

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE OYUNLAR İLE İLGİLİ TÜRKİYE'DE YAPILMIŞ LİSANSÜSTÜ TEZLERİN İNCELENMESİ*

Oya ÖZGAT TATAN**

Öz: Etkin ve başarılı bir yol izlemek adına yabancı dil öğretiminde kullanılan birçok yöntem ve teknik mevcuttur. Bu yöntem ve teknikler arasında oyunlar önemli bir yere sahiptir. Oyun, tüm öğrencilerin aktif olarak katılımına zemin hazırlayan ve öğrenim ile öğretimi eğlenceli hale getiren bir faktördür. Bu nedenle yabancı dil öğretiminde oyunlar ile ilgili yapılan çalışmaların incelenmesi ve oyunların öğretime etkisinin araştırılması önemlidir. Yapılan literatür incelemelerinde, yabancı dil öğretiminde oyun alanında yapılmış yüksek lisans ve doktora tezlerinde çalışılan konuların lisansüstü eğitim düzeyi, üniversite, yıl, yabancı dil, hedef kitle, konu alanı ve oyun türüne yönelik olduğunu belirleyen kapsamlı bir analiz çalışmasının bulunmadığı görülmektedir. Bu noktadan hareketle araştırmada, yabancı dil öğretiminde oyun ile ilgili Türkiye’de yapılmış lisansüstü eğitim tezlerinin tematik dağılımlarının incelenmesi, alandaki gelişmeleri ortaya koyması ve inceleme sonucunda bu konuda çalışma yapacaklara yol göstermesi amaçlanmaktadır. Doküman analizi yöntemi kullanılan araştırmanın evrenini, YÖK Yayın Dokümantasyon Daire Başkanlığı tarafından arşivlenen, konu bölümü oyun olarak dizginlenen 762 lisansüstü eğitim tezi oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme, yabancı dil öğretiminde oyun alanında yapılmış 41 teze ulaşılmış fakat erişime açık toplam 34 yüksek lisans, 2 doktora tezi olmak üzere toplam 36 lisansüstü tez dâhil edilmiş ve erişime kapalı 5 lisansüstü tez incelenmeye alınamamıştır. Bu yabancı dil öğretiminde oyunlara yönelik yüksek lisans ve doktora sayısına bakıldığında yüksek lisans tez çalışmalarının yüksek olduğu ve üniversiteler arası dağılımda Selçuk Üniversitesi’nde 5 lisansüstü tez çalışmasıyla diğer üniversitelere oranla daha fazla çalışıldığı anlaşılmıştır. Yabancı dil dağılımına bakıldığında sayı olarak İngilizcenin ağırlıklı olduğu ve yıllara göre dağılımda ise en çok lisansüstü tezin 2007 yılında çalışıldığı saptanmıştır. Hedef kitlenin çoğunlukla üniversite öğrencilerinin ve yetişkinlerin, oyunların konu alanının ise en çok kelime öğretiminin olduğu görülmektedir. Oyun türünde teknoloji tabanlı oyunlara yer verilmiş olmasına rağmen teknoloji tabanlı olmayan oyunlara yer veren tez sayısının daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Yabancı Dil Öğretimi, Oyun, Yüksek Lisans, Doktora.

* Makalenin Geliş ve Kabul Tarihleri: 12.11.2019-07.12.2020

** Hacettepe Üniversitesi Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Bölümü Doktora Öğrencisi. filolog_02@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-3493-1765.

A Review of Turkish Postgraduate Theses Related to Games in Foreign Language Teaching

Abstract: There are many methods and techniques towards effectiveness and success used in foreign language teaching. Among these methods and techniques, games have an important place. Game is a factor that prepares the ground for the active participation of all learners and makes learning and teaching fun. Thus, it is important to examine the studies about games in foreign language teaching and to investigate the effect of games on teaching. There is no comprehensive analysis study yet, in the literature review, based on the master's and doctoral theses related to foreign language teaching, exploring issues like the subject areas; educational level; university; year; foreign language; target group; subject area and game genre. This paper aims to examine the distribution of graduate thematic research on the use of game in foreign language teaching thesis; reveal the developments in the field and act as a guide for future research. Research follows the document analysis method of 762 postgraduate theses archived by the YÖK Publication Documentation Department whose subject was on game as educational tool. 41 theses were selected as sample about the use of game in foreign language teaching, however a total of 36 theses that were open-accessed were examined, 34 MA and 2 doctoral ones whereas 5 theses, which are not accessible, could not be examined. As a result of research, it is apparent that Selçuk University with 5 graduate thesis studies possesses the highest distribution among universities. Considering the distribution of foreign languages, English is the predominant foreign language whereas most these were written in 2007. As for the target group, it is mostly university students and adults, whereas the subject of game most used is vocabulary. Although technology-based games are included in the game genre, more theses involving non-technology-based games are produced.

Keywords: Foreign Language Teaching, Game, Master's Thesis, Doctoral Thesis.

Giriş

Oyun “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (www.tdk.gov.tr). “Oyun” öğrencilerin oynadığı ve genellikle başkalarıyla etkileşime girdiği, eğlenceli ve ilgi çekici bir etkinlik olarak ifade edilmektedir (Wright, Betteridge ve Buckby, 2005, s. 1). Aydın’a (2014, s. 74) göre oyun, okula başlamadan önce çocukların gelişim sürecinde yer alan ve öğrenmesinde büyük rol oynayan bir araçtır. Çocuklar oyun oynarken bütün duyularını kullanarak doğal yollarla öğrenme gerçekleşmektedir. İşte bu sebeple oyunlar çocukların bedensel, zihinsel ve psikolojik gelişimine olumlu destek veren etkinlikler olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda oyunlar bireylerin uyum sağlama, gözlem yapma ve sosyalleşmesi için önemli bir fırsat yaratmaktadır (Kara, 2010, s. 410). Oyun temelde kuralları olan, öğrenmede ve bilişsel gelişimde önemli bir yere sahip olan ve gönüllülüğün esas alındığı zevkli bir etkinliktir. Oyunların çocuklar üzerindeki etkilerini ve davranış değişikliklerini şöyle özetleyebiliriz:

- Çocukların hayal gücünü geliştirmektedir.
- Çocukların dil gelişimine katkıda bulunmaktadır.
- Çocuklar arasındaki etkileşimi gerçekleştirmektedir.
- Çocukların kendi bedenini tanımalarını sağlamaktadır.
- Çocukların dikkatini toplamasına ve geliştirmesine yardımcı olmaktadır.
- Çocukların çevreyi gerçek yönleriyle tanımalarına ve araştırmasına fırsat vermektedir.
- Çocukların karar verme ve mantık yürütme becerisini geliştirmektedir.
- Çocukların enerjilerini olumlu yönde kullanmasını sağlamaktadır.
- Çocukların birçok kuralı oyunlar aracılığıyla kolaylıkla öğrenmesine imkân yaratmaktadır (Er, 2008, s. 304).

