktadır.

Anahtar kelimeler: Dijital eğitim materyalleri, dijital kitap, oyun

Language instruction using digital educational materials: Books and games

Abstract

The technological development brought by the digital age has greatly expanded the field of information and entertainment with digital materials. Among these materials, especially books and games have become an important element of human life. Digital books offer many positive uses compared to traditional printed books. Basically, digital books provide quick and easy access to information. It makes it easy to reach the desired book from anywhere in the world via the Internet. In addition, digital books are easy to carry and serve as a space occupant, allowing people to carry a library with them. However, digital games have also become an indispensable learning tool for contemporary education. While the games only offer entertainment rewards; it also provides opportunities to develop skills such as learning, problem solving and teamwork. Educational games, especially used for educational purposes, offer significant advantages in teaching in a more enjoyable and interactive way. However, it should not be forgotten that although digital books and games provide many benefits, they do not replace the valuable features of traditional methods. The

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ereğli Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Türkçe Eğitimi ABD (Konya, Türkiye), gurbuzcaliskan06@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-7120-4428 [Derleme makalesi, Makale kayıt tarihi: 16.08.2023-kabul tarihi: 20.10.2023; DOI: 10.29000/rumelide.1372355]

tangibility of books, the quiet and contemplative moments that move with printed books can limit the emotional connection of digital materials. Similarly, the interactive experiences used in face-to-face games may not be the same in digital games. In this context, this study aims to present information by addressing the positive and negative effects of digital books and games in language teaching.

Keywords: Digital educational materials, digital book, game

1. Giriř

Bilimsel ve teknolojik geliřmeler ile birlikte dijital eğitim araç-gereçleri, eğitim ortamlarının doğal bir parçası haline gelmiştir. Özellikle 2019 yılında bařlayan Covid-19 salgınıyla birlikte bu araç-gereçler, bir gereksinim ve zorunluluk noktasında eğitim sistemlerinde daha çok kullanılmaya bařlamıştır. Salgın, eğitim-öğretim uygulamalarının tüm ařamalarının yeniden düzenlenmesine ve geliřtirilmesine neden olmuştur. Bu gereksinimler ve zorunluluklar, ders materyallerini de yeni eğitim-öğretim süreçlerine hızlı bir řekilde uyumlu hale getirmeye zorlamıştır.

Dijital materyaller, geleneksel basılı materyallerin sınırlılıklarını ařarak, öğrencilere ve öğretmenlere bilgiye hızlı ve kolay erişim imkanı sağlamaktadır. 21. yüzyıl, kitle iletişim araçlarının hızla yayıldığı, dijital teknolojilerin ve dönüşümlerin, yenileşime dayalı bilimsel ve teknolojik gelişmelere bağılı olarak günlük yaşamda giderek daha önemli bir yer tuttuğı bir dönem olarak kabul edilmektedir. Bu duruma eşgüdümlü olarak son yıllarda öğretim ortamlarında çağdaş teknolojilerin kullanım alanları da artmaktadır (O'Down, 2003; Toyoda ve Harrison, 2002; Warner, 2004). Gelişen teknolojinin sağladığı olanaklarla bilgisayar destekli dijital öğrenme araçlarının yaygınlaşması öğrenme-öğretme süreçlerinde deęişikliklere neden olmaktadır (Huang, Chiou, Chiang, Lai ve Huang, 2012). Geleneksel sınıf içi materyaller kullanılarak gerçekleştirilen öğretim etkinliklerinden e-öğrenme ortamlarında gerçekleştirilen dijital eğitim etkinliklerine doğru dönüşümler gözlemlenmektedir. Bu süreçte dijital teknolojiler artık bilgi araçları olarak deęil, insan zihninin bilişsel gücünü artıran araçlar olarak da ele alınmaktadır (Berg, Blijleven ve Jansen, 2004).

2. Dijital eğitim materyallerinin çeřitleri

Dijital eğitim materyalleri, geniş bir kullanım alanında sunulmaktadır. Bu çeřitlilik, öğretmenlerin ve öğrencilerin gereksinim ve öğrenme biçimlerine uyum sağlayarak geleneksel sınıf ortamlarını daha etkili ve kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimine dönüřtürmektedir (Reinders ve White, 2010). Dijital eğitim materyalleri, öğrencilere bilgi sunarken ve beceri geliřtirmeye yardımcı olurken teknolojinin kullanıldığı eğitim kaynaklarıdır (Derewianka, 2003). Dijital eğitim materyallerinin örnekleri arasında e-kitaplar, çevrimiçi dersler, videolar, e-dinletiler, animasyonlar, simülasyonlar, oyunlar ve uygulamalar bulunmaktadır. Birçok yapı ve türlerde var olan bu materyaller, öğretmenlerin öğrencilerin ilgi alanlarına ve öğrenme biçimlerine uygun olarak özelleştirilmiş dersler sunulmasına olanak tanımaktadır.

E-Kitaplar: Elektronik kitaplar (e-kitaplar), basılı kitapların dijital olarak sunulmuş biçimleridir (Dündar, 2011; Singh ve Matsui, 2018). Ders kitapları, romanlar, başvuru kitapları ve kılavuzlar gibi bilgi ve öykü kaynakları sunmaktadır. E-kitaplar, taşınabilir ayıtlara indirilebilir ve çevrimiçi olarak erişilebilir, bu yönleriyle de bireylerin istedikleri zaman ve yerde okuma yapmalarına olanak tanımaktadırlar (Abbott ve Kelly, 2004).

Eğitsel Videolar: Eğitsel videolar, öğrencilere görsel ve işitsel içerik sunarak konuları daha iyi anlamalarına yardımcı olan araç-gereçlerdir (Seferoğlu, 2014). Videolar, öğretmenlerin derslerini zenginleştirmesine ve öğrencilere somut örneklerle açıklamalar yapmasına olanak tanımaktadır (Özel, 2015). Ayrıca, eğitsel videoların kullanılması, öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında ilerlemelerine ve gerektiğinde bilgiyi tekrar gözden geçirmelerine olanak sağlamaktadır.

Eğitsel Oyunlar: Eğitsel oyunlar, öğrencilere eğlenceli ve etkileşimli bir biçimde öğrenme deneyimi sunmaktadır. Bu oyunlar, öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme ve işbirliği gibi becerileri geliştirirken, aynı zamanda belirli konular ve kavramlar hakkında bilgi kazanmalarına yardımcı olmaktadır (Atay, 2018; Kangas, Koskinen ve Krokfors, 2017).

Sanal Laboratuvarlar: Sanal laboratuvarlar, öğrencilere gerçek laboratuvar deneyimlerini benzer çevrimiçi ortamlar sunmaktadır. Bu tür materyaller, öğrencilerin deneyler yaparak ve gözlemler yaparak bilimsel konuları keşfetmelerine olanak tanımaktadır (Martinez-Jimenez, Pontes-Pedrajas, Polo ve Climent-Bellido, 2003). Sanal laboratuvarlar, fiziksel sınırlamalar nedeniyle erişilemeyen veya güvenli olmayan deneyleri gerçekleştirmek için de kullanılabilen araç-gereçler olarak da düşünülebilirler (Qing Yu, Brown ve Billet, 2005). Çoğunlukla da fen bilimleri alanındaki uygulamalarda kullanıldığı söylenebilir.

