

## YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE ATASÖZLERİNE YÖNELİK OYUNLAŞTIRMA TEMELLİ YAKLAŞIM: BİR DERS MODÜLÜ TASARIMI

Işıl ÖZTÜRK\* / Zeynep Ezgi UYSAL\*\* / Perihan Gülce ÖZKAYA\*\*\*


Geliş/Received: 24.10.2025 | Kabul/Accepted: 17.11.2025 | Yayınlanma/Published: 31.12.2025


**Özet:** Bu çalışmada, yabancılar Türkçe öğretiminde atasözlerinin oyunlaştırma temelli öğretimine yönelik bir ders modülü tasarlanması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine ilişkin etkinlikler incelenmiş ve söz konusu atasözlerinin öğretimine yönelik bir oyunlaştırma süreci tasarlanmıştır. Araştırma doküman incelemesi tekniğiyle yürütülmüş; elde edilen bulgular sonucunda, atasözlerinin sınırlı sayıda, düzensiz biçimde ve çoğunlukla metin içinde dolaylı olarak yer aldığı tespit edilmiştir. Bu durum, atasözlerinin öğretiminde kültürel bağlamın ve görsel-dijital destekli etkinliklerin yetersiz kaldığını göstermiştir. Bir sonraki aşamada ise Gimkit, Canva, Leonardo.AI ve VisionStory gibi dijital ve yapay zekâ destekli araçlardan yararlanılarak oyunlaştırma temelli bir ders modülü geliştirilmiştir. Modül puan, rozet, seviye geçişi ve görev temelli etkinlikler gibi oyunlaştırma bileşenleri esas alınarak yapılandırılmıştır. Ayrıca hikâye temelli bir kurgu oluşturulmuş ve “Bilge Hızırhan” adlı karakter aracılığıyla kültürel aktarımın desteklenmesi hedeflenmiştir. Bu yapı aracılığıyla öğrencilerin atasözlerini yalnızca ezber yoluyla değil bağlamsal ve kültürel anlam katmanlarıyla birlikte öğrenmeleri amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda atasözlerinin öğretiminde oyunlaştırmanın motivasyon artırıcı bir araç olmasının yanı sıra kültürel anlam inşasını destekleyen yenilikçi bir pedagojik model olarak kullanılabilirliği ortaya konmuştur. Geliştirilen modülün, yabancılar Türkçe öğretiminde kültürel farkındalığı, etkileşimi ve öğrenme kalıcılığını artırmaya yönelik sistematik ve öğrenci merkezli bir öğretim çerçevesi sunduğu öngörülmüştür.


**Anahtar Kelimeler:** Atasözü öğretimi, B2 düzeyi ders kitabı, ders modülü tasarımı, oyunlaştırma, yabancılar Türkçe öğretimi.

## GAMIFICATION-BASED APPROACH TOWARDS PROVERBS IN TEACHING TURKISH TO FOREIGNERS: DESIGN OF A COURSE MODULE

**Abstract:** In this research, it was aimed to design a course module for gamification-based teaching of proverbs in teaching Turkish to foreigners. Within the scope of the study, activities related to the proverbs in the Yedi İklim B2 Level Turkish Coursebook were examined and a gamification process was designed for teaching the proverbs in question. The research was conducted by document review techniques; as a result of the findings, it was determined that proverbs were included in a limited number, irregularly and mostly indirectly in the text. This situation has shown that cultural context and visual-digital supported activities are insufficient in teaching proverbs. In the next phase, a gamification-based course module was developed using digital and artificial intelligence-supported tools such as Gimkit, Canva, Leonardo.AI and VisionStory. The module is structured based on gamification components such as points, badges, level transition and task-based activities. Additionally, a story-based fiction was created and it was aimed to support cultural transmission through the character named "Bilge Hızırhan". Through this context, it is aimed for learners to learn proverbs not only by memorization but also with their contextual and cultural layers of meaning. As a result of the research, it was revealed that gamification in teaching proverbs can be used as an innovative pedagogical model that supports the construction of cultural meaning, as well as being a motivation-enhancing tool. It is envisaged that the developed module

\* Doktora Öğrencisi; Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi; [isilozturk148@gmail.com](mailto:isilozturk148@gmail.com)  0009-0003-5911-554X

\*\* Ar. Gör. Dr.; Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi; [ezgierdemir@mu.edu.tr](mailto:ezgierdemir@mu.edu.tr)  0000-0002-7851-5683

\*\*\* Doç. Dr.; Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi; [ozkayagulce@gmail.com](mailto:ozkayagulce@gmail.com)  0000-0001-9630-9739

offers a systematic and student-centered teaching framework to increase cultural awareness, interaction and learning retention in teaching Turkish to foreigners.

**Keywords:** B2 level textbook, course module design, gamification, teaching proverbs, teaching Turkish to foreigners.

## Giriş

Dil, yalnızca bir iletişim aracı olmanın ötesinde bir toplumun tarihsel birikimini, değer yargılarını, yaşam biçimini ve dünya görüşünü yansıtan temel bir kültür unsurudur. Bu bağlamda atasözleri ve deyimler, bir dilin en yoğun anlam katmanlarını barındıran, kültürel belleğin en güçlü taşıyıcıları arasında yer almaktadır. Bu ifadeler, toplumun ortak hafızasını, yaşam deneyimlerini ve dünya görüşünü kısa, özlü ve mecazlı biçimde yansıtan sözlü kültür ürünleridir. Atasözleri, yüzyıllar boyunca süzülmuş toplumsal gözlemleri, bireysel ve kolektif değerleri derin bir anlam ekonomisi içinde aktaran kadim yapılarıdır (Aksoy, 1988). Bu yönüyle gelenekler, inanç sistemleri ve toplumsal normlar gibi kültürel öğeler, atasözleri aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılmaktadır.

Yabancı bir dili öğrenen birey için dil yeterliği, yalnızca dil bilgisel doğrulukla sınırlı değildir; aynı zamanda iletişimsel yeterliği, yani kültürel bağlamı doğru anlamlandırabilme becerisini de içerir (Bölükbaş Kaya ve Keskin, 2010). Bu noktada deyim ve atasözlerini doğru biçimde anlama ve kullanma becerisi, dilin doğal akışında anlam üretme ve kültürlerarası etkileşim kurma açısından kritik bir rol oynamaktadır. Ancak atasözleri ve deyimler, genellikle mecazlı ve soyut yapılar olduklarından yabancılar Türkçe öğretimi sürecinde öğrenilmesi en zor dil unsurları arasında yer almaktadır (Gülerer ve Sezen, 2020; Yılmaz Atagül, 2016). Bu nedenle, bu yapıların öğretimi rastlantısal olmaktan çıkarılıp planlı, sistematik ve anlam temelli yaklaşımlarla desteklenmelidir.