Yukarıdaki tanımlardan yola çıkarak oyunların yaş farkı gözetmeksizin eğlence veya eğitici etkinlik amacıyla kullanıldığında bireylere fiziksel, zihinsel ve psikolojik gelişimine destek sağladığını söylemek mümkündür. Bununla birlikte oyunların bireylerin davranışlarını olumlu etkilediğini, sosyalleşme fırsatı yarattığını ve bireyler arasındaki iletişimi güçlendirdiği görülmektedir.

Oyunların Eğitime ve Yabancı Dil Öğretimine Katkısı

Oyunlar eğlence amaçlı ders dışı etkinlikler olarak kullanıldığı gibi ders içi etkinlik olarak da oyunlardan faydalanılmaktadır. Oyunlar eğitimde eğlenmenin yanı sıra derse aktif katılımı sağlayan bir yöntem teknik olarak nitelendirmek yanlış olmayacaktır. Oyunlar aracılığıyla yabancı dil öğretiminde okuma, yazma, dinleme ve konuşma olarak yer alan dört temel dil becerisinin yanı sıra telaffuzu geliştirme, kelime öğretimi ve kültür aktarımı gibi birçok alanda büyük katkı sağlamaktadır. Öğrencilerin sıkılmadan eğlenebilecekleri, birebir katılımlarıyla etkileşim halinde olabilecekleri oyunlar sayesinde etkin ve başarılı bir yabancı dil öğretimi gerçekleşmesi mümkündür. Ayrıca öğrencilerin dil öğretimindeki motivasyonunu sağlamak veya arttırmak için öğrencilerin öğrenme ortamlarının sadece öğrenmek için değil aynı zamanda eğlenilecek yer olması açısından oyunlar önemlidir. Oyun oynarken öğrenciler iletişim halinde yaparak yaşayarak öğrenmektedirler. Bu sayede öğrendikleri bilgilerin kalıcı hale geldiği gözlemlenecektir. Aydın (2014, s. 90), dili karşılıklı etkileşim ve iletişim gerektiren bir yapı olarak dile getirmektedir. Bu sebeple oyunlar öğrenmeyi ve hatırlamayı kolaylaştıran, bireylerin motive olmasını sağlayan ve kendilerini rahatlıkla ifade edebilecekleri etkinlikler olarak görmektedir. Kara (2010, s. 410), yabancı dil öğretiminde her bir beceri (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) için oyun etkinliklerinin hazırlanabileceğini ve uygulanabilir olduğunu ifade

etmektedir. Oyunlar, öğrencileri motive eden ve bireyler arası etkileşime ve iletişime iten etkinliklerdir. Aynı zamanda sınıf içinde uygulanan oyunlar sayesinde kısa süre içerisinde etkili ve kalıcı bir şekilde özellikle kelime öğretiminin gerçekleştirilebileceğini dile getirmektedir.

Kara'ya (2010, s. 411) göre sınıf ortamında uygulanacak oyunlarda şu özelliklerin bulunması gerekmektedir:

- Hem eğlenceli hem de öğretici olmalıdır.
- Öğrenciler tarafından beğenilmelidir.
- Kolay, uygulanabilir ve anlaşılır olmalıdır.
- Az materyalli oyunlar tercih edilmelidir.
- Hedefe uygun olmalıdır.
- Çok uzun veya çok kısa olmamalıdır.
- Öğrencilerin seviyelerine uygun olmalıdır.
- Rekabetin olması ve oyun sonunda bir ödül bulunmalıdır.
- Bireysel veya grup çalışmalarına uygun olmalıdır.

Gürsoy ve Arslan'a (2011, s. 184) göre yabancı dil öğretiminde oyunlarda olması gereken özellikler şunlardır:

- Tüm uyarıcıları harekete geçiren etkinliklere ve oyunlara yer verilmelidir.
- Öğrencilerin öğrendiklerini kullanmaları için günlük ihtiyaçlarına cevap veren nitelikte olmalıdır.
- Kısa etkinlikler olduğundan dolayı eğitsel oyunlara temel seviyede ağırlık verilmelidir.
- Orta ve ileri seviyede rol alma ve dramatizasyon etkinlikleri uygulanmalıdır.
- Öğretmen merkezli değil öğrencinin aktif olarak katılımının sağlanacağı oyun etkinliklerine yer verilmelidir.
- Her konu sonunda oyun etkinlikleri tasarlanmalıdır.

Özellikle 8-11 yaş aralığındaki çocuk kendini tanımaktan ve kendine yakın bulunduğu durumlarda yabancı dilde oyun oynamaktan hoşlanmaktadır. Çünkü bu durum bizzat çocuğu oyunu içine alır ve çocuğun günlük, gerçek, somut alışkanlıklarından ve kişiliğinden yoksun bırakmadan gerçekleşmektedir (Anşin, 2006, s. 14). Oyunlar, öğrencide farkında olmadan ve dolaylı bir şekilde dil öğretiminin gerçekleşmesinde önemli bir rol oynamaktadır.

Er’e (2008, s. 308) göre yabancı dil kimi öğrencilerde merak ve ilgi uyandırırken kimi öğrencilerde kaygı oluşturmaktadır. Oyunlar, bu merak ve ilgiyi yüksek tutma ve kaygıyı azaltmada anahtar rol oynamaktadır. Öğrenciler ağırlıklı olarak oyundaki rolüne odaklanırken dili rahat kullanma arka planda kalmaktadır. Yabancı dil öğretiminde oyunların avantajları şunlardır:

- Pasif öğrencilerin derse aktif katılımını sağlar.
- Öğrencilerin dikkat sürelerinin artmasında rol oynar.
- Gerçek bir iletişim ortamı oluşturur.