Eğitsel Yazılımlar: Eğitsel yazılımlar, öğrencilerin öğrenme süreçlerini yönetmeye, değerlendirmeye ve gözlemeye yardımcı olan özelleştirilebilir ve etkileşimli dijital araçlardır (Allesi ve Trolip, 2001; Bayram, 2007). Bu yazılımlar, öğrencilerin performanslarını izlemelerine, geribildirim alarak kendilerini geliştirmelerine ve belirli becerilere odaklanmalarına olanak tanımaktadırlar (Herring, Notar ve Wilson, 2001; Gibbs, Graves ve Bernas, 2000).

Çevrimiçi Dersler ve Kitlesele Çevrimiçi Açık Kurslar: Çevrimiçi dersler ve kitlesele açık çevrimiçi kurslar (MOOC'lar), öğrencilere dünya çapında üniversiteler ve kuruluşlar tarafından sunulan derslere ve eğitim programlarına erişim sağlayan kaynaklardır. Bu tür materyaller, öğrencilere esnek ve özelleştirilebilir öğrenme deneyimi sunarak, kendi öğrenme hızlarında ve istedikleri zaman diliminde öğrenmelerine olanak tanımaktadır (Leon Urrutia, Fielding ve White, 2016).

Sosyal Medya ve Bloglar: Sosyal medya ve bloglar, öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitimle ilgili içerik paylaşarak ve tartışarak bilgi ve deneyimlerini genişletmelerine fırsat sunan araçlar olarak değerlendirilebilen materyallerdir. Sosyal medya platformları ve bloglar, öğrencilerin kendi çalışmalarını ve projelerini sergileyebileceği, öğretmenlerin öğrenme kaynaklarını ve stratejilerini paylaşabileceği ve her iki tarafın da fikirlerini ve sorunlarını tartışabileceği yerlerdir.

E-Portfolyolar: Elektronik portfolyolar (e-portfolyolar), öğrencilerin belirli bir dönemde veya eğitim süresince yaptıkları çalışmaların ve projelerin dijital derlemelerini sunan materyallerdir (Gülbahar ve Köse, 2006). E-portfolyolar, öğrencilerin öğrenme süreçlerini, beceri gelişimini ve başarılarını görsel bir biçimde sergilemelerine olanak tanımaktadırlar. Ayrıca, öğretmenlerin ve sınıf arkadaşlarının geribildirim ve değerlendirme sağlamalarına da yardımcı olmaktadır.

Eğitsel Podcastler (Sesli Metinler): Sesli metinler, öğrencilere belirli konular ve kavramlar hakkında bilgi sunan sesli kayıtlardır (Salmon, Edirisingha, Mobbs, Mobbs ve Dennett, 2008; McBride, 2009). Bu dinletiler, öğrencilerin istedikleri zaman ve yerde öğrenme materyallerine erişmelerine ve

dersleri dinlemelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca, öğretmenlerin öğrencilere ders notları, ek kaynaklar ve ödevler gibi ek bilgiler sağlamalarına yardımcı olabilir.

Artırılmış ve Sanal Gerçeklik (AR/VR) Uygulamaları: Artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) uygulamaları, öğrencilere gerçek dünya ortamlarını ve deneyimlerini benzeten etkileşimli ve görsel olarak zengin öğrenme deneyimleri sunmaktadır (Can ve Şimşek, 2016). Bu tür uygulamalar, öğrencilerin tarih, coğrafya, bilim ve dil gibi konuları keşfetmelerine olanak tanımakta ve öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici duruma getirmektedir.

Dijital eğitim materyallerinin sayıca fazlalığı, öğretmenlerin ve öğrencilerin farklı öğrenme biçimlerine ve gereksinimlerine uygun biçimde özelleştirilmiş eğitim deneyimleri sunmalarına olanak tanımaktadır. Bu materyaller, öğrencilerin bilgi ve beceri kazanmalarını, öğretmenlerin öğrenme süreçlerini yönetmelerini ve değerlendirmelerini ve her iki tarafın da eğitim alanındaki güncel gelişmeler ve kaynaklardan yararlanmalarını kolaylařtırmaktadır.

3. Dijital eğitim materyallerinin olumlu yanları

Dijital eğitim materyalleri günümüzde eğitim ortamlarında yaygın olarak kullanılmakta ve pek çok olumlu özelliğinden yararlanılmaktadır. Bu özelliklerin başında, güncel bilgiye hızlı ve kolay erişim sağlamak gelmektedir. Ayrıca, dijital materyaller genellikle daha etkileşimli ve görsel niteliklere sahiptir ve bu durum da öğrencilerin ilgisini çekmeye ve konuları daha iyi anlamalarına yardımcı olmaktadır (Rozo ve Real, 2019). Dijital materyaller aynı zamanda öğrencilere öğrenmeyi kendi hızlarında gerçekleştirme ve materyallere istedikleri zaman erişme olanağı sunmaktadır (Paskevicius ve Hodgkinson-Williams, 2018). Bu durum, öğrencilerin bireysel öğrenme hızlarına ve gereksinimlerine uygun bir öğrenme deneyimi yaşamalarına olanak tanımaktadır. Dijital eğitim materyalleri, öğrenme süreçlerini desteklemek ve zenginleřtirmek için kullanılan teknolojik araçlardır. Bu materyaller, öğrencilere ve öğretmenlere pek çok olumlu kullanım sağlamaktadır (Liarokapis ve Anderson, 2010; Can ve Şimşek, 2016; Paskevicius ve Hodgkinson-Williams, 2018; Soydan, 2018; Rozo ve Real, 2019; Tang, 2021). Olumlu kullanım özelliklerine ilk olarak dijital eğitim materyallerinin, öğrencilere ve öğretmenlere düşük maliyetli ve kolay erişilebilir kaynaklar sunması örnek gösterilebilir (Rozo ve Real, 2019). İnternet bağlantısı olan herhangi bir aygıtla, kullanıcılar dünya çapında çeşitli eğitim içeriklerine ve kaynaklarına erişebilirler. Bu, öğrencilerin ve öğretmenlerin daha fazla bilgiye ve farklı bakış açlarına ulaşmasına olanak tanımaktadır.

Dijital eğitim materyalleri, öğrencilere ve öğretmenlere öğrenme süreçlerine uyum sağlama ve kendi hızlarında ilerleme olanağı sunmaktadır (Paskevicius ve Hodgkinson-Williams, 2018). Öğrenciler, istedikleri zaman ve yerde çalışabilir; öğretmenler ise derslerini ve öğretim yöntemlerini öğrencilerin ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre özelleştirebilirler (Tang, 2021). Bu durum, öğrencilerin daha etkili bir şekilde öğrenmelerine ve öğretmenlerin öğrencilere daha iyi destek sağlamalarına yardımcı olmaktadır (Soydan, 2018). Öğrencilerin ilgi alanları, öğrenme stilleri ve hızları bireyden bireye farklılık göstermektedir. Her öğrenci, kendine özgü bir öğrenme yolu ve tercihinin sahiptir. İşte bu noktada, dijital öğretim materyallerinin özelleştirilebilirlik özelliği devreye girmektedir. Öğrencilere, kendi ihtiyaçlarına ve yeteneklerine uygun materyaller sunulması, öğrenme süreçlerini daha etkili ve anlamlı hale getirmektedir.