Geleneksel öğretim yöntemleri, atasözlerinin yalnızca dilsel açıdan tanıtılmasını sağlamakta ancak bu yapıların günlük iletişimde işlevsel biçimde kullanılmasına yeterince katkı sunmamaktadır. Bu durum, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını ve kültürel anlam inşasını destekleyecek yeni, motive edici yaklaşımların gerekliliğini ortaya koymuştur. Benzer şekilde Kırömeroğlu (2025, s. 468) da bu durumu vurgulayarak atasözünü ve deyimlerin açıklama, görsel destek, dramatizasyon ve hikâyeleştirme gibi yardımcı tekniklerle sunulması gerektiğini belirtmiştir. Son yıllarda eğitimde öne çıkan oyunlaştırma (gamification), bu ihtiyaca yenilikçi bir çözüm sunmaktadır. Oyunlaştırma; puan, rozet, seviye geçişi, görev tamamlama, rekabet ve iş birliği gibi oyun öğelerinin oyun dışı ortamlara uyarlanması yoluyla öğrenme sürecini daha etkileşimli ve motive edici hâle getirmektedir (Arkün Kocadere ve Samur, 2016; Deterding vd., 2011). Hem Kapp (2012) hem de Werbach ve Hunter (2012), oyunlaştırmanın; öğrenenlerin içsel motivasyonunu artırdığını, katılımı desteklediğini ve soyut kavramların somut deneyimlerle pekiştirilmesini kolaylaştırdığını vurgulamaktadır. Nitekim yapılan araştırmalar, oyunlaştırmanın yabancı dil öğretiminde öğrenme motivasyonunu, derse katılımı ve akademik başarıyı artırdığını göstermektedir (Al Dosakee & Özdamlı, 2021; Kharizmi vd., 2024; Luo, 2023; Mete, 2021). Ancak alan yazını incelendiğinde, oyunlaştırmanın yabancılar Türkçe öğretiminde özellikle atasözleri gibi kültürel derinliği yüksek dil unsurlarına odaklanan bir çalışma tespit edilememiştir. Okuyan ve Özdemir (2023) tarafından gerçekleştirilen bir araştırmada, iki dilli Türk çocuklarına okey

oyunu aracılığıyla atasözü öğretimi önerilmiştir. Ancak bu araştırma eğitsel oyun çerçevesinde yapılandırılmıştır. Dolayısıyla atasözlerinin öğretiminde oyunlaştırmanın sistematik olarak ele alındığı bir çalışmanın olmadığını söylemek mümkündür.

Bu bağlamda yabancılarla Türkçe öğretiminde kültürel öğelerin aktarımına yönelik daha öğrenici merkezli, motive edici ve sürdürülebilir bir öğretim yaklaşımı sunmak önem arz etmektedir.

## 1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın temel amacı, Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine yönelik etkinlikleri inceleyerek yabancılarla Türkçe öğretiminde atasözlerinin öğretimi hususunda kullanılacak oyunlaştırma temelli bir ders modülü tasarlamaktır. Araştırma kapsamında, Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine yönelik etkinlikler incelenmiş; elde edilen bulgulardan hareketle oyunlaştırma temelli bir öğretim modülü tasarlanmıştır. Çalışmada B2 düzeyinin seçilmesinin nedeni, *Diller için Avrupa Ortak Başvuru Metni: Öğrenme, öğretme, değerlendirme*'ye (Council of Europe, 2020) göre bu seviyenin öğrenciden akıcı, bağlamsal ve kültürlerarası iletişim yeterliği beklemesidir.

Araştırmanın genel amacı doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine yönelik tespit edilen etkinlikler nelerdir?
2. Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyindeki atasözlerinin öğretimine yönelik geliştirilen oyunlaştırma temelli ders modülünün tasarlanma süreci nasıldır?

## 2. Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Durum çalışmaları hem nitel hem de nicel yaklaşımlar kullanılarak gerçekleştirilebilir. Her iki yaklaşımda da amaç, belirli bir duruma ilişkin sonuçları ortaya koymaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Diğer bir deyişle durum çalışması, araştırmacının bir durum ile ilgili ayrıntılı ve derinlemesine inceleme yapmasını esas almaktadır (Büyüköztürk vd., 2020). Bu çalışmada, Yedi İklim B2 Düzeyi Türkçe Ders Kitabı'nda yer alan atasözlerine yönelik etkinliklere yönelik mevcut durumun belirlenmesi amaçlandığından durum çalışması esas alınmıştır.

### 2.1. Araştırma Nesnesi

Çalışmanın araştırma nesnesini Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyi oluşturmaktadır.

#### 2.1.1. Ders Modülü Tasarımında Kullanılan Araçlar

Ders modülünün geliştirilme sürecinde Gimkit, Canva, Leonardo.AI ve VisionStory gibi yapay zekâ destekli araçlar kullanılarak oyunlaştırma süreci tasarlanmış, bu bağlamda rozet ve görsel tasarımlar oluşturulmuştur. Ders modülünün tasarımında kullanılan yapay zekâ destekli araçlar ve bu araçların modülün oyunlaştırma sürecindeki işlevleri aşağıda sırasıyla sunulmaktadır.

## Gimkit

Gimkit, öğrencilerin eğitimciler tarafından hazırlanan oyunları eş zamanlı olarak oynayabildiği yapay zekâ destekli bir web 2.0 oyunlaştırma platformudur. Öğrenciler, oyuna özel kodlarla sisteme kayıt olmadan katılabilir ve oyun süresi, enerji miktarı, takma ad kullanımı gibi kriterler eğitimciler tarafından belirlenebilir. Bu araçta farklı oyun modları bulunduğundan eğitimciler kendilerine hitap eden oyun modunu seçerek oyunları çeşitlendirebilme fırsatı sunmaktadır. Ayrıca eğitimciler, sınıf oluşturabilir, oyunları ödev olarak atayabilir ve öğrencilerin performansını “Reports” bölümünden takip edebilir. Tüm bunlara ek olarak platform, liderlik tabloları oluşturarak eksik konuların belirlenmesini ve yol haritalarının güncellenmesini kolaylaştırır (Öztürk, 2025). Gimkit’in bir diğer özelliği, doğru cevaplar karşılığında öğrencilere sanal para kazandırmasıdır. Öğrenciler, kazandıkları sanal parayı daha fazla soru satın almak, ekstra puan kazanmak veya cevabından emin olmadıkları bir soruyu korumak için kullanabilirler. Öğretmenler ise oyuna müzik, alkış gibi ses efektleri ekleyebilir ve öğrencilerin oyuna bireysel olarak mı yoksa takım hâlinde mi katılacağını belirleyebilir (Sarıgül, 2021). Bu yönleriyle Gimkit, oyunlaştırma temelli öğrenme süreçlerinde eğitimciler için önemli bir destek sunmaktadır. Bu çalışmada oyunların tasarlanmasında Gimkit aracının tercih edilmesinin nedeni esnek, takip edilebilir, motivasyon artırıcı ve öğrencilere çeşitlendirilebilir oyun deneyimi sunuyor olmasıdır.