Er’e (2008, s. 307) göre yabancı dil öğretiminde oyunların avantajlarının yanı sıra sınıfta oluşabilecek dezavantajlı durumlarda vardır. Bunları şöyle sıralamaktadır:

- Gürültülü ortam
- Kontrol güçlüğü
- Hazırlık gerekliliği
- Oyun yerinin uygunluğu
- Rol dağılımının düzenlenmesi
- Katılımcı sayısının uygunluğu

Yabancı dil öğretiminde birçok yöntem ve teknik kullanılmaktadır. Bu yöntem ve tekniklerin seçiminde öğrencinin yaşı, bireysel farklılıkları, sınıf ortamı, öğrenci sayısı, öğretilmesi hedeflenen konu ve beceri gibi birçok faktör etkilidir. Bunlar arasında eğlenceli olması ve ilgi çekmesi sebebiyle yabancı dil öğretiminde oyunlar önemli bir yere sahiptir. Yabancı dil öğretiminde oyunların öğrencilerin üzerindeki etkilerinin, tutumunun, öğrenci motivasyonunun ve başarısının ele alındığı çalışmaların incelenmesi bu alandaki gelişmeleri ortaya koyması bakımından önemlidir. Bu nedenle araştırmamızda yabancı dil öğretiminde oyunlarla ilgili Türkiye’de yapılmış lisansüstü eğitim tezlerinin tematik dağılımlarının analizi amaçlanmıştır. Bu amaçla Yüksek Öğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi web sitesinde yer alan oyunlarla yabancı dil öğretimi ile ilgili hazırlanan ve erişime açık yüksek lisans ve doktora tezlerin analizi yapılmıştır. Bu genel amaca uygun olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Oyunlarla yabancı dil öğretimi ile ilgili onaylanmış ve erişime açık tezlerin;

a) Lisansüstü eğitim düzeyi

b) Üniversite

c) Yıl

d) Yabancı dil

e) Hedef kitle

f) Konu alanı

g) Oyun türü değişkenlerine göre dağılım özellikleri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Araştırma tarama modelinde desenlenmiş betimsel bir çalışmadır. Tez analizi yapılırken içerik analizi tekniği kullanılmıştır.

Evren ve Örneklem

Doküman analizi yöntemi kullanılan araştırmanın evrenini, YÖK Yayın Dokümantasyon Daire Başkanlığı tarafından arşivlenen, konu bölümü oyun olarak dizginlenen 762 lisansüstü eğitim tezi oluşturmaktadır. Yabancı dil öğretiminde oyun alanı ile ilgili yapılmış 39 yüksek lisans, 2 doktora tezi olmak üzere toplam 41 lisansüstü teze ulaşılmış fakat 5 yüksek lisans tezinin erişime kapalı olması sebebiyle araştırmanın örneklemini 34 yüksek lisans ve 2 doktora tezi oluşturmaktadır.

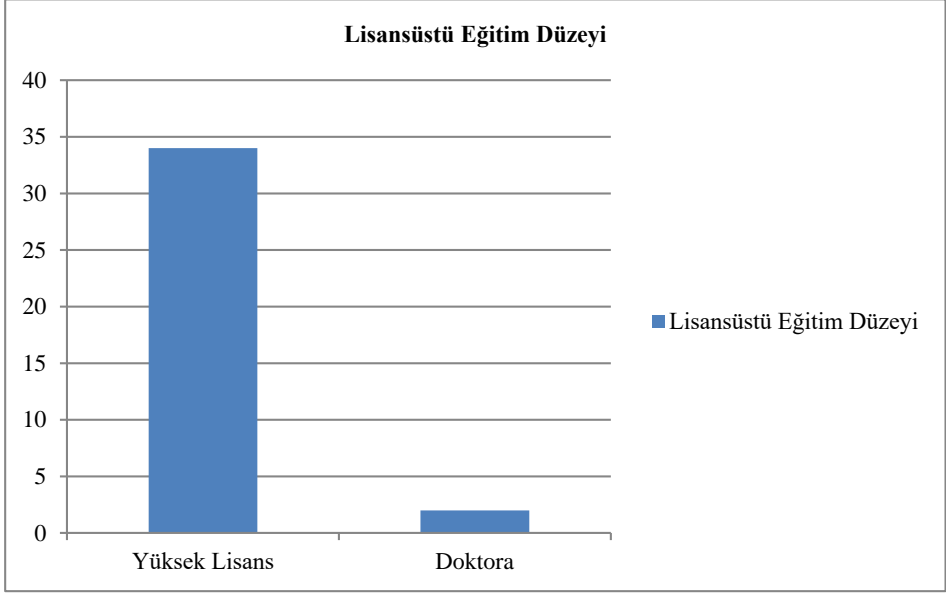
Verilerin toplanması

Araştırmanın konusu olan tezlere, internet aracılığıyla YÖK Ulusal Tez Merkezi'nde “yabancı dil öğretimi” ve “oyun” anahtar sözcüklerinin taranmasıyla ulaşılmıştır. Tam metin olarak açık olmayan veya erişim tarihi ile sınırlandırılan tezler dışında okuyucuya açık olan tezler YÖK Ulusal Tez Merkezi'nin sunduğu bilgiler ışığında analiz edilmiştir.

Verilerin çözümlenmesi

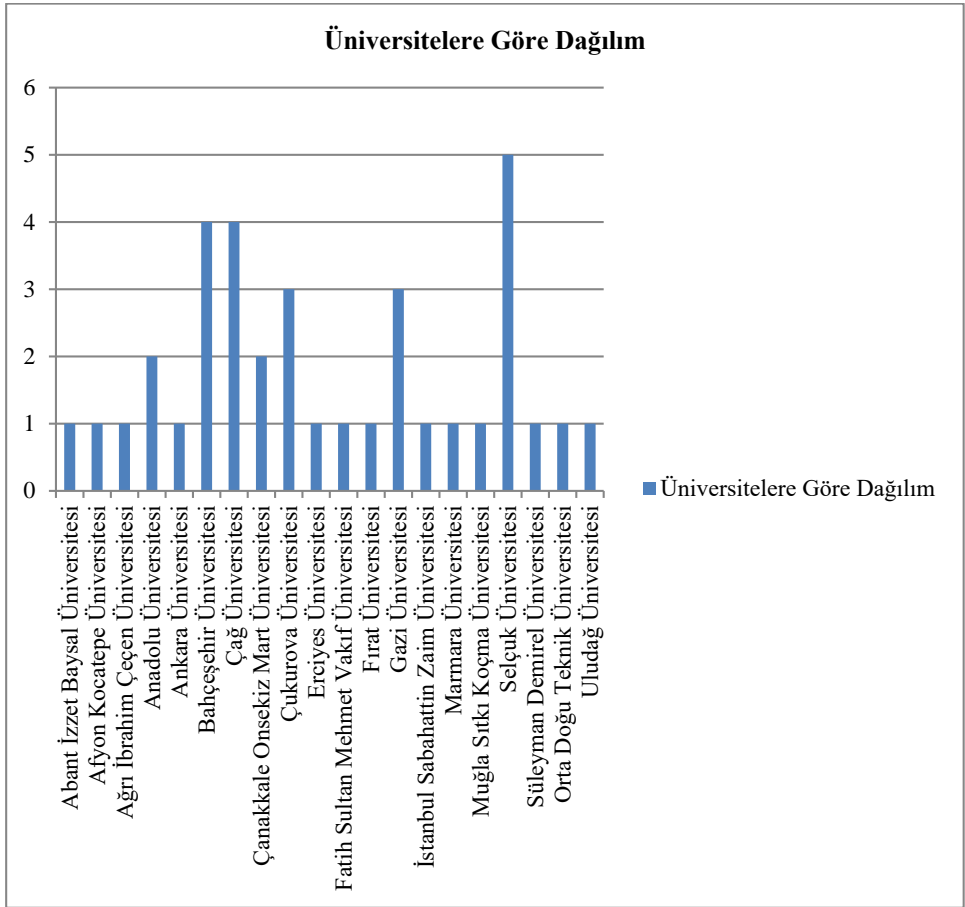
Tezler, alt problem soruları olarak ifade edilen konu başlıklarına göre incelenmiştir. Tam metin olarak ulaşılabilen 36 lisansüstü tez içerik analizine tabi tutulmuş ve erişime kapalı olan 5 lisansüstü tez ise analize dâhil edilememiştir.