Dijital eğitim materyalleri, öğrencilere etkileşimli ve görsel olarak zengin öğrenme deneyimleri de sunmaktadır. Bu tür materyaller, öğrencilerin daha iyi anlamalarına, belleklerinde canlandırmalarına

ve uygulamalarına yardımcı olabilecek somut örnekler ve benzetim seçenekleri sunmaktadır. Farklı bir boyutta ise dijital eğitim materyalleri, öğrencilerin ve öğretmenlerin diğer kişilerle iletişim kurarak ve iş birliği yaparak öğrenmelerine olanak tanımaktadır (Gold, Ledley, Buhr, Fox, McCaffrey, Niepold, ve Lynds, 2012). Öğrencilerin sosyal becerilerini, takım çalışması becerilerini ve problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda bu materyaller öğretmenlerin öğrencilerin performanslarını izlemelerine ve değerlendirmelerine imkan sağlamaktadır (Liarokapis ve Anderson, 2010). Gerçek zamanlı geri bildirim ve çözümlenmelerle, öğretmenler öğrencilere hızlı ve etkili bir biçimde destek sağlayabilir ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini sürekli olarak geliştirebilirler (Can ve Şimşek, 2016). Bununla birlikte dijital eğitim materyalleri, öğrencilere ve öğretmenlere güncel ve doğru bilgi sunmaktadır (Lee, 2012). Öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitim alanındaki son gelişmeleri ve araştırmaları izlemelerine, bilgi ve becerilerini sürekli olarak güncellemelerine katkı sağlamaktadır.

Öğrenci motivasyonunu artırma noktasında da dijital eğitim materyalleri, öğrencilerin ilgi alanlarına ve eğilimlerine uygun öğrenme deneyimleri sunarak öğrenme güdülerini artırabilirler. Oyunlaştırma, görsel ve çevrimiçi içerikler ve sosyal öğrenme gibi özellikler, öğrencilerin öğrenme süreçlerinde daha fazla katılım ve başarı elde etmelerine, eğlenmelerine yardımcı olmaktadır (Doğan, Çınar ve Seferoğlu, 2016). Bu sayede öğrenciler, daha çok motive olarak öğrenmeyi daha etkili bir şekilde içselleştirebilir ve daha sürdürülebilir bir öğrenme süreci yaşayabilirler. Öğretmenler de öğrencileri daha yakından takip edebilir ve öğrenme deneyimlerini daha etkili bir şekilde yönlendirebilirler. Bunun yanı sıra dijital eğitim materyalleri, öğrencilere ve öğretmenlere yaşam boyu öğrenme seçenekleri sunan etkili araçlardır. İnternet üzerinden erişilebilen eğitim kaynakları ve uygulamaları, öğrencilerin ve öğretmenlerin uzmanlıkları ve kişisel gelişimleri süresince sürekli olarak yeni bilgi ve beceriler edinmelerine olanak tanımaktadır.

4. Dijital eğitim materyallerinin olumsuz yanları

Dijital eğitim materyalleri, öğrencilerin öğrenme sürecinde olumlu değişimler sağlarken aynı zamanda bazı yükler de barındırabilmektedir. Genel olarak, bozulma ve kesinti gibi süreçlerle, dijital eğitim malzemelerinin sınırlı kullanım alanları da bulunmaktadır. İnternet veya dijital bağlantı arızalarının öğrencilerin öğrenme sürecinde sorun yaşamalarına neden olabilir. Bu nedenle, dijital eğitim malzemelerinin yedek bir olasılığının olması önemlidir.

İkinci olarak, dijital eğitim materyalleri, öğrencilerin dikkatini dağıtabilir. Öğrenciler, dijital dünyayı depolayan materyallerden kolayca uzaklaşarak başka yere yönelebilirler ve öğrenme yollarını kaybedebilirler. Ayrıca, dijital materyallerin fazla kullanımı göz yorgunluğuna ve uyku düzeninin bozulmasına neden olabilir. Buna benzer olarak bazı kişiler için fiziksel sorunlar yaratabilir. Özellikle uzun saatler boyunca bilgisayar başında oturmak, insan sağlığına zararlı olabilir ve bel ağrısı gibi yönlendirici olumsuzluklara yol açabilir. Son olarak, dijital eğitim materyalleri, öğrencilerin yüz yüze etkileşimleri ve sosyal girişimleri engelleyen bir yapıya sahiptir. Dijital materyallerin fazla kullanılması, çocuklar arasındaki sosyal etkileşimi sınırlayabilir.

5. Dijital kitaplar: fırsatlar ve zorluklar

5.1. Dijital kitapların fırsatları

Dijital kitaplar, eğitim alanında kullanıcılar için erişilebilirlik, güncellenebilirlik, çevresel sürdürülebilirlik ve maliyet etkinliği gibi pek çok fırsat sunmaktadır. Dijital kitaplar, öncelikle

öğrencilere ve öğretmenlere herhangi bir yerde ve zamanda erişilebilir bir kaynak sunmaktadır (Gilbert, 2015). Bu durum, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmeye devam etmelerini ve öğretmenlerin derslerinde daha fazla kaynak kullanmalarını sağlamaktadır (Paskevicius ve Hodgkinson-Williams, 2018). Öğrencilerin ve öğretmenlerin herhangi bir yerde ve zamanda bu kaynaklara ulaşabilmesi, öğrenme deneyimini daha esnek, etkili ve özelleştirilmiş hale getirmektedir. Bununla birlikte dijital kitaplar, basılı kitaplara göre daha kolay güncellenebilir ve düzeltilebilir özelliklere sahiptirler (Ran ve Jinglu, 2020). Bu durum, kullanıcıların güncel ve doğru bilgilere erişmesini sağlamaktadır.

Dijital kitaplar, çevresel sürdürülebilirlik açısından basılı kitaplara göre daha çevre dostu bir seçenektir (Gilbert, 2015). Ağaçların kesilmesi ve kâğıt üretimi gibi çevreye zarar veren süreçlerin azaltılmasıyla, dijital kitaplar daha sürdürülebilir bir kaynak olarak kabul edilebilmesinin yanı sıra dijital kitaplar, basılı kitaplara göre genellikle daha maliyeti düşük araçlardır. Öğrencilere ve eğitim kurumlarına, daha düşük maliyetle daha fazla kaynak sağlayarak, eğitime erişimde eşitlik sağlama potansiyeline sahiptir.

5.2. Dijital kitapların zorlukları

Dijital kitaplarla ilgili teknolojik erişim olanaklarının kısıtlı olması, telif hakkı ve lisanslama sorunlarının yaşanması, okuma deneyiminin nitelikli olmaması, dijital okuryazarlık becerilerine sahip olamama gibi zorluklar bulunmaktadır (Lynch, 2001). Dijital kitapların kullanılabilmesi için öğrencilerin ve öğretmenlerin uygun teknolojik cihazlara ve internet bağlantısına sahip olmak gibi teknolojik erişim olanaklarının olması gerekmektedir. Bu durum, düşük gelirli aileler ve kırsal bölgelerde yaşayan öğrenciler için bir engel oluşturmaktadır. Bununla birlikte dijital kitapların kullanımı, telif hakkı ve lisanslama sorunlarına yol açabilmektedir. Öğretmenlerin ve öğrencilerin, dijital kitapların yasal kullanımı konusunda bilgi ve farkındalığa sahip olmaları önemlidir.