## Şekil 1

Gimkit Oyun Ekranı (Aşağı Bakma Oyun Modu)



## Canva

Canva, kullanıcıların görsel, video, sunum, afiş, logo ve rozet gibi çeşitli tasarım içeriklerini kolayca oluşturmasını sağlayan bir web 2.0 araçtır. Hem ücretsiz hem de ücretli kullanım seçenekleri sunan platform, yapay zekâ destekli araçları sayesinde metin komutlarıyla görsel, karikatür, sunum, logo ve QR kod gibi içeriklerin tasarlanmasına imkân vermektedir (Öztürk, 2025). Bu çalışmada Canva'nın yapay zekâ destekli görsel oluşturma özelliği kullanılarak rozetler tasarlanmıştır.

### *Leonardo.ai*

Leonardo.AI, kullanıcıların metin komutları aracılığıyla görsel, video ve diğer tasarım içeriklerini oluşturabildiği yapay zekâ destekli bir platformdur. Bu çalışma kapsamında Leonardo.ai aracından Bilge Hızırhan adlı karakterin görselleştirilmesinde yararlanılmıştır. Karakterin görselleştirilmesinde kıyafet, renk ve motif detayları Türk kültürünü yansıtacak biçimde tasarlanmıştır; bilgelik, rehberlik ve kültürel aktarım temaları ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır.

### **Şekil 2**

*Leonardo.Ai Aracıyla Oluşturulan Bilge Hızırhan Karakterinin Görseli*



### *VisionStory*

VisionStory, görselleri konuşan avatarlara ve videolara dönüştüren bir yapay zekâ platformudur. Videolarda kullanılacak avatarlar, kullanıcıların kendi görselleriyle veya platformun yapay zekâ destekli görsel üretimiyle oluşturulabilir. Ayrıca kullanıcılar ses dosyasını yükleyebilir, kaydedebilir veya hazır sesleri kullanabilirler. Avatarın duygusu da videolar oluşturulmadan önce seçilebilmektedir. Platform, neşeli, sinirli, haber sunucusu, pazarlama ve şarkı söyleme gibi beş farklı duygu seçeneği sunmakta ve üretilen videoların indirilmesine imkân tanımaktadır (Öztürk, 2025). Bu çalışma kapsamında VisionStory aracından, Bilge Hızırhan adlı karakterin konuşan avatara dönüştürülmesi sürecinde yararlanılmıştır. Bu aşamada karakterin yüz hareketleri ve seslendirmesi eklenerek öğrencilere verilecek yönlendirmelerin daha etkileşimli bir biçimde sunulması hedeflenmiştir. Şekil 3'te de görüldüğü gibi VisionStory aracının kullanımı, modülün görsel ve işitsel yönünü zenginleştirmiştir, öğrencilere farklı bir öğrenme ortamı deneyimleme fırsatı sunmuştur.

### Şekil 3

*Visionstory ile Bilge Hızırhan Karakterinin Konuşan Avatara Dönüştürülmüş Hâli*



### 2.2. Veri Toplama Süreci

Araştırma kapsamında veri toplama sürecinde doküman incelemesi tekniği kullanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek'e (2016) göre doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin sistematik olarak analiz edilmesini içermektedir. Doküman incelemesi kapsamında, Yedi İklim B2 Düzeyi Türkçe Ders Kitabı'nın tamamı sistematik olarak taranmış; atasözlerinin geçtiği metinler, etkinlik bölümleri ve ünite sonu uygulamaları ayrıntılı biçimde incelenmiştir. Atasözlerinin seçimi ve sınıflandırılmasında, ilgili ifadelerin doğrudan veya dolaylı kullanımına, bağlam içindeki işlevine ve etkinliklerdeki öğretimsel amaçlarına odaklanılmıştır. Elde edilen veriler tablolastırılarak sunulmuştur.

Analiz sürecinde verilerin güvenilirliğini artırmak amacıyla dokümanlar tüm araştırmacılar tarafından iki kez taranmış; bulgular birbiriyle karşılaştırılarak kontrol edilmiştir. Böylece hem atasözlerinin öğretimindeki mevcut durum hem de bu yapıların kültürel ve dilsel bağlamda nasıl işlendiğine ilişkin nitel veriler elde edilmiştir.

Elde edilen veriler doğrultusunda oyunlaştırma temelli bir ders modülü tasarlanmıştır. Bu süreçte Gimkit, Canva, Leonardo.Ai ve VisionStory gibi dijital ve yapay zekâ destekli araçlardan yararlanılmış; modül, B2 düzeyindeki öğrencilerin dilsel, kültürel ve bilişsel özelliklerine uygun biçimde yapılandırılmıştır.

### 3. Bulgular

#### 3.1. Yedi İklim Türkçe Ders Kitabı B2 Düzeyinde Yer Alan Atasözlerine Yönelik Tespit Edilen Etkinlikler

Araştırma kapsamında Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine ilişkin etkinlikler doküman incelemesi yöntemiyle çözümlenmiş, elde edilen veriler tablolar aracılığıyla sunulmuştur. Tablo 1'de B2 Düzeyi Türkçe Ders Kitabı'nda yer alan atasözlerine yönelik belirlenen etkinliklere ve etkinliklerle ilgili bilgilere yer verilmiştir.

**Tablo 1**
*Yedi İklim Türkçe B2 düzeyinde yer alan atasözlerine yönelik tespit edilen etkinlikler*

Ünite	Sayfa	Etkinlik	Atasözü	Metin Bağlamı	Açıklama
1	12	Tahmin Etme	Nasipten öteye köy yoktur.	“Yıllar Sonra” metni	Öğrenciden verilen cümle, kelime öbeği ve kalıp sözlerin anlamlarını tahmin etmesi beklenmektedir.
	20	İşaretleme (Çoklu Seçim)	<u>Acele işe şeytan karışır.</u> <u>Adamın iyisi iş başında belli olur.</u> <u>Kul bunalmayınca Hızır yetişmez.</u> <u>Akılsız başın cezasını ayak çeker.</u> <u>Altın ateşte, insan mihnette belli olur.</u> <u>Bin ölçüp bir biçmeli.</u> <u>Danışan dağı aşmış, danışmayan yolu şaşmış.</u> <u>Aşını, eşini, işini bil.</u> <u>Emek olmadan yemek olmaz.</u> <u>Kusursuz dost arayan dostsuz kalır.</u> <u>Öfkeyle kalkan zararlar oturur.</u> <u>Bana arkadaşını söyle, sana kim olduğunu söyleyeyim.</u> <u>Damlaya damlaya göl olur.</u>	“Başarılı İnsanların Farklı Yaptığı 12 Şey” metni	Öğrenciden, atasözü ile metin bağlamını ilişkilendirmesi beklenmektedir.
2		Çoktan seçmeli	Misafir on rızıkla gelir, birini yer dokuzunu bırakır.	“Komşuluk” metninden hareketle konuşma etkinliği	Öğrenciden metinde geçen atasözünün anlamını işaretlemesi beklenmektedir.
	51	Eşleştirme	<u>Gülme komşuna gelir başına.</u> <u>Komşunun tavuğu komşuya kaz görünür.</u> <u>Kötü komşu insanı ev sahibi eder.</u> <u>Hayır dile komşuna hayır gele başına.</u> <u>Aç kurt bile komşusunu dalamaz.</u>	“Komşunun Kıymeti” dinleme metni	Öğrenciden, metindeki durumlarla anlamca yakın olan atasözünü bulup işaretlemesi ve atasözlerinin anlamlarını öğrencilerle tartışması beklenmektedir.
	53	Serbest Üretim	-	“Komşularımız” adlı konuşma etkinliği	Öğrenciden, görsellerden hareketle atasözü ve deyim örnekleri istenmektedir.
	55	Çoktan seçmeli	Ev alma komşu al.	Ünite sonu değerlendirme etkinliği	Öğrenciden sorudaki atasözünün anlamını işaretlemesi beklenmektedir.
6	125	Eşleştirme	<u>Yuvarlanan taş yosun tutmaz.</u> <u>Lodosun gözü yaşlı olur.</u> <u>Sel gider, kum kalır.</u> <u>Her ağacın meyvesi olmaz.</u> <u>Rüzgâr eken fırtına biçer.</u> <u>Rüzgâr esmeyince yaprak kıvıldamaz.</u> <u>Ağacı kurt, insanı dert yer.</u> <u>Zora dağlar dayanmaz.</u>	-	Öğrenciden, verilen görselleri ve atasözlerini, açıklamalarla eşleştirmesi beklenmektedir.