Bulgular ve Yorum



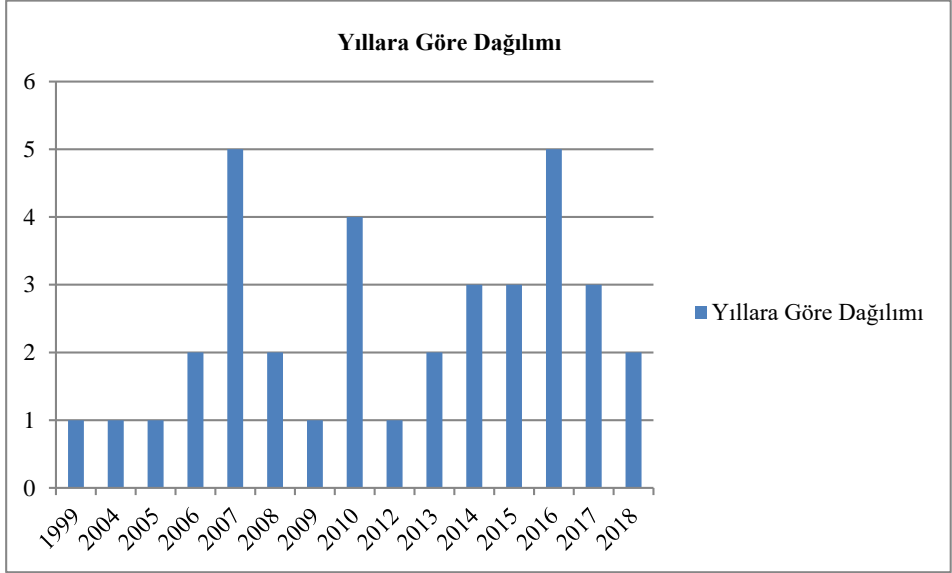
Grafik 1. Tezlerin lisansüstü eğitim düzeyine göre dağılımı

Yukarıda verilen grafik incelendiğinde yüksek lisans düzeyinde 34, doktora düzeyinde 2 tez çalışmasının yapıldığı görülmektedir. Bu alanda yapılmış yüksek lisans tezlerinde genellikle yöntem ve teknikler üzerinde durulduğu ve pratikten ziyade teori üzerine çalışıldığı görülmektedir. Doktora tezleri incelendiğinde ise Azarmi'nin (2010, s. 3) "İngiliz dili eğitiminde otantik oyunların kullanımı" isimli çalışmasında ortaokul birinci ve ikinci sınıf öğrencilerinden oluşan deney ve kontrol gruplarına yer verdiği ve bir dönem boyunca dil eğitimi için uyarlanmış çocukluk oyunları ile İngilizce öğretimi amaçlanan bir çalışma olduğu, Özkan (2016, s. 3) tarafından hazırlanan "İngilizce öğrencilerinin e-öğrenmede oyun öğeleriyle motive edilmesi ve derse katılımı" çalışmada ise BEM derslerinde kullanılan e-öğrenme platformu (Moodle) çeşitli oyun öğeleri kullanılarak oyunlaştırıldığı ve oyunlaştırmanın etkilerini araştırmak için nitel ve nicel araştırma yöntemlerinden faydalandığı görülmektedir. Hazırlanan iki doktora tezine bakıldığında Azarmi'nin (2010, s. 93) çalışmasının otantik oyunlar üzerine olduğunu fakat teknolojinin hızla gelişimiyle birlikte Özkan'ın (2016, s. 134) hazırladığı tezin teknoloji tabanlı bir çalışma olduğunu söylemek mümkündür. Bununla beraber doktora düzeyinde hazırlanmış tezlerin yeterli sayıda olmadığı ve doktora amacına uygun yaratıcı oyunların üretilebileceği birçok tez çalışmasının yapılması gerekliliğini ortaya koymaktadır.



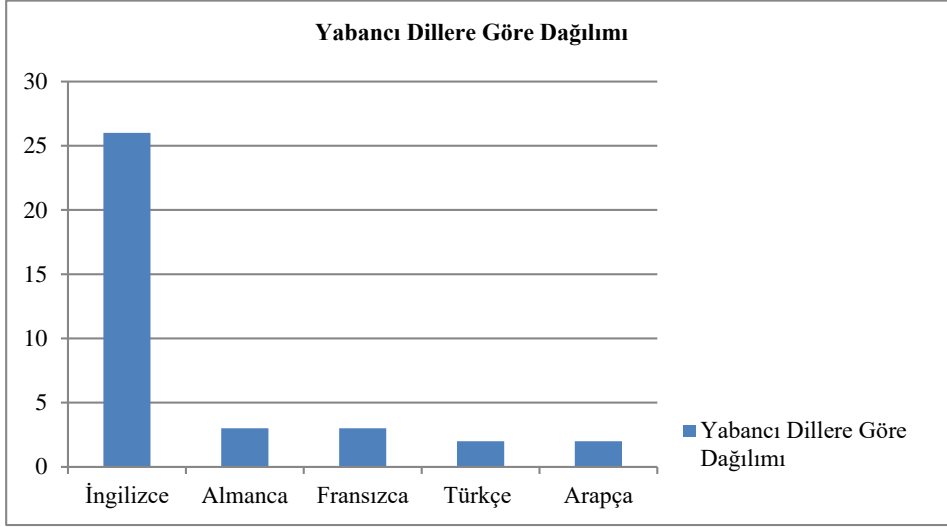
Grafik 2. Tezlerin üniversitelere göre dağılımı

Yukarıda verilen grafiğe göre yayımlanan yüksek lisans tezlerinin çoğunluğunun Selçuk Üniversitesi'nde (5) yapıldığı ve bu sayıyı Bahçeşehir Üniversitesi (4), Çağ Üniversitesi (4), Çukurova Üniversitesi (2), Gazi Üniversitesi (2), Anadolu Üniversitesi (2) ve Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi (2) takip etmektedir. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Ankara Üniversitesi, Erciyes Üniversitesi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Fırat Üniversitesi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Ortadoğu Teknik Üniversitesi ve Uludağ Üniversitesinin oyunlarla yabancı dil öğretimini ele alan bir lisansüstü tez çalışmasının yapıldığı görülmektedir. Bu konu ile ilgili Çukurova Üniversitesi (1) ve Gazi Üniversitesi (1) olmak üzere toplam iki doktora tez çalışması mevcuttur.