Dijital kitapların etkili bir şekilde kullanılabilmesi, kullanıcıların dijital okuryazarlık becerilerine sahip olmalarını gerektirir. Dijital okuryazarlık, okurların dijital platformlarda gezinme, içerikleri etkili bir şekilde anlama ve paylaşma yeteneklerini içermektedir (Lynch, 2001). Öğretmenler ve öğrenciler, dijital kitapları etkili bir şekilde kullanabilmek için dijital okuryazarlık konusunda eğitim almalı ve desteklenmelidir (López-Escribano, Valverde-Montesino ve García-Ortega, 2021). Bu becerinin kazanılması için de dijital kitapların potansiyelini tam anlamıyla kullanılmalı ve çağdaş öğrenme ortamları hazırlanmalıdır. Bununla birlikte dijital kitapların, özellikle okuma deneyimi açısından bazı kullanıcılar için basılı kitaplara göre daha az tatmin edici olduğu ifade edilmektedir (Lynch, 2001). Özellikle uzun süre ekran karşısında zaman geçiren bireyler için göz yorgunluğu ve okuma zorlukları yaşanabilmektedir.

6. Dijital kitapların etkili kullanımı ve değerlendirilmesi

Dijital kitapların eğitim sürecinde etkili bir şekilde kullanılması ve değerlendirilmesi, öğretmenler ve eğitim uzmanları için önemli bir konudur. Bu anlamda dijital kitapların kullanımını ve değerlendirmesini daha iyi noktalara getirmek için Troseth ve Strouse (2017)'in tespit ettiği bazı başlıklar aşağıda sıralanmıştır:

Öğrencilere dijital okuryazarlık becerileri kazandırma: Öğretmenler, öğrencilere dijital okuryazarlık becerileri kazandırarak, onların dijital kitapları etkili bir şekilde kullanmalarına yardımcı olabilirler. Bu durum, öğrencilere arama, yönlendirme ve telif hakkı gibi konularda eğitim vermek ve

öğrencilerin dijital kitapları kullanırken karşılaşılabilecekleri zorlukları aşmalarına yardımcı olmak anlamına gelmektedir.

Dijital kitapların kullanımını teşvik etme: Öğretmenler, dijital kitapları derslerinde ve öğrenci projelerinde kullanarak, öğrencilere bu kaynakların değerini göstererek onların kullanımını teşvik edebilirler. Ayrıca, öğretmenler öğrencilere dijital kitapların sunduğu avantajları ve fırsatları vurgulayarak, öğrencilerin bu kaynaklara daha fazla değer vermesini sağlayabilirler.

Dijital kitap değerlendirmeleri yapma: Öğretmenler, dijital kitapların öğrenci başarısı ve öğrenme sürecine olan etkisini değerlendirebilirler. Bu değerlendirme süreci öğrencilerin dijital kitaplarla etkileşimini gözlemlemek, öğrencilere dijital kitapların kullanımı ile ilgili geri bildirimler sağlamak ve dijital kitapların öğrenme hedeflerine ulaşmada ne ölçüde etkili olduğunu belirlemek için değerlendirmeler yapmak anlamına gelmektedir. Bu değerlendirmeler, öğrencilerin dijital kitaplarla nasıl etkileşimde bulunduğunu anlamak, öğrencilere okunan kitap hakkında geri bildirim sağlamak ve dijital kitapların öğrenme hedeflerine ne kadar katkı sağladığını değerlendirmek amacıyla gerçekleştirilebilir. Öğretmenler, dijital kitap kullanımıyla öğrenci başarısındaki değişiklikleri izleyebilirler. Dijital kitapların içeriği ve sunumu, öğrencilerin ders materyalini anlama ve öğrenme hedeflerine ulaşma düzeylerini etkileyebilir. Bu nedenle öğrenci notları, sınav sonuçları ve ödev performansları gibi veriler, dijital kitapların etkisini değerlendirmek için kullanılabilir. Örneğin, bir öğrencinin dijital kitapları kullanarak okuma becerisini geliştirdiği veya konuları daha iyi anladığı tespit edilebilir.

Dijital kitaplardan yararlanan öğretim stratejileri geliştirme: Öğretmenler, dijital kitapların kullanımını destekleyen öğretim stratejileri geliştirerek, öğrencilere daha zengin ve etkili öğrenme deneyimleri sunabilirler. Bu, dijital kitapların sunduğu araçları ve özellikleri kullanarak öğrencilerin anlayışını derinleştirmek ve öğrenmeyi kişiselleştirmek için fırsatlar yaratmak anlamına gelmektedir.

7. Dijital kitap yazarlığı için ortamlar

Dijital kitap yazarlığı; akademisyenler, eğitimciler, yazarlar için giderek daha çok kullanılan ve yaygınlaşan bir uygulama alanı olmaya başlamıştır. Bu deneyim ile akademisyenler, araştırma ve incelemelerini dijital kitaplar aracılığıyla paylaşarak daha geniş bir okur kitlesine erişebilirler. Eğitimciler için dijital kitaplar, öğrencilere daha etkileşimli ve özelleştirilmiş bir öğrenme deneyimi yaşatabilir. Yazarlar için ise dijital kitaplar, geleneksel yayıncılık süreçlerine göre daha düşük maliyetli bir seçenek sunabilir. Bu anlamda dijital kitap yazarlığının günümüzde önemli bir noktaya geldiği söylenebilir. Dijital kitap yazarlığı için kullanılabilen araçlar, uygulamalar ve ortamlar aşağıdaki alt başlıklarda incelenmiştir:

E-kitap oluşturma yazılımları: Dijital kitap yazarlığı için kullanılabilen pek çok e-kitap oluşturma yazılımı bulunmaktadır. Bu yazılımlar, yazarların metinlerini düzenlemelerine, görsel ve etkileşimli öğeler eklemelerine ve profesyonel görünümlü e-kitaplar hazırlamalarına olanak tanımaktadır (Troseth ve Strouse, 2017). Calibre, Sigil ve Adobe InDesign gibi popüler e-kitap oluşturma yazılımları bu kategoride yer almaktadır.

İçerik yönetim sistemleri (CMS): İçerik yönetim sistemleri, dijital kitap yazarlarına ve yayıncılara, kitaplarını ve içeriklerini düzenlemelerine, yönetmelerine ve dağıtmalarına yardımcı olmaktadır

(Lynch, 2001). WordPress, Joomla ve Drupal gibi yaygın içerik yönetim sistemleri, e-kitaplar ve diğer dijital içerikler için kullanılabilirlerdir.

E-Kitap düzenleme ve dönüřtürme araçları: Dijital kitap yazarları ve yayıncılar, e-kitaplarını farklı formatlara dönüřtürmek ve düzenlemek için çeřitli araçlar kullanabilirler (Abbott ve Kelly, 2004). Calibre, EPUBCheck ve Kindle Previewer gibi araçlar, e-kitapların uyumluluğunu ve niteliğini denetleme yardımıdır.

E-kitap dağıtım ve satış yerleri: Dijital kitaplarınızı okuyuculara ulařtırmak için çeřitli dağıtım ve satış yerleri bulabilirsiniz (Troseth ve Strouse, 2017). Amazon Kindle Direct Publishing (KDP), Apple Books, Kobo Writing Life ve Google Play Books gibi platformlar, dijital kitapların dünya çapında dağıtımını ve satışını kolaylařtırmaktadır.

E-kitap okuyucu ve uygulamalar: Dijital kitaplar, farklı e-kitap okuyucu aygıtlar ve uygulamalar ile okunabilmektedir (Troseth ve Strouse, 2017). Amazon Kindle, Apple iPad, Kobo ve Nook gibi popüler e-kitap okuyucular, dijital kitapların geniş bir kitleye ulaşmasını sağlamaktadır. Ayrıca, Adobe Digital Editions, Bluefire Reader ve Calibre gibi e-kitap okuma uygulamaları, farklı aygıtlarda dijital kitapları okumak için kullanılabilirlerdir.