8	Misafir Sever Misiniz?	163	Çoktan Seçmeli	Bir fincan kahvenin kırk yıl hatırı vardır.	“Türk Kahvesi” dinleme metni	Öğrenciden, dinleme metninde geçen atasözünün anlamını doğru şekilde işaretlemesi beklenmektedir.
		164	Eşleştirme	Misafir umduğunu değil bulduğunu yer. Misafir kismeti ile gelir.	“Türkiye’de Misafirperverlik” metni	Öğrenciden, verilen atasözleri ile bu atasözlerinin anlamlarını eşleştirmesi beklenmektedir.
		167	Eşleştirme	Bir fincan kahvenin kırk yıl hatırı vardır. Kahve, tütün, keyifler oldu bütün. Kahvenin yüzü kara ama yüz ağartır. Misafir kismetiyle gelir. Misafir on kismetle gelir, birini yer dokuzunu bırakır. Misafir umduğunu değil bulduğunu yer.		Öğrenciden, eksik bırakılmış atasözlerini tamamlayıcı doğru parçalarla eşleştirmesi beklenmektedir.
		177	Yazma Etkinliği	Düşenin dostu olmaz. Gülme komşuna gelir başına. Damdan düşenin hâlimden damdan düşen anlar. El elin eşeğini türkü çağırarak ararmış.	“Damdan Düşüm” dinleme metni	Öğrenciden dinleme metninin ana fikrini anlatan atasözünü belirlemesi, verilen atasözlerinden birini seçmesi ve seçtiği atasözünün anlamını yazarak açıklaması istenmektedir.

Tablo 1 incelendiğinde, Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde atasözlerinin öğretimine yönelik toplam 11 etkinliğin yer aldığı görülmektedir. Bu etkinliklerin türleri incelendiğinde etkinliklerin tahmin etme (f.1), eşleştirme (f.4), işaretleme (f.1), çoktan seçmeli (f.3), serbest üretim (f.1) ve yazma (f.1) olmak üzere çeşitli biçimlerde düzenlendiği belirlenmiştir. Etkinliklerden yalnızca ikisinin görsellerden hareketle tasarlandığı dikkate alındığında bu düzeyde, atasözlerinin öğretiminde görsel ve teknoloji destekli unsurların sınırlı olduğu söylenebilir.

Tablo 1’de görüldüğü gibi B2 düzeyindeki sekiz üniteden dördünde atasözlerine yönelik etkinliklere yer verilmiştir. Ancak “Bir Ömür Böyle Geçti” ve “Mutfakta Kim Var?” ünitelerinde atasözlerinin yalnızca metinlerin içinde yer aldığı; “Tercihiniz Nedir?” ve “Öğrendim, Çalıştım, Başardım” ünitelerinde ise atasözü kullanımına yer verilmediği görülmüştür. Bu bulgular, atasözlerinin ünitelere dağılımının dengeli olmadığını ve etkinliklerde sınırlı biçimde ele alındığını göstermektedir.

### 3.2. Atasözlerinin Öğretimine Yönelik Geliştirilen Oyunlaştırma Temelli Ders Modülünün Tasarlanma Süreci

Araştırma kapsamında Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine yönelik modül tasarlanırken öncelikle tüm ünitelerde yer alan atasözleri belirlenmiş ve bu atasözlerine yönelik etkinlik türleri tespit edilmiştir. Kitapta toplam 8 ünite bulunduğu için, modüle son değerlendirme etkinliği de eklenerek dokuz etaptan oluşan bir süreç tasarlanmıştır. Tasarlanan modülün her etabı, ilgili ünitelerdeki atasözlerini temel alan ünite sonu etkinlikleri biçiminde yapılandırılmıştır. Atasözlerinin yalnızca metin içinde yer aldığı

ünitelere yönelik ise doğrudan oyun biçiminde etkinlikler geliştirilemediğinden öğrencilerin düşünme ve üretme becerilerini desteklemek amacıyla bu etaplara (3 ve 4. etaplar) canlandırma ve otantik görev temelli etkinlikler eklenmiştir. Benzer biçimde 5 ve 7. etaplarda da ünitelerde atasözlerinin bulunmaması nedeniyle öğrencilerin öğrenme süreçlerini izlemek ve geri bildirim sağlamak amacıyla ara değerlendirme etkinlikleri tasarlanmıştır.

Ders modülünde yer alan oyunların tasarımında araç olarak *Gimkit* kullanılmıştır. Oyunlaştırılmış sürecin öğrenciler açısından daha ilgi çekici ve bütünlüklü hâle gelmesi amacıyla modül, bir hikâye temeline dayandırılmıştır. Her etap, bu hikâyenin akışıyla bağlantılı biçimde kurgulanmış ve öğrencilerin süreçte aktif rol almaları hedeflenmiştir. Modülde yer alan tüm oyun ve rozet adları da hem hikâye kurgusuyla hem de ilgili atasözleriyle anlam bütünlüğü oluşturacak şekilde belirlenmiştir.

Öğrencilerin sürece katılımını ve kültürel farkındalıklarını artırmak amacıyla oyunun merkezinde yer alan “Bilge Hızırhan” karakteri, Türk kültürü ve tarihini yansıtacak biçimde görselleştirilmiştir. Her etap başında bu karakterin, öğrencilerin o aşamada yerine getirmesi gereken görevleri sözlü olarak aktarması sağlanmıştır. Böylece atasözlerinin kültür aktarımı işlevi dolaylı biçimde desteklenmiş ve öğrencilerin öğrenme sürecine doğal bir şekilde dâhil olmaları amaçlanmıştır.