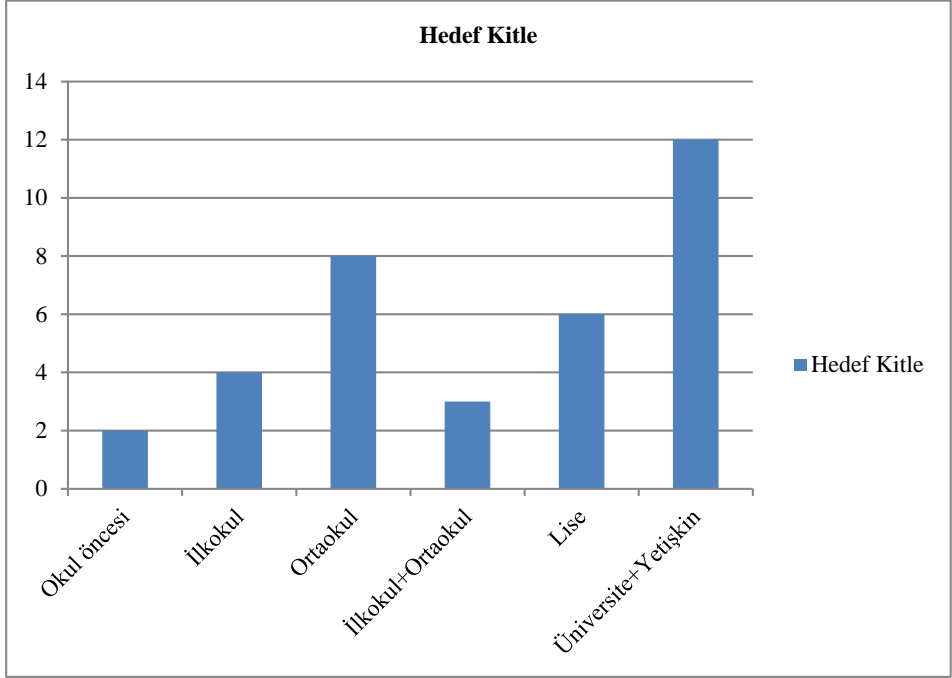
Grafik 3. Tezlerin yıllara göre dağılımı

Grafik 3 incelendiğinde yabancı dil öğretiminde oyun alanında yapılan en eski tezin 1999 yılında yapıldığı ve en çok lisansüstü tezin 2007 ve 2016 yılında toplam 5 adet olduğu görülmektedir. Bunu takiben 2010 yılında 4’er tez çalışması yapılmıştır. 2014, 2015 ve 2017 yıllarında 3’er tane, 2006, 2008, 2013 ve 2018 yıllarında 2’şer tane olmak üzere lisansüstü tez hazırlanmıştır. 1999 yılı ile 2004 yılları arasında hazırlanan 3 tez çalışması erişime açık olmadığından dolayı grafiğe dâhil edilmemiştir bu yüzden 1999, 2004 yıllarında 1’er tez hazırlandığını söyleyebiliriz. Ayrıca 2005, 2009 ve 2012 yıllarında da 1’er lisansüstü tez çalışılmıştır. Ele aldığımız lisansüstü tezlerin çoğunluğunun teknoloji tabanlı olmayan eğitici oyunlara veya otantik oyunlara yer verildiği tespit edilmiştir fakat son yıllarda teknolojinin hızla hayatımıza girmesiyle yabancı dil öğretimindeki yöntem ve tekniklerde de hızlı bir gelişme yaşanmakta olduğunu söylemek mümkündür. Bu nedenle 2015 yılından itibaren hazırlanan lisansüstü tezlerin bir kısmının teknoloji tabanlı oyunların ve uygulamaların konu edildiği görülmektedir.



Grafik 4. Tezlerin yabancı dillere göre dağılımı

İngilizcenin yaygınlaşmasındaki ekonomik faktör Amerika Birleşik Devletleri'nin dünyanın ekonomik gücü olarak ortaya çıkması, turizmin dünya çapında pek çok ülkede İngilizce olarak yapılması, bilgi alışverişi açısından akademik çalışmaların dünya çapında büyük oranda İngilizce olması ve batı dünyasında İngilizcenin popüler kültür dili olarak kullanılması sayılabilir (Harmer, 1983, s. 1). Ülkemize bakıldığında ise İngilizce öğrenmenin asıl gerekliliği okullarımızda 1997-1998 eğitim öğretim yılından itibaren 8 yıllık zorunlu ilköğretim çağındaki öğrencilere 4. sınıftan itibaren yabancı dil olarak İngilizcenin zorunlu ders olarak verilmesiyle başladığı söylenebilir (Aydın ve Zengin, 2008, s. 82). İşte bu yüzden yukarıda verilen grafiğe göre en çok İngilizce oyunlarla ilgili lisansüstü tez çalışmalarının olması olağandır. Devlet ve özel okullarda İngilizceden farklı ikinci yabancı dil olarak genellikle Almanca eğitiminin veriliyor olmasına rağmen Almandan 3 lisansüstü tez çalışması yapılmıştır. Sırasıyla söyleyecek olursak İngilizce (26) başta olmak üzere, Almanca (3), Fransızca (3), Türkçe (2) ve Arapça (2) oyunlarla ilgili lisansüstü tez çalışmalarının yapıldığı tespit edilmiştir.