Öğrenme yönetim sistemleri (LMS): Eğitim amaçlı dijital kitaplar, öğrenme yönetim sistemleri (LMS) ile bütünleřtirilebilir (Moodle, 2018). Moodle, Blackboard ve Canvas gibi LMS platformları, e-kitapların öğrencilere ve öğretmenlere sunulmasını ve yönetilmesini kolaylařtırmaktadır.

E-kitap pazarlama araçları: Dijital kitaplarınızın başarılı olması için etkili pazarlama ve promosyon stratejileri geliřtirmek önemli bir noktadır (Shazali, Shamsudin ve Yunus, 2019). Sosyal medya, e-posta pazarlama, bloglar ve çevrimiçi reklamlar gibi araçlar, dijital kitaplarınızın tanıtımına ve satışına katkıda bulunabilir.

8. Dijital kitaplar: okuma becerileri ve okuryazarlık geliřimi

8.1. Dijital kitapların okuma becerileri üzerindeki etkisi

Dijital kitapların okuma becerileri üzerindeki etkisi, pek çok etmenin bir araya gelmesiyle belirlenmektedir. Bu etmenler arasında dijital kitapların sunumu, içeriđi, etkileşim özellikleri ve okurun kendi beceri düzeyi yer almaktadır. Dijital kitaplar, okuma becerileri üzerinde etkiler sağlayabilmektedir. Özellikle etkileşimli özellikler ve çoklu ortam içeriđi ile okuyucuların ilgisini çekmekte ve okuma güdüsünü artırmaktadır (Picton, 2014). Bu durum, genç okurlar ve okumakta zorlanan bireyler için önemli bir kolaylık sağlamaktadır.

Dijital kitaplar, sözlük ve sözcük tanımlama özellikleri ile okurların söz varlığını genişletmeye yardımcı olabilmektedir (López-Escribano, Valverde-Montesino ve García-Ortega, 2021). Bu özellikler, okurların bilmedikleri sözcüklerin anlamlarını ivedi ve kolay bir biçimde öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca dijital kitaplar, okurların metni daha iyi anlamalarına yardımcı olacak özellikler sunmaktadır (Picton, 2014). Örneđin, hiperlinkler (bađlantılar) ve notlar, okurların ilgili bilgilere ve kaynaklara kolayca erişmelerini sağlamaktadır. Ayrıca, görsel ve sesli araç-gereçler, metnin anlamını desteklemeye ve zenginleřtirmeye yardımcı olmaktadır. Örneđin, okunan bir öyküdeki olayların resimleri veya öykü haritası dijital kitapta yer alabilir. Bu, okurun olayları daha iyi görselleřtirmesine ve anlamasına

yardımcı olabilir. Aynı şekilde, konuşma becerisi özelinde çeşitli dil kullanım örnekleri sesli olarak sunulabilir, böylece okur, dil kullanım örneklerinin doğru sesletimini öğrenebilir.

8.2. Dijital kitapların okuryazarlık gelişimine katkısı

Dijital kitaplar, okuryazarlık gelişimine önemli katkılarda bulunabilirler. Dijital kitapların çoklu okuryazarlık, sosyal okuryazarlık ve eleştirel düşünme/okuma gibi okuma becerisini destekleyen birçok yönü bulunmaktadır (Kaeophanuek, Na-Songkhla ve Nilsook, 2018; Unsworth, 2006). Dijital kitaplar; metin, görsel, sesli ve dijital ortamlar arasında geçiş yapma becerisi gibi çoklu okuryazarlık becerilerini geliştirmeye yardımcı olabilmektedirler (Unsworth, 2006). Bu beceriler, günümüzün dijital çağında bilgi ve iletişim teknolojilerini etkin bir şekilde kullanma yeteneği için önemlidir. Bu beceri özellikle bireylere, günümüzün karmaşık bilgi ortamında etkili bir şekilde araştırma yapma, anlama, yaratıcı düşünme, etkili iletişim kurma ve öğrenme yetenekleri kazandırmaktadır (Unsworth, 2006). Bu yetenekler, bireylerin bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır.

Dijital kitaplar, okuyucuların eleştirel düşünme ve eleştirel okuma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilirler (Kaeophanuek, Na-Songkhla ve Nilsook, 2018). Özellikle, dijital kitaplarla yapılan etkileşimler okuyucuların metni çözümleme, değerlendirme ve yorumlama becerilerini geliştirmeye yardımcı olmaktadır. Bununla birlikte dijital kitaplar, sosyal medya ve çevrimiçi forumlar gibi platformlarla bütünleşme ile okurların sosyal okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır (Unsworth, 2006). Bu, okurların metinleri paylaşma, tartışma ve yorumlama yoluyla bilgi ve düşünce alışverişinde bulunmalarını sağlamaktadır.

8.3. Eğitsel uygulamalar ve teknolojinin rolü

Dijital kitaplar okuma becerileri ve okuryazarlık gelişimi üzerinde önemli etkiler sağlayabilmektedir. Bu etkiler, okurların güdü ve ilgisini artırmak, söz varlığına gelişimine katkıda bulunmak, anlama becerilerini desteklemek, çoklu okuryazarlık becerilerini geliştirmek, eleştirel düşünme ve eleştirel okuma becerilerini geliştirmek ve sosyal okuryazarlık becerilerini desteklemek biçiminde sıralanabilir (Picton, 2014; López-Escribano, Valverde-Montesino ve García-Ortega, 2021; Kaeophanuek, Na-Songkhla ve Nilsook, 2018; Unsworth, 2006). Ayrıca, dijital kitaplar öğretmenler ve eğitimciler için öğrenci merkezli öğrenme, farklılaştırılmış öğretim, öğrenme değerlendirmesi ve geri bildirim, işbirlikçi öğrenme gibi eğitsel uygulamalar sunarak okuma becerileri ve okuryazarlık gelişimi üzerinde olumlu etkiler sağlamaya yardımcı olabilmektedir.

Öğrenci merkezli öğrenme bağlamında dijital kitaplar, öğrencilere kendi öğrenme süreçlerini yönlendirme ve kişiselleştirme olanağı sağlamaktadır (Picton, 2014). Öğrenciler, dijital kitapların etkileşimli özellikleri ve çoklu ortam içeriği ile kendi ilgi alanlarına ve gereksinimlerine uygun bir biçimde öğrenme deneyimini yaşayabilirler. Bununla birlikte dijital kitaplar, öğretmenlere farklı öğrenme biçimleri, beceri düzeyleri ve gereksinimleri olan öğrencilere yönelik farklılaştırılmış öğretim stratejileri sunmaktadır (López-Escribano, Valverde-Montesino ve García-Ortega, 2021). Örneğin, görsel ve sesli içerik, öğrencilerin metni daha iyi anlamalarına yardımcı olurken, sözlük ve sözcük tanımlama özellikleri, dil becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır.

Dijital kitaplar, öğretmenlerin öğrencilerin okuma becerileri ve okuryazarlık gelişimini sürekli olarak değerlendirmelerine ve geri bildirim sağlamalarına da olanak tanımaktadır (Kaeophanuek, Na-Songkhla ve Nilsook, 2018). Öğretmenler, dijital kitaplarda yer alan çoktan seçmeli sorular, alıştırmalar

ve etkinlikler aracılığıyla öğrencilerin başarılarını ve ilerlemelerini izleyebilirler. Örneğin, okuma becerisini geliştirmek için hazırlanmış bir dijital kitapta, her bölüm sonunda yer alan çoktan seçmeli veya açık uçlu sorularla, öğrencilerin okunan metni ne kadar anladığını belirlemek amacıyla çeşitli değerlendirme etkinlikleri gerçekleştirilebilir. Bununla birlikte dijital kitaplar, öğrencilerin kümeler oluşturarak bilgi ve düşünce alışverişinde bulunmalarını ve birbirlerinden öğrenmelerini desteklemektedir (Unsworth, 2006). Bu durum, sosyal medya ve çevrimiçi forumlar gibi uygulamalar aracılığıyla gerçekleştirilebilir ve öğrencilerin sosyal okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir.