Aşağıda, oyunlaştırılmış ders modülünün hikâyesine ve her etabın içerdiği etkinliklere ilişkin ayrıntılı bilgilere yer verilmektedir.

### **Modülün Hikâyesi: Söz Pınarı’nın Uyanışı**






Bir zamanlar, Anadolu’nun kalbinde Söz Pınarı adında kutsal bir kaynak varmış. Bu pınarın suları berrak aktığı sürece insanlar birbirini anlar, sabır, emek, dostluk, komşuluk ve doğayla uyum içinde yaşamış. Çünkü pınarın kaynağı, Atasözleri Taşları olarak bilinen kadim sözlerin suyundan beslenirmiş. Ne zaman ki insanlar sözleri özünden koparmış, atasözlerini unutturmuş... İşte o zaman pınarın suyu çekilmiş, toprak kurumuş, diller de gönüller de susar olmuş.


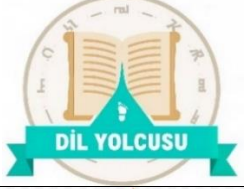


O günlerde halk, gök kubbenin altındaki Bilge Hızırhan’a sığınmış. Hızırhan, sözü dualaşmış, herkesin derdine çare bulan bir bilgeymiş. Gökyüzünden gelen sesi dinleyip şöyle demiş: “Söz Pınarı, yalnızca sözleri hatırlayanlarca yeniden çağlayacaktır. Her unutulmuş atasözü bir taşı eksiltir, her hatırlanan söz bir damlayı geri getirir!” Böylece Hızırhan, “Söz Yolcuları” adını verdiği köyün gençlerini toplamış. Bu yolcular, dokuz kadim bölgeden geçerek pınarı yeniden uyandırmakla görevlendirilmiş. Her bölge, insanın bir yönünü sınavan Söz Diyarlarıymış: sabır, dostluk, komşuluk, emek, doğa, dayanışma, misafirperverlik bilgelik ve paylaşım... Yolcular bu diyarları geçerken, her biri bir bilgelik nişanı kazanacaktı. Bu nişanlar birleştiğinde, Söz Pınarı yeniden akmaya başlayacak ve atasözlerinin bilgeliği tüm diyarı yeniden canlandıracaktı. Her diyar, yolculara sadece bilgelik kazandırmakla kalmayacak; onlara atasözlerinin anlamını günlük yaşamla ilişkilendirmeyi, sabrı ve dayanışmayı deneyimlemeyi öğretecekti.

Sizler “Söz Yolcuları” olarak Bilge Hızırhan’ın size her aşama başında vermiş olduğu görevleri eksiksiz yerine getirmelisiniz. Unutmayınız ki her aşama sonunda kazanacağınız

nişanlar, Söz Pınarı'nın yeniden berrak bir şekilde akmasını sağlayacak. Bu sayede insanlar yeniden birbirini anlamayı; sabır, emek, dostluk, komşuluk ve doğayla uyum içinde yaşamayı hatırlayacaklar. Unutulmaya yüz tutan atasözleri tekrar dillerde yer bulacak. O yüzden şimdi uzun bir yolculuğa çıkmaya hazır olun. Yolunuz zor olsa da pes etmeyin. Çünkü Söz Pınarı sizlerle yeniden can bulacak. Hadi bakalım, bol şans!

**Tablo 2**
*Oyunlaştırılmış Ders Modülünün Tanıtımı*

Etaplar	Yapılacak Etkinlik	Etkinliğin İçeriği	Oyunlara Verilen Ad	Rozet İsimleri	Rozetler	Kullanılan Oyun Modu
1. Etap	Gimkit ile Tasarlanan Oyun Etkinliği	B2 kitabında 1. üniteye yer alan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Sözün İzinde	Sabır Taşı		Aşağı Bakma
2. Etap	Gimkit ile Tasarlanan Oyun Etkinliği	B2 kitabında 2. üniteye yer alan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Komşuluk Sofrası	Paylaşım Mührü		Takım Tycoon
3. Etap	Canlandırma Etkinliği	"Ekmek aslanın ağzında" atasözü ile ilgili öğrencilerden canlandırma yapımları istenir.	Aslanın İzinde	Bilgelik Pençesi		-
4. Etap	Otantik Görev Etkinliği	"Misafir umduğunu değil bulduğunu yer." atasözü ile ilgili öğrencilerden misafirlğe giderek Türk misafirlik kültürünü gözlemlemeleri ve deneyimlerini yazarak ifade etmeleri istenir.	Bereket Sofrası	Dost Lokması		-
5. Etap	Ara Değerlendirme Etkinliği	Bu haftaya kadar ele alınan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Bilgelik Köprüsü	Yol Gösteren Işık		Aşağı Bakma

6. Etap Gimkit ile Tasarlanan Oyun Etkinliği	B2 kitabında 6. üniteye yer alan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Doğanın Sırları	Direnç Taşı		Takım Tycoon
7. Etap Ara Değerlendirme Etkinliği	Bu haftaya kadar ele alınan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Bilgelğin Eşiği	Dil Yolcusu		Aşağı Bakma
8. Etap Gimkit ile Tasarlanan Oyun Etkinliği	B2 kitabında 8. üniteye yer alan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Bereket Ocağı	Hatır Kahvesi		Patron Savaşı
9. Etap Son Değerlendirme Etkinliği	Sürecin başından sonuna kadar ele alınan tüm atasözlerini içeren oyun uygulanır.	Söz Pınarı'nın Uyanışı	Bilgelik Tacı		Aşağı Bakma

Tablo 2, oyunlaştırılmış ders modülünün dokuz etaptan oluşan yapısını ve her etapta gerçekleştirilen etkinlik türlerini göstermektedir. Modülün tasarımında Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyindeki sekiz ünite temel alınmış, buna ek olarak süreci bütünleştiren bir “son değerlendirme” etabı eklenmiştir. Birinci, ikinci, altıncı ve sekizinci etaplarda Gimkit kullanılarak dijital oyunlar tasarlanmıştır. Bu oyunlar; “Sözün İzinde”, “Komşuluk Sofrası”, “Doğanın Sırları” ve “Bereket Ocağı” gibi adlarla kurgulanmış; öğrencilerin hem atasözlerini anlamlandırmalarını hem de eğlenceli bir yarışma atmosferi oluşturmayı amaçlamıştır.

Üçüncü etapta “Ekmek aslanın ağzında” atasözüne dayalı bir canlandırma etkinliği, dördüncü etapta ise “Misafir umduğunu değil bulduğunu yer.” atasözüne dayalı bir otantik görev etkinliği yer almıştır. Bu etkinlikler, öğrencilerin üretkenlik, kültürel gözlem ve deneysel öğrenme becerilerini geliştirmeyi amaçlamaktadır. Beşinci ve yedinci etaplar ara değerlendirme niteliğindedir; öğrencilerin önceki etaplarda öğrendikleri atasözlerini tekrar etmeleri ve sürece ilişkin geri bildirim almaları için tasarlanmıştır. Dokuzuncu etap ise modülün sonunda yer alan son değerlendirme etkinliğidir ve “Söz Pınarı'nın Uyanışı” adıyla tüm sürecin genel bir özeti niteliğindedir.