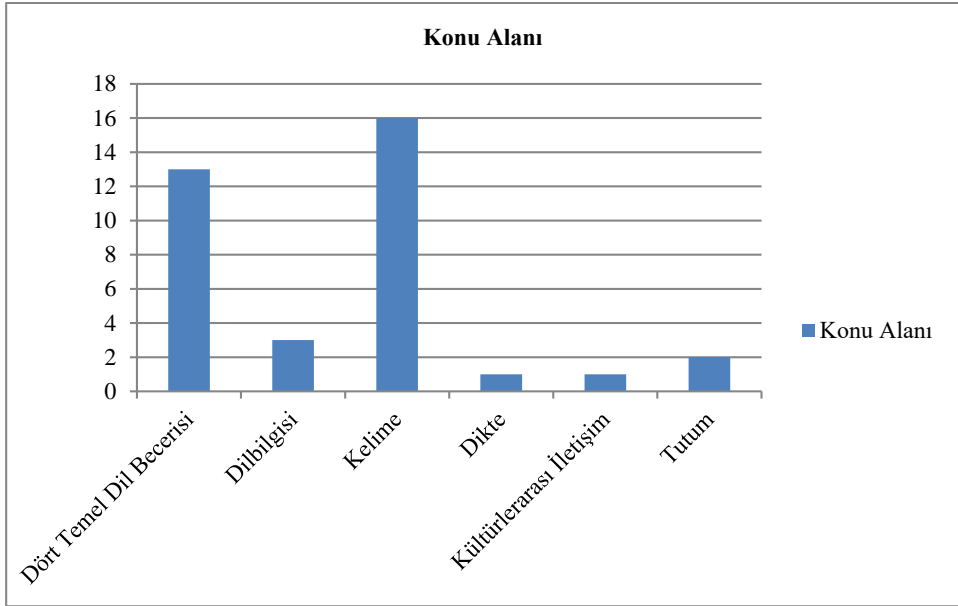
Grafik 5. Tezlerin hedef kitlesine göre dağılımı

Üniversite giriş sınavlarında yabancı dil önemli bir rol oynamadığından dolayı yabancı dilin yoğun bir şekilde öğrenilmesi çoğu kez üniversite sınavından sonraki döneme bırakılmaktadır. Bu yüzden bir yabancı dilin öğrenilmesinin de kolay olmadığı söylenebilir. Yabancı dilin öğrenilmesi için her şeyden önce öğrencilerin motivasyona ihtiyacı vardır. Bu konuda özellikle öğretmenlere önemli bir görev düşmektedir. Yabancı dil öğretmenleri derslerini yöntem, teknik ve araç gereç açısından daha çekici hale getirmelidirler. Bu bağlamda dil öğretiminde birçok yöntem ve tekniğin yanı sıra eğitsel oyunların kullanımının etkili olduğunu ifade etmek mümkündür.

Yukarıdaki grafikten anlaşılacağı üzere üniversite öğrencilerine ve yetişkinlere yönelik oyunlarla yabancı dil öğretimi ile ilgili lisansüstü tez sayısı diğer hedef kitleler ile karşılaştırıldığında en fazla tez çalışmasının yapıldığı hedef kitle olarak görülmektedir. Üniversite ve yetişkinlere yönelik oyunlarla yabancı dil öğretimi tez sayısı 12, ortaokul öğrencilerine yönelik 8, lise öğrencilerine yönelik 6, ilkokul öğrencilerine yönelik 4, ilkokul ve ortaokul öğrencilerine yönelik 3, okul öncesine yönelik 2 lisansüstü tez bulunmaktadır. Ayrıca Bayburtlu'nun (2016, s. 37) hazırladığı tez çalışmasında yer alan 3DEKELO oyunu lise ve üniversite düzeyindeki öğrenci hedef kitlesi için geliştirilmiş olmakla beraber herhangi bir sınırlama getirilmemiştir fakat bu çalışmada uygulama için üniversite öğrencileri seçildiğinden dolayı grafikte hedef kitle olarak

üniversite/yetişkin bölümüne eklenmiştir. Bununla birlikte Yıldırım'ın (2017, s. 84) tez çalışmasında eğitsel oyunlara dair yaş grubu gözetmeksizin örnek uygulamalar ürettiği fakat herhangi bir hedef kitlesine uygulanmadığından dolayı grafiğe dâhil edilmemiştir.

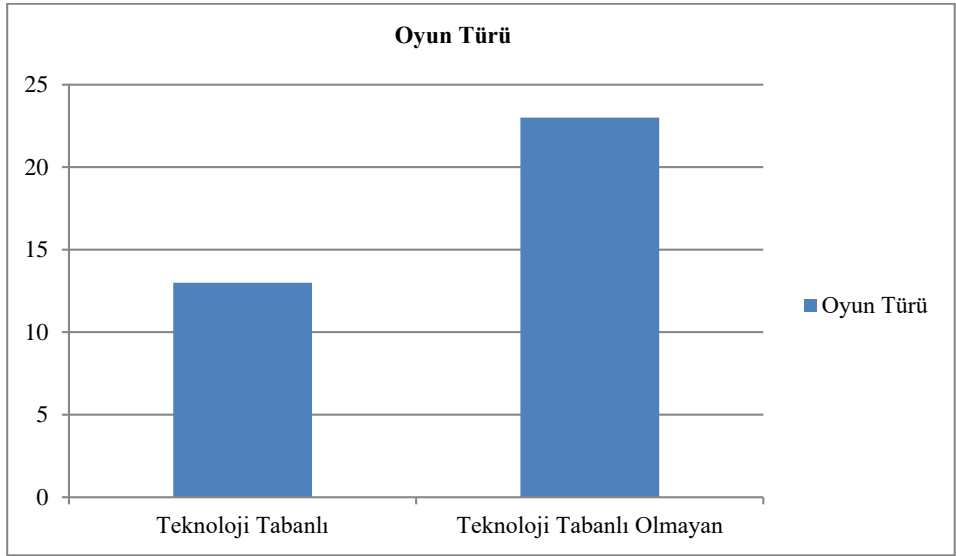
Oyunlarla yabancı dil öğretiminin her yaş grubu için eğlenceli ve verimli bir teknik olduğu ve tez çalışmalarının sonucunda hedeflenen amaca ulaşıldığı söylenebilir. Ayrıca yapılan lisansüstü çalışmalar sonucunda elde edilen bulgular oyun temelli öğretimin kelime hazinesini ve dört temel dil becerisini geliştirdiğini, öğrencilerin motivasyonunu, performanslarını ve ilgilerini arttıran etkin ve faydalı bir yöntem olduğunu göstermektedir.



Grafik 6. Tezlerin konu alanı dağılımları

Oyunlar, yabancı dil öğretiminde hedeflenen beceriler ile kazanımların çeşitli ve farklı olmasıyla birlikte şekillenmektedir. Oyunlar bu beceri ve kazanımların edinilmesinde kolaylık sağlamaktadır. Bazense bu beceriler ve kazanımlar iç içe girmektedir. Örneğin kelime bilgisini kazanmak için oynanan oyunlar okuma becerisini geliştirilmesine yol açarken, dört temel dil becerisinin gelişimini hedef alan oyunlar aracılığıyla kelime bilgisi, dilbilgisi gibi birçok yetinin kazanılmasında aracı rol oynamaktadır. Konu ile alakalı lisansüstü tezleri gruplandırırken ağırlıklı olarak hangi konu alanında eğilim gösterdiği dikkate alınmıştır. Grafik 6'da en fazla görülen lisansüstü tez çalışması oyunlarla kelime öğretimidir ve toplamda 16 lisansüstü tez yapılmıştır. Bunu takiben bazı tezlerin bir ya da birkaç temel dil becerisini konu almasına rağmen tek başlık halinde dört