9. Dijital oyunlar: öğrenme, eğlence ve sosyalleşme

9.1. Dijital oyunlar ve öğrenme

Dijital oyunlar, son yıllarda eğitim ve öğrenme alanında büyük bir kaynak olarak sunulmaktadır. İyi tasarlanmış ve eğitim amaçlı oyunlar, öğrenme süreci ile bütünleştirilerek, öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, dilsel ve sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilmektedir. Özellikle, bilişsel becerilerin geliştirilmesi açısından dijital oyunların kullanımı giderek daha fazla ilgi görmektedir (Gee, 2005). Bu oyunlar, oyuncuların problem çözme, mantık, bellek ve dikkat gibi bilişsel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilmektedir (Whitton, 2014). Oyuncuların belirli bilgileri hızlı bir biçimde öğrenmelerini ve hatırlamalarını gerektiren oyunlar bilişsel etkileşimi ve gelişimi arttırmaktadır. Özellikle strateji ve bulmaca oyunları, oyuncuların bu becerileri kullanarak zorlukları aşmalarını gerektirmektedir. Ayrıca, oyunlar oyuncuların dikkatlerini sürekli olarak yönlendirmelerini ve belirli görevlere odaklanmalarını sağlamaktadır. Bu durum, bellek, öğrenme ve dikkat becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır (Miller, 2008). Bununla birlikte dijital oyunlar, oyuncuları karmaşık sorunlarla yüzleşmeye ve çözüm yolları bulmaya teşvik eden araçlar olarak tanımlanmaktadır (Miller, 2008). Bu tip oyunlar, oyuncuların eleştirel düşünme becerilerini kullanarak, var olan kaynakları en iyi biçimde değerlendirmelerini ve etkin stratejiler geliştirmelerini gerektirmektedir. Bu süreç, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesine de katkıda bulunmaktadır (Whitton, 2014). Dijital oyunlar, oyuncuların mantıksal ve soyut düşünme becerilerini kullanarak, oyun içindeki sorunları çözmelerini sağlayan ortamlar da oluşturabilir. Özellikle strateji ve bulmaca oyunları, oyuncuların olaylar arasındaki ilişkileri anlamalarını, örüntüleri keşfetmelerini ve mantıksal sonuçlar çıkarmalarını sağlamaktadır (Whitton, 2014). Bu oyunlar, mantıksal ve soyut düşünme becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunabilirler. Aynı zamanda, bu oyunlar, oyuncuların hızlı ve doğru kararlar vererek, karmaşık ve belirsiz durumlarla başa çıkmalarını gerektirebilen fırsatlar sunabilirler. Bu durum, özellikle aksiyon ve strateji oyunlarında önemlidir. Bu nedenle hızlı karar verme ve yargı becerilerinin geliştirilmesine katkıda bulunmaktadır (Aydemir, 2022). Bu örnekler amaca uygun bir biçimde kullanıldığında dijital oyunların üst düzey düşünme becerilerinin gelişmesini de sağladığını göstermektedir.

Dijital oyunlar, öğrenme sürecini eğlenceli ve ilgi çekici hale getirerek, öğrencilerin öğrenme güdüsünü artırmaktadır. Oyuncular, oyun içinde öğrendikleri becerileri ve bilgileri kullanarak başarıya ulaşmak için çaba gösterirler (Miller, 2008). Bu oyunlar, oyuncuların değişen oyun ortamlarına ve durumlara hızlı bir şekilde uyum sağlamalarını gerektirebilmektedir. Oyuncular, yeni stratejiler geliştirerek, oyun içindeki zorlukları ve engelleri aşmalıdır. Bu süreç, uyum ve esneklik becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda, öğrenme sürecine daha fazla ilgi duymalarını ve öğrenmeye karşı olumlu bir tutum geliştirmelerini sağlamakta ve oyuncuların duyuşsal gelişimlerini de desteklemektedir.

Çok oyunculu dijital oyunlar, oyuncuların küme çalışması ve işbirliği yaparak amaçlarına ulaşmalarını gerektirebilir. Bu tür oyunlar, oyuncuların etkili iletişim becerileri geliştirerek, diğer oyuncularla bilgi ve stratejiler paylaşımlarını sağlamaktadır (Whitton, 2014). İşbirliği ve iletişim becerilerinin geliştirilmesi gibi sosyal becerilerin gelişmesini de önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır.

Dijital oyunlar, oyuncuların dijital okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Picton, 2014). Oyuncular, oyunlar aracılığıyla bilgi ve teknoloji kullanımı konusunda deneyim kazanabilirler ve dijital araçlarla etkili bir biçimde çalışmayı öğrenebilirler. Aynı zamanda, dijital oyunlar karmaşık öyküler, görevler ve bulmacalar içerebilir. Bu da oyuncuların metinleri okuma, yönergeleri takip etme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerini teşvik edebilir. Oyuncular, oyun içindeki karakterlerin ve dünyanın anlam evrenine girmek zorunda oldukları için, metinleri anlama ve yorumlama yeteneklerini geliştirebilirler.

9.2. Dijital oyunlar ve eğlence

Dijital oyunlar, eğlence dünyasında önemli bir yere sahiptir ve oyuncuların boş zamanlarını değerlendirilmelerine ve stresle başa çıkmalarına yardımcı olabilen araçlar olarak düşünülmektedir. Etkileyici öyküler ve karakterler sunarak oyuncuların oyun dünyasına dalmasını sağlayabilen ortamlar yaratmakta ve sağladığı içselleştirme deneyimi ile oyuncuların gerçek dünyadan uzaklaşıp, oyunun sunduğu eğlence ve maceraya odaklanmalarını sağlamaktadır (Whitton, 2014). Aynı zamanda oyuncuların yaratıcılıklarını kullanarak kendi oyun deneyimlerini şekillendirmelerine ve özgürce ifade etmelerine imkan tanımaktadır. Özellikle “sandbox” ve “simülasyon” oyunları, oyuncuların kendi öykülerini yaratmalarına ve oyun dünyasında istedikleri biçimde etkileşime girmelerine olanak sağlamaktadır (Whitton, 2014).