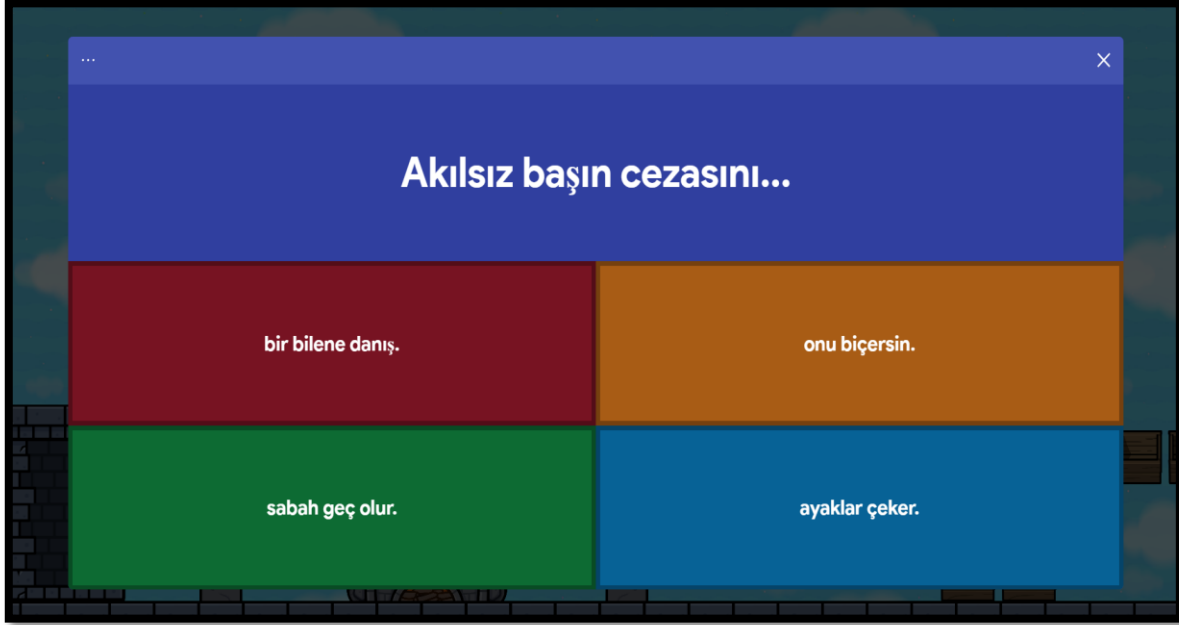
Her oyuna özgü belirlenen rozet adları (*Sabır Taşı, Paylaşım Mührü, Bilgelik Tacı* vb.) hem oyunun hikâyesiyle hem de atasözlerinin derin anlamlarıyla ilişkilendirilmiştir. Böylelikle öğrencilerin dile ilişkin bilgilerini kültürel bağlamda yeniden yapılandırarak oyunlaştırma temelli, etkileşimli ve motive edici bir öğrenme deneyimi yaşayacakları düşünülmektedir.

Gimkit aracılığıyla atasözlerine yönelik geliştirilen oyunlarda, öğrencilerin uzun süre tek tip oyun moduna maruz kalmaları durumunda motivasyon ve derse yönelik ilgilerinde azalma yaşanabileceği öngörülmüştür. Bu durumu önlemek amacıyla ders modülünde farklı oyun

modları ve etkinlik türlerine yer verilmiştir. Süreçte yalnızca bireysel başarıyı esas alan oyun modları değil aynı zamanda iş birliğine dayalı oyun modları da kullanılmıştır. Böylece öğrencilerin iletişim, etkileşim ve takım çalışması becerilerinin desteklenmesi, öğrenme sürecine daha aktif, katılımcı ve eğlenceli bir biçimde dâhil olmalarının sağlanması hedeflenmiştir. Aşağıda bu oyun modlarına yönelik örneklere yer verilmektedir:

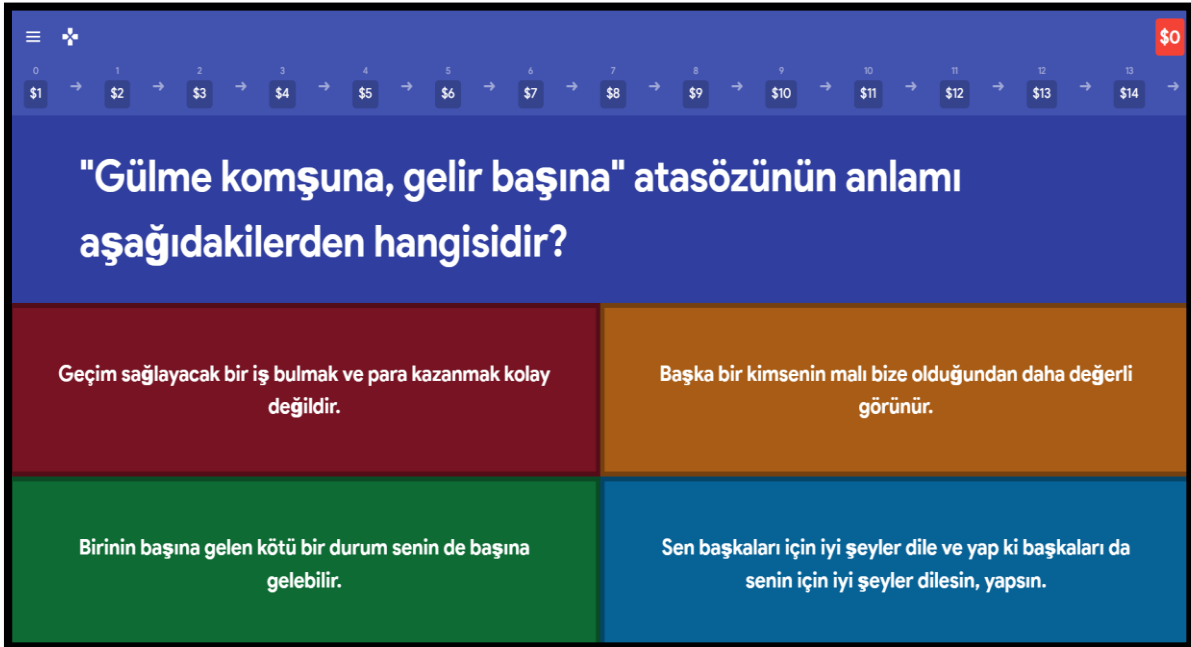
#### Şekil 4

*Gimkit Oyun Ekranı (Aşağı Bakma Oyun Modu)*



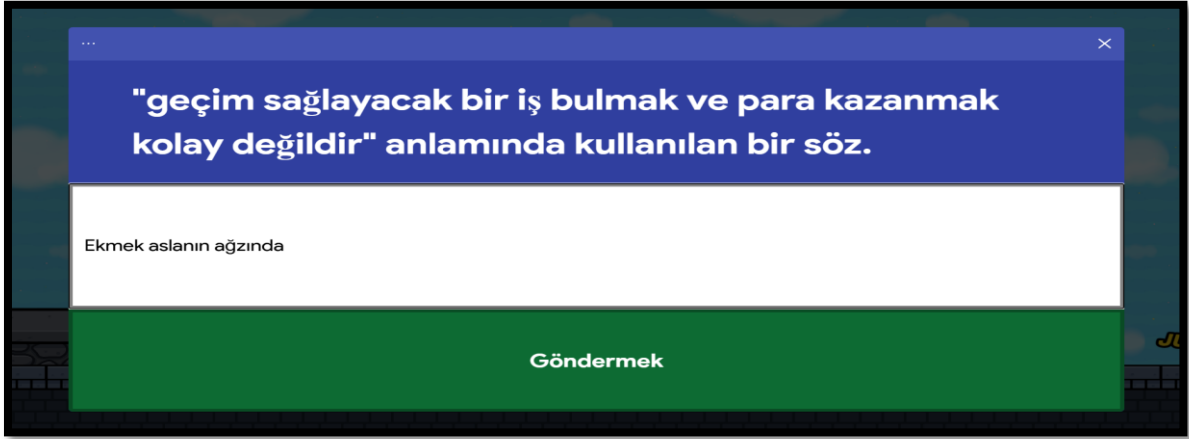
#### Şekil 5

*Gimkit Oyun Ekranı (Takım Tycoon Oyun Modu)*



**Şekil 6**

Gimkit Oyun Ekranı (Aşağı Bakma Oyun Modu)

**Şekil 7**

Gimkit Oyun Ekranı (Aşağı Bakma Oyun Modu)

**Şekil 8**

Gimkit Oyun Ekranı (Takım Tycoon Oyun Modu)



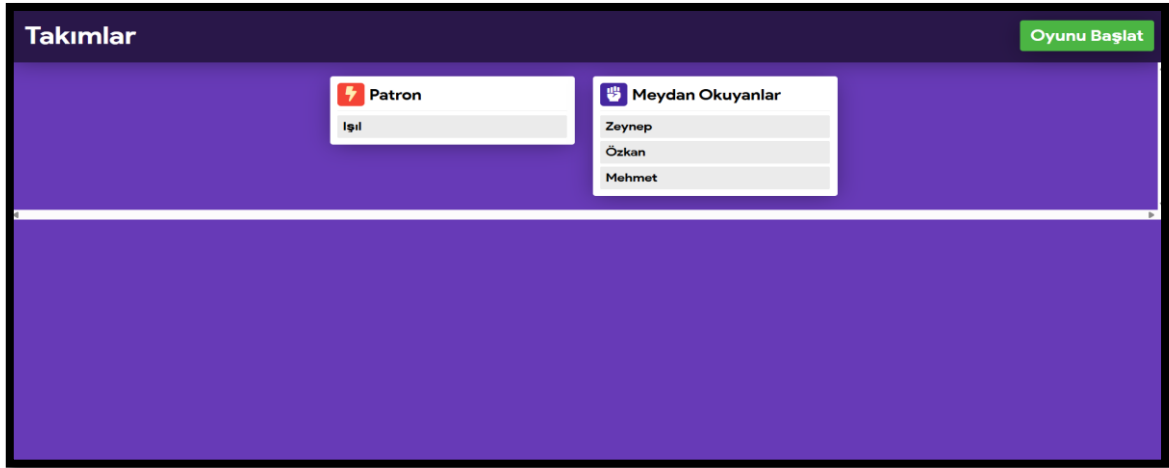
## Şekil 9

Gimkit Oyun Ekranı (Patron Savaşı Oyun Modu)



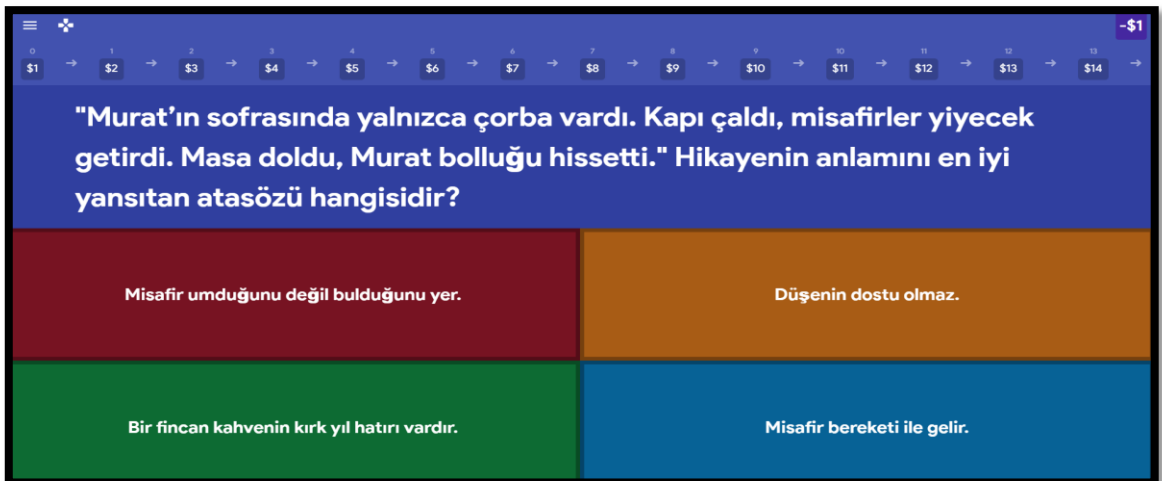
## Şekil 10

Gimkit Oyun Ekranı (Patron Savaşı Oyun Modu)



## Şekil 11

Gimkit Oyun Ekranı (Patron Savaşı Oyun Modu)



Şekil 4'ten Şekil 11'e kadar sunulan örnek oyun modları, atasözlerinin öğretiminde farklı etkileşim biçimlerinin ve oyunlaştırma unsurlarının nasıl kullanılabileceğini somut biçimde ortaya koymaktadır. Gimkit aracılığıyla tasarlanan bu oyunlar, öğrencilerin hem bireysel hem de iş birliğine dayalı öğrenme ortamlarında etkin rol almalarına olanak tanımaktadır. Oyun modlarındaki çeşitlilikle öğrencilerin derse yönelik ilgisinin canlı tutulması, motivasyonlarının artırılması ve öğrenme sürecinin daha dinamik hâle getirilmesi amaçlanmaktadır. Bu yönüyle oyunlaştırmanın, atasözlerinin öğretimini yalnızca dilsel bir aktarım süreci olmaktan çıkararak kültürel anlamların keşfedildiği, etkileşimsel ve deneyim temelli bir öğrenme deneyimine dönüştüreceği öngörülmektedir.

### **Sonuç ve Öneriler**

Bu çalışma, Yedi İklim Türkçe ders kitabı B2 düzeyinde yer alan atasözlerine yönelik etkinlikleri incelemek ve yabancılara Türkçe öğretiminde atasözlerinin öğretimine yönelik oyunlaştırma temelli bir ders modülü tasarlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bulgular, ders kitabında atasözlerinin sınırlı sayıda, düzensiz biçimde ve çoğunlukla metin içinde dolaylı olarak yer aldığını göstermiştir. Bu durum, atasözlerinin öğretiminde sistematik bir yaklaşım eksikliğine işaret etmektedir. Nitekim Göçen ve Bingöl (2024), Göker ve Göçen (2021) ile Yılmaz ve Çetinkaya (2019) da çalışmalarında, ders kitaplarında atasözlerinin genellikle yüzeysel biçimde ele alındığını, kültürel aktarımın ise yeterince desteklenmediğini belirtmektedirler. Benzer biçimde Yılmaz Atagül (2016) atasözlerinin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çoğunlukla rastlantısal biçimde işlendiğini, kültürel bağlamın yeterince yansıtılmadığını vurgulamaktadır.

Atasözleri, yalnızca dilsel bir unsur değil aynı zamanda bir toplumun kültürel belleğini, değerler sistemini ve yaşam felsefesini yansıtan sözlü kültür ürünleridir (Aksoy, 1988). Bu yönüyle, yabancılara Türkçe öğretiminde atasözleri, dil öğretiminin kültür boyutuyla bütünleşmesini sağlayan önemli bir araç olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak atasözlerinin soyut, mecaz içerikli ve katmanlı yapısı, öğrencilerin anlamı çözümlemesini zorlaştırmakta bu da öğrenme sürecinde motivasyon ve kalıcılık sorunlarına yol açabilmektedir (Gülerer ve Sezen, 2020; Tekin ve Baş, 2019; Yılmaz Atagül, 2016). Bu nedenle atasözlerinin öğretiminde, anlamı somutlaştıracak ve öğrencilerin bilişsel ile duyuşsal katılımını destekleyecek yenilikçi yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır (Bölükbaş Kaya ve Keskin, 2010).

Son yıllarda dil öğretiminde öne çıkan oyunlaştırma (gamification) yaklaşımı, bu gereksinime yenilikçi bir yanıt sunmaktadır. Oyunlaştırma, oyun öğelerinin (puan, seviye, görev, rozet, rekabet, iş birliği, anlatı, kısıtlamalar vb.) oyun dışı ortamlara aktarılmasıyla öğrenme sürecine motivasyon, etkileşim ve kalıcılık kazandırmayı amaçlayan bir yöntemdir (Arkün Kocadere ve Samur, 2016; Deterding vd., 2011). Kapp (2012) ile Werbach ve Hunter (2012), çalışmalarında oyunlaştırmanın öğrencilerin içsel motivasyonunu artırarak öğrenme sürecine aktif katılım sağladığını vurgulamaktadır. Luo'nun (2023) sistematik derlemesi de yabancı dil öğretiminde oyunlaştırılmış araçların öğrenme başarısı, katılım düzeyi ve kalıcılık üzerindeki olumlu etkilerini ortaya koymuştur.

Alan yazınında, elektronik çağa doğan kuşakların öğrenme süreçlerinde motive olmalarını sağlamak ve teknolojinin eğitsel katkılarından daha fazla yararlanmak amacıyla dijital ve yapay zekâ destekli araçların kullanımının önemi vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, günlük dilde sıkça başvurulan atasözü, deyim ve kalıp sözlerden, ayrıca sözcüklerin eş dizimliliklerinin sorgulandığı alıştırmalardan daha fazla yararlanılması önerilmektedir (Akalin ve Çörten, 2024). Bu doğrultuda bu çalışmada geliştirilen oyunlaştırma modülü, Yedi İklim B2 kitabındaki atasözlerini destekleyecek biçimde tasarlanmıştır. Modülün temel amacı, öğrencilerin atasözlerini yalnızca ezber yoluyla değil bağlamsal ve kültürel anlam katmanlarıyla birlikte öğrenmelerini sağlamaktır. Bu doğrultuda modül; puanlama sistemi, seviye geçişleri, görev temelli etkinlikler, rozet kazanımı, geri bildirim döngüleri ve grup iş birliği gibi oyunlaştırma bileşenleri üzerine yapılandırılmıştır. Böylece öğrencilerin hem dilsel farkındalıklarının hem de kültürel duyarlılıklarının geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Modülün hikâye temelli yapısı ve “Bilge Hızırhan” karakteri, atasözlerinin kültürel bağlamla bütünleştirilmesini kolaylaştırma, öğrencilerin Türk kültürüne yönelik anlamlı öğrenme deneyimleri yaşamalarına olanak tanıma gibi hususlara hizmet etmektedir. Bu yaklaşım, Deterding ve arkadaşlarının (2011) oyunlaştırmayı yalnızca puan toplama etkinliği olarak değil, anlamlı etkileşim ve deneyim temelli öğrenme süreci olarak tanımlayan görüşüyle de uyumludur. Ayrıca Öztürk’ün (2025) oyunlaştırılmış Türkçe dersi modülü tasarımında da benzer biçimde aşamalı görev yapısının öğrenme kalıcılığına katkı sağladığı belirtilmiştir.

Araştırmada kullanılan Gimkit aracının farklı oyun modları (Aşağı Bakma, Takım Tycoon, Patron Savaşı vb.) öğrencilere monotonluk yaşamadan derse aktif biçimde katılımlarını desteklemeye yönelik zengin bir etkileşim ortamı sunmaktadır. Bu bulgu, Mete’nin (2021) oyun temelli öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşleriyle de örtüşmekte; oyun çeşitliliğinin öğrenci motivasyonunu artıran önemli bir unsur olduğunu göstermektedir. Ayrıca modülde yer alan canlandırma ve otantik görev etkinlikleri, atasözlerinin kültürel bağlamda somutlaştırılmasını ve öğrencilerin kültürle etkileşim kurlmalarına olanak tanıyacak niteliktedir. Nitekim Gülerer ve Sezen (2020) ile Yılmaz Atagül (2016) film, hikâye ve drama gibi tekniklerin soyut dil unsurlarını somutlaştırarak öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirtmektedir. Atasözlerinin çok katmanlı anlam yapısı göz önüne alındığında, oyunlaştırmının yalnızca bir “puan kazanma” aracı olmaktan çıkarılarak anlam inşasını destekleyen derinlemesine bir öğrenme deneyimi biçiminde kurgulanması gerekmektedir. Bu noktada, öğretmenin rehberlik rolü, öğrenciler arası etkileşimi yönlendirme becerisi ve kültürel bağlamı doğru yorumlama yeterliği belirleyici bir unsur olarak öne çıkmaktadır (Arkün