temel dil becerisi (okuma, yazma, dinleme, konuşma) alanında değerlendirilmiş ve toplam 13 lisansüstü tezin yapıldığı görülmektedir. Bu 13 lisansüstü tezlerden bir tanesinin dört temel dil becerisinden sadece okuma ve yazma becerisini temel alan oyunlarla ilgiliyken, bir tezinse okuma becerisi ile birlikte kelime öğretimine yer veren oyunlarla ilgili olduğu tespit edilmiştir. Dilbilgisi temelli oyunlarla ilgili 3, dikte temelli 1 ve kültürlerarası iletişimle ilgili 1 tez çalışması bulunmaktadır. Müftüoğlu’nun (2018, s. 93) ve Alabay’ın (2014, s. 124) yaptığı tez çalışmaları ise tutum başlığı altında yer almaktadır. Bu çalışmalar oyunların dil öğretiminde çok kapsamlı konu alanlarıyla birlikte kullanılabileceğini ve yapılan araştırmalar sonucunda elde edilen bulguların ise yabancı dil öğretiminde oyunların başarılı ve etkin bir yöntem olduğunu göstermektedir.



Grafik 7. Oyun türü

Grafik 7’ye bakıldığında yabancı dil öğretiminde teknoloji tabanlı olmayan oyunlarla ilgili yapılmış lisansüstü tezlerin sayısı 23 iken, teknoloji tabanlı oyunlarla ilgili tezlerin sayısı 13’dür. Lisansüstü tezlerin çoğunluğunun teknoloji tabanlı oyunlara yer vermediği fakat gelişen teknolojiyle birlikte eğitime entegre çabası ile teknoloji tabanlı oyunların dünyamıza girdiği görülmektedir. Akkuzu (2015, s. 45), tez çalışmasında kelime edinimini ölçmek için kelime öğretene bir mobil uygulama geliştirmiş ve öğrenciler ve öğretmenler tarafından değerlendirildiği bir araştırmaya yer vermektedir. Müftüoğlu (2018, s. 3), dijital oyunlara karşı tutumları doğrultusunda seçilen yüksek, orta ve düşük tutuma sahip hizmet öncesi İngilizce öğretmenlerine dijital oyun destekli yabancı dil öğretimi uygulamalarının tanıtılmasını ve uygulama sonrası tecrübeleri hakkında yansımalarının alınmasını hedeflemektedir. Sağlık (2017, s. 5), oyunlaştırılmış

oyun temelli kelime öğretimi ve geleneksel kelime öğretiminin bir özel üniversitenin hazırlık programında yabancı dil olarak İngilizce öğrenen öğrencilerin kelime dağarcığı gelişimi ve motivasyonları üzerindeki etkilerini araştırmaktadır. Birsen (2017, s. 10), Pictionary oyununu kullanarak oyunlaştırılmış oyun temelli kelime öğreniminin çocukların kelime hazinesinde kalıcılığına etkisini ve çocukların algılarını ele alırken, Melek (2014, s. 19), Diamon eğitici oyunu Spiral Eğitici Oyun Tasarım Modeli'ne göre geliştirerek eğitici oyunların 6 yaşındaki öğrencilerin başarı ve motivasyonlarına etkisini ölçmektedir. Yıldırım (2012, s. 71), çalışma için geliştirdiği anket ile öğrenci görüşleri alarak ve öğrenci özellikleri göz önünde bulundurarak öğrencilerin İngilizceyi mobil oyun vasıtasıyla dinleyerek ve okuyarak ne derece kavrayabildiklerini değerlendirmek amacıyla “Sünger Bunny ile İngilizce Öğreniyorum” isminde Flash Lite tabanlı bir eğitsel mobil oyun tasarlamıştır. Özellikle 2015 yılından itibaren hazırlanmış lisansüstü tezlerin çoğunluğunun teknoloji tabanlı olduğu ve toplam 13 lisansüstü tez çalışmalarında teknoloji tabanlı oyunların öğrenci de başarı ve motivasyona etkisinin ölçüldüğü ve başarılı sonuçlar elde edildiği görülmektedir.

Bilgisayar, tablet, PDA'lar, akıllı telefonlar gibi mobil cihazların her geçen gün yaygınlaşmakta ve bu yaygınlaşmayla birlikte yaş aralığı genişlemektedir. Ayrıca mobil cihazların bu kadar yaygın olması sebebiyle eğitimi amaçlayan ve eğitim için de yeni bir alan olan mobil öğrenmenin doğmasına neden olmaktadır. Bu amaçla teknoloji tabanlı oyunlarla ilgili hazırlanan tezlerde oyun tabanlı uygulamalar, video oyunları, mobil öğrenme ve alternatif gerçeklik oyun gibi teknolojik materyallere yer verilmektedir.

Cangil (1999, s. 28), yabancı dil öğretiminde teknolojiyi kullanmak için sebepleri şöyle sıralamaktadır:

- Öğrenciler genelde teknoloji okuryazarıdır ve onlar için bilgisayar kullanmak, video izlemek ve teknoloji kullanarak bilgi edinmek alışkanlık haline gelmektedir.
- Teknolojide kullanılan görsel efektler, grafikler ve sesler en sıkıcı çalışmalarını bile eğlenceli kılabilir.
- Öğrenciler farklı öğrenme stillerine sahiptirler. Teknoloji kullanımı, öğretmenlerin farklı şekillerde tüm öğrencilere ulaşmasına ve çoklu zekâ kuramı doğrultusunda eğitime yardımcı olmaktadır.
- Teknoloji yardımı ile yabancı dile çalışmak öğrencilerin hayatında pratik olmasına ve anlam kazanmasına yardım etmektedir.
- Öğrencilerin internet ve teknoloji imkânlarını kullanarak yabancı ülkelerdeki kişilerle iletişim kurabilmeleri teknolojinin dil eğitimindeki artlarından sayılmaktadır.

- Teknoloji, multimedya programlarının kullanımıyla yabancı dil öğrenimine çok boyut eklemektedir.
- Teknoloji kişilerarası değişim, bilgi toplama, problem çözme gibi faaliyetlere dünya çapında öğrencilerin katılmasına olanak sağlamaktadır.
- Yabancı dil derslerinde bilgisayar yazılımlarından duyma-anlama ve okuma-anlama becerilerinin geliştirilmesinde yararlanılabilmektedir.
- Bilgisayar destekli öğrenme materyalini kullanan öğrenciler çalışmalarını daha uzun süre sürdürmektedir ve öğrenciler daha hızlı öğrenmektedir.