8.3. Dijital oyunlar ve sosyalleşme

Dijital oyunlar, sosyalleşme süreçlerini etkileyen ve biçimlendiren önemli bir etmendir. Dijital oyunların sosyalleşme üzerindeki etkilerinden bazıları sosyal ilişkilerin geliştirilmesi, sosyal norm ve davranışlar ile topluluklar ve fan kültürü başlıkları altında incelenebilir (Whitton, 2014). Çok oyunculu ve çevrimiçi oyunlar, oyuncuların farklı coğrafyalardan ve kültürlerden insanlarla tanışmalarına ve sosyal ilişkiler kurmalarına olanak tanıyarak bireyin sosyal ilişkilerinin geliştirilmesini desteklemektedir. Bu durum özellikle ortak amaçlar doğrultusunda iş birliği yapmayı ve iletişim becerilerini geliştirmeyi gerektiren oyunlar için geçerlidir. Aynı zamanda dijital oyunlar, oyuncuların sosyal normlara ve davranışlara uyum sağlamalarına ve farklı sosyal durumlarda nasıl hareket etmeleri gerektiğini öğrenmelerine de yardımcı olabilmektedir. Bu, özellikle rol yapma oyunları ve sosyal “simülasyon” oyunları için geçerlidir. Son olarak dijital oyunlar etrafında oluşan topluluklar ve fan kültürleri, oyuncuların benzer ilgi alanlarına sahip insanlarla tanışmalarına, fikir alışverişinde bulunmalarına ve sosyal destek sistemleri kurmalarına olanak tanımaktadır. Bu topluluklar, oyunlarla ilgili tartışmalar, fan eserleri, modlar ve oyun etkinlikleri gibi çeşitli yaratıcı ve sosyal etkinliklere katılımı desteklemektedir.

10. Sonuç

Dijital çağın getirdiği teknolojik devrimle birlikte, bilgi ve eğlence dünyası dijital materyaller ile geniş bir alanı kapsamıştır. Bu materyaller arasında özellikle kitaplar ve oyunlar, insan yaşamının vazgeçilmez ve önemli birer ögesi durumuna gelmiştir. Kitaplar, insanlığın bilgi birikimini ve kültürel mirasını taşıyan en değerli hazinelerden biridir. Dijital kitaplar, geleneksel basılı kitaplara göre birçok olumlu

kullanım alanları sunmaktadır. Öncelikle, dijital kitaplar bilgiye hızlı ve kolay erişim sağlamaktadır. Genel ağ sayesinde dünyanın herhangi bir köşesinden istenilen kitaba ulaşmak mümkün hale gelmiştir. Ayrıca, dijital kitapların taşınabilir ve yer kaplamazlar gibi nitelikleri, insanların yanlarında bir kütüphane taşımalarına olanak tanımaktadır. Okurlar, dijital kitaplar sunduğu olanaklarla eğitim, araştırma ve eğlence için sonsuz bir kaynak havuzuna erişebilirler (Houston, 2011). Bunun yanı sıra, çevrimiçi kitap ortamları, kitaplar üzerine yapılan yorumların ve değerlendirmelerin paylaşılmasını sağlamaktadır. Böylece okurlar, kitap seçimlerini daha bilinçli bir biçimde yapabilirler. Öte yandan, dijital oyunlar da çağdaş eğitimin vazgeçilmez bir parçası durumuna gelmiştir. Oyunlar, insanların eğlenmesinin yanı sıra, öğrenme, problem çözme, işbirliği gibi becerilerini geliştirmelerini sağlamaktadır. Özellikle eğitim alanında kullanılan eğitici oyunlar, öğrencilere ders içeriğini daha eğlenceli ve etkileşimli bir şekilde öğretme konusunda önemli yararlar sağlamaktadır. Aynı zamanda, oyunlar insanların stres atmasına ve bilişsel etkinliklerinin arttırmasına yardımcı olabilirler. Dijital oyunlar sayesinde, insanlar dünyanın dört bir yanındaki diğer oyuncularla etkileşime geçerek sosyal bağlar kurarlar ve kültürel farklılıkları anlamaya yönelik bir farkındalık geliştirirler.

Dijital kitaplar ve oyunlar, dil öğretiminde geleneksel yöntemlere alternatif olarak yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Bu materyaller, öğrencilere daha etkileşimli, eğlenceli ve kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimi yaşatırken aynı zamanda dil becerilerini gelişmesine de yardımcı olabilirler (Derewianka, 2003; Unsworth, 2006). Dijital kitap ve oyunların dil öğretim süreçlerinde kullanılması, dil öğretiminin daha etkili ve güdüleyici bir biçimde gerçekleşmesine katkı sağlayabilir. Dijital kitaplar ile öğrenciler; etkileşimli alıştırmalar, sesli okuma seçenekleri, sözcük açıklamaları gibi özelliklerle dil öğrenme materyallerine daha etkili bir şekilde erişebilirler (Gilbert, 2015). Dijital kitaplar ayrıca görsel ve işitsel materyallerin kullanımını kolaylaştırmaktadır (Ran ve Jinglu, 2020). Görsel içerikler, sözcük ve dil bilgisi konularını görsel olarak anlamlandırmada kullanılabilen materyaller arasında yer alabilir. İşitsel uyarılar ise dilin doğru sesletimi ve dinleme becerilerini geliştirme konusunda öğrencilere katkı sağlayabilir.

Dijital oyunlar, dil öğrenme sürecine eğlence ve etkileşim katarak öğrencilerin öğrenme-öğretme sürecine daha etkin bir şekilde katılımını desteklemektedirler. Oyunlar, dil becerilerini geliştirmenin yanı sıra usa vurma, problem çözme ve iletişim becerilerinin gelişmesine katkı sağlayabilirler (Annetta, 2008). Dijital oyunlar, dil öğretiminde geleneksel yöntemlere devingen ve etkileşimli bir seçenek de sunmaktadır. Dijital oyunların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için dikkatli tasarım ve öğretim yaklaşımları gerekmektedir (Gee, 2005). Dil öğretiminde dijital oyunların yeri giderek daha belirgin hale gelmekte ve öğrencilerin daha etkili ve keyifli bir şekilde dil öğrenmelerine katkı sağlamaktadır.

Sonuç olarak, dijital kitaplar ve oyunlar, çağımızın vazgeçilmezleri arasında yer almaktadır. Bilgiye hızlı erişim, eğlenceli öğrenme deneyimleri ve sosyal etkileşim gibi olumlu yanlarıyla insan yaşamının önemli birer parçası durumuna gelmiştir. Özellikle dijital kitap ve oyunların dil öğrenme süreçleriyle bütünleştirilmesi, dil öğretiminin etkili ve nitelikli bir şekilde gerçekleşmesine olanak tanımaktadır. Gelecekte bu materyallerin daha da yaygınlaşmasıyla birlikte, dil öğretimindeki dönüşümün hızlanması beklenmektedir. Ancak, geleneksel yöntemlerin getirdiği duygusal ve dokunsal deneyimlerin de unutulmaması gerekmektedir. Bu nedenle, dijital materyalleri yaşamımızla bütünleştirirken, geleneksel değerlerin korunmasına ve dengeyi sağlama konusunda bilinçli davranılması gerekmektedir.

Kaynakça

- Abbott, W., ve Kelly, K. (2004). *Sooner or later! have e-books turned the page?*. In VALA Conference sunulan bildiri. Australia, Melbourne.
- Annetta, L. A. (2008). Video games in education: Why they should be used and how they are being used. *Theory into Practice*, 47(3), 229-239.
- Atay, T. (2018). *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- Aydemir, F. (2022). Digital games and their effects on children. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (41), 40-69
- Bayram, S. (2007). Ö. P. Unutkan; A. Oktay (Ed.). *Eğitsel yazılımlarının değerlendirilmesi, İlköğretim çağına genel bir bakış içinde*. İstanbul: Morpa Yayıncılık, 347-363.
- Berg, Van. D., Blijleven, P. ve Jansen, L. (2004) Digital learning materials: classification and implications for the curriculum. In J. v. Akker, W. Kuiper, ve H. Uwe (eds), *Curriculum Landscapes and trends* (pp. 237-254). Kluwer Academic Publishers.
- Can, T. ve Şimşek, İ. (2016). Eğitimde yeni teknolojiler: sanal gerçeklik. İ. Aytekin, İ. F. Odabaşı, B. Akkoyunlu (Ed.), *Eğitim teknolojileri okumaları 2016*. (351-363. ss.). Ankara: Salmat Basım Yayıncılık Ambalaj
- Derevianka, B. (2003). Developing electronic materials for language teaching. In B. Tomlinson (Ed), *Material development for language teaching* (1st ed. pp. 199-220). London - New York: Continuum.
- Doğan, D., Çınar, M., ve Seferoğlu, S. S. (2016). "One Laptop per Child" projects and FATİH project: A comparative examination. *SDU International Journal of Educational Studies*, 3(1), 1-26.
- Dündar, B. (2011). *Kitap nesnesi nesne olarak kitap*. İstanbul: Akın Nalça Kitapları.
- Gee, J. P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 5-16.
- Gibbs, W.; Graves, P.R.; Bernas, R. (2000). Identifying important criteria for multimedia instructional courseware evaluation. *Journal of Computing in Higher Education*, 12(1), 84-106.
- Gülbahar, Y. ve Köse, F. (2006). Öğretmen adaylarının değerlendirme için elektronik portfolyo kullanımına ilişkin görüşleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 39(2), 75-93.
- Gold, A. U., Ledley, T. S., Buhr, S. M., Fox, S., McCaffrey, M., Niepold, F., ... ve Lynds, S. E. (2012). Peer-review of digital educational resources-A rigorous review process developed by the climate literacy and energy awareness network (CLEAN). *Journal of Geoscience Education*, 60(4), 295-308.
- Gilbert, R. J. (2015). E-books: A tale of digital disruption. *Journal of Economic Perspectives*, 29(3), 165-184.
- Herring D. F.; Notar C. E.; Wilson D. (2005) Multimedia software evaluation form for teachers. *Multimedia Software Education*. 126(1), 100-111
- Houston, C. (2011). Digital books for digital natives. *Children ve Libraries: The Journal of the Association for Library Service to Children*, 9(3), 39-42.
- Huang, H.-S., Chiou, C., Chiang, H.-K., Lai, S.-H. ve Huang, C.-Y. (2012) Effects of multidimensional concept maps on fourth graders' learning in web-based computer course. *Computers ve Education*, 58, 863-873.
- Kaeophanuek, S., Na-Songkhla, J., ve Nilsook, P. (2018). How to enhance digital literacy skills among. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(4), 292-297.

- Kangas, M., Koskinen, A., ve Krokfors, L. (2017). A qualitative literature review of educational games in the classroom: the teacher's pedagogical activities. *Teachers and Teaching*, 23(4), 451-470.
- López-Escribano, C., Valverde-Montesino, S., ve García-Ortega, V. (2021). The impact of e-book reading on young children's emergent literacy skills: An analytical review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12), 6510.
- Kucirkova, N., Littleton, K., ve Cremin, T. (2017). Young children's reading for pleasure with digital books: six key facets of engagement. *Cambridge Journal of Education*, 47(1), 67-84.
- Lee, K. (2012). Augmented reality in education and training. *TechTrends*, 56(2), 13-21.
- Leon Urrutia, M., Fielding, S., ve White, S. (2016). Professional development through MOOCs in higher education institutions: challenges and opportunities for PhD students working as mentors. *Journal of Interactive Media in Education*, 1, 1-11.
- Liarokapis, F. ve Anderson, E. F. (2010). *Using augmented reality as a medium to assist teaching in higher education*. In: Eurographics 2010, Norrköping, Sweden, 9 - 16.
- Martinez-Jimenez, P., Pontes-Pedrajas, A., Polo, J., ve Climent-Bellido, M. S. (2003). Learning in Chemistry with Virtual Laboratories. *Journal of Chemical*, 80, 346-352.
- McBride, K. (2009). Podcasts and second language learning: promoting listening comprehension and intercultural competence. In Abraham and Williams (Eds.), *Electronic Discourse in Language Learning and Language Teaching*, s. 153-168.
- Miller, C. T. (Ed.). (2008). *Games: Purpose and potential in education*. Springer Science ve Business Media.
- Moodle, H. Q. (2018). *Moodle*. West Perth, Australia: Moodle HQ.
- O'Down, R. (2003) Understanding the "Other Side": intercultural learning in a Spanish-English e-mail exchange. *Language Learning ve Technology*, 7(2), 118-144.
- Özel, S. (2015). Televizyon Ekseninde İzleyici ve İnternet Üzerindeki Video Hizmetlerinin İzleyiciye Etkisi. Sedat Özel (Ed.). *Yeni Medya çağında televizyon*. (ss. 1-35). İstanbul: Derin Yayınları.
- Paskevicius, M., ve Hodgkinson-Williams, C. (2018). Student perceptions of the creation and reuse of digital educational resources in a community development-oriented organisation. *Journal of Learning for Development*, 5(1), 22-39.
- Picton, I. (2014). *The impact of ebooks on the reading motivation and reading skills of children and young people: a rapid literature review*. National Literacy Trust.
- Qing Yu, J. , Brown, D. ve Billet, E. (2005). Development of a virtual laboratory experiment for biology. *European Journal of Open, Distance and Elearning*, 2, 1-8.
- Ran, W. ve Jinglu, L. (2020). *The design and development of digital books for e-learning*. In 2020 4th International Conference on Artificial Intelligence and Virtual Reality (pp. 51-55).
- Reinders, H. ve White, C. (2010) The theory and practice of technology in materials development and task desing. In N. Hardwood (Ed), *English Language Teaching Materials* (pp. 58-80). Cambridge: Cambridge University Press.
- Rozo, H. ve Real, M. (2019). Pedagogical guidelines for the creation of adaptive digital educational resources: a review of the literature. *Journal of Technology and Science Education*, 9(3), 308-325.
- Salmon, G., Mobbs, R., Edirisingha, P., Dennett, C. (2008). Podcasting technology. In G. Salmon and P. Edirisingha (eds). *Podcasting for learning in universities* (pp. 20-32). New York, NY: Open University.
- Seferođlu, S. (2014). *Öđretim teknolojileri ve materyal tasarımı*. Ankara: Pegem Akademi.
- Shazali, S. S., Shamsudin, Z. H. ve Yunus, M. M. (2019). Instagram: A platform to develop students writing ability. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(1), 88-98.

- Singh, M ve Matsui, Y. (2018). What drives e-book use: a comparative study of paper-based books and e-books in Japan. *International Journal of Business ve Information*, 13(4), 505-534.
- Soydan, C. (2018). *Bilişim teknolojileri öğretmeni rehberliğinde branş öğretmenlerinin dijital materyal geliştirme süreçlerinin incelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Samsun.
- Toyoda, E. ve Harrison, R. (2002). Categorization of text chat communication between learners and native speakers of Japanese. *Language Learning ve Technology*, 6(1), 82-99.
- Troseth, G. L., ve Strouse, G. A. (2017). Designing and using digital books for learning: The informative case of young children and video. *International Journal of child-computer Interaction*, 12, 3-7.
- Unsworth, L. (2006). *E-literature for children: Enhancing digital literacy learning*. Taylor and Francis.
- Vorderer, P., Klimmt, C., ve Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. *Communication Theory*, 14(4), 388-408.
- Warner, C. N. (2004). It's just a game, right?: types of play in foreign language CMC. *Language Learning ve Technology*, 8(2), 69-87.
- Whitton, N. (2014). *Digital games and learning: Research and theory*. Routledge.