Sonuç

Yabancı dil öğretiminde oyunlarla ilgili Türkiye’de 1999-2018 yılları arasında hazırlanmış toplam 36 lisansüstü tez incelenmiştir. Lisansüstü eğitim düzeyi başlığı altında toplam 34 yüksek lisans ve 2 doktora tezinin olduğu tespit edilmiştir. Doktora tez sayısının yüksek lisans tez sayısına göre yeterli olmadığı ve bu konu ile ilgili yeni oyunların ve materyallerin hazırlanması ihtiyacını ortaya koymaktadır. Üniversitelere göre dağılıma baktığımızda ve diğer üniversitelerle karşılaştırıldığında ilk sırada toplamda 5 lisansüstü tez çalışmasıyla Selçuk Üniversitesi’nin yer aldığı saptanmıştır. Lisansüstü tezlerin yıllara göre dağılımı ele alındığında en çok 2007 yılında 5 lisansüstü tezin hazırlandığı görülmektedir. Yabancı dillere göre dağılım sayısına bakıldığında ise Türkiye’de yabancı dil eğitimi olarak İngilizcenin zorunlu ders olması sebebiyle yapılan yabancı dil öğretiminde oyunlara yönelik toplamda 26 lisansüstü tezin İngilizce ağırlıklı olduğunu söylemek mümkündür. Lisansüstü tezlerde odaklanılan hedef kitleleri arasında en çok üniversite öğrencileri ve yetişkinler yer almaktadır. Lisansüstü tezlerin konu alan dağılımları incelendiğinde 16 lisansüstü tezin kelime öğretimine yönelik oyunlarla ilgili hazırlandığı tespit edilmiştir. Son olarak oyun türüne bakıldığında ise teknoloji tabanlı olmayan oyunlara yönelik toplam 23 tezin olduğu ve teknoloji tabanlı oyunlarla ilgili tezlere sayıca üstünlük sağladığı görülmektedir. Teknoloji tabanlı oyunlara yönelik tez sayısının özellikle 2015 yılından itibaren arttığını da söylemek mümkündür. Ayrıca bu çalışma sonucunda yabancı dil öğretiminde lisansüstü tezlere konu olan oyunların öğrenci motivasyonuna büyük katkı sağladığı, öğrencilerin başarı düzeylerini artırdığı, öğretimi olumlu yönde etkilediği ve oyunların faydalı bir öğretim materyali olarak kullanılabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Öneriler

Tespit edilen bulgular doğrultusunda şu öneriler getirilebilir:

- Yabancı dil öğretiminde oyunların okul öncesine yönelik tez çalışmalarının sayısı arttırılmalıdır.
- Dünyada en çok yabancı dil olarak İngilizce eğitimi verilmesinden dolayı oyunla İngilizce öğretimine yönelik çok farklı etkinliklerin olduğu söylenebilir. Bu sebeple diğer yabancı dillerin öğretiminde kullanılacak oyunlar İngilizce kaynaklardan yararlanılarak uyarlanmalı veya örnek alınarak yeniden tasarlanmalıdır.
- Gelişen teknolojiye ve günümüz dünyasına uyum sağlamak adına yabancı dil öğretiminde teknoloji tabanlı oyunlara yönelik daha fazla lisansüstü tez çalışmaları yapılmalıdır.
- Bu tür çalışmalar araştırmacıların yüksek lisans ve doktora tez konularını belirlerken özgün konu seçmelerine katkı sağlayacağından belli aralıklarla tekrarlanmalıdır.
- Yabancı dil öğretiminde oyunlarla ilgili motivasyon, tutum ve başarıyı inceleyen lisansüstü tezlerin yanı sıra materyal geliştirmeyi konu alan ve yaratıcı oyunların üretilbileceği lisansüstü tezlerin sayısı arttırılmalıdır.
- Materyal geliştirmeyi ve yaratıcı oyunların üretildiği tez çalışmaları piyasada basılıp derslerde malzeme olarak ulaşılır hale getirilmeli ve yaygınlaştırılmalıdır.

Kaynakça

- Akkuzu, M. (2015). *A Game-Based Application on English Vocabulary Acquisition: A Case Study in the EFL Context* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Ankara.
- Alabay, S. (2014). *Enseignement / Apprentissage de FLE Avec Les Jeux Vidéo* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi, Bursa.
- Anşın, S. (2006). Çocuklarda Yabancı Dil Öğretimi. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6, 9-20.
- Aydın, S. ve Zengin, B. (2008). Yabancı Dil Öğreniminde Kaygı: Bir Literatür Özeti. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 4(1), 81-94.
- Aydın, T. (2014). Dil Öğretimi ve Oyun-Çoklu Zekâ Teorisi Işığında-. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Azarmi, S. (2010). *The Use of Authentic Games in English Language Teaching* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Bayburtlu, A. (2016). *Yabancı Dilde (İngilizce) Kelimeyi Bağlam İçinde Öğreten Bir 3D Eğitsel Oyun Geliştirme* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Ağrı.
- Birsen, P. (2017). *Effect of Gamified Game-Based Learning on L2 Vocabulary Retention by Young Learners* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Cangil, B. E. (1999). Yabancı Dil Eğitiminde Bilgisayar. *Yaşadıkça Eğitim*, 64, 26-29.
- Er, A. (2008). Çocuklara Yabancı Dil Öğretiminde Sınıf İçi Etkinlik Olarak Oyun Kullanımı. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17, 301-310.
- Güncel Türkçe Sözlük*. TDK, 23 Eylül 2019 tarihinde <https://sozluk.gov.tr> adresinden erişildi.
- Gürsoy, A. ve Arslan, M. (2011). Eğitsel Oyunlar ve Etkinliklerle Yabancılara Türkçe Öğretim Yöntemi. *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics May 5-7 2011 Sarajevo*, 177-185.
- Harmer, J. (1983). *The Practice of English Language Teaching*. New York: Longman.
- Kara, M. (2010). Oyunlarla Yabancılara Türkçe Öğretimi. *Türklük Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 27, 407-421.
- Melek, C. G. (2014). *English Education with Serious Games* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Müftüoğlu, A. C. (2018). *Turkish Efl Pre-Service Teachers' Attitudes Toward and Reflections on Digital Game Enhanced Practice* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Özkan, M. (2016). *Motivating and Engaging Efl Learners in E-Learning with Game Elements* (Basılmamış Doktora Tezi). Çukurova Üniversitesi, Adana.

- Sağlık, E. (2017). *The Impact of Gamified Game-Based Vocabulary Teaching on Success and Motivation* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.
- Wright, A., Betteridge, D. ve Buckby, M. (2005). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yıldırım, N. (2012). *Yabancı Dil Eğitiminde Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Mobil Öğrenme* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Yıldırım, T. (2017). *Yabancı Dil Olarak Arapça Öğretiminde Eğitsel Oyun Yöntemi* (Basılmamış Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, İstanbul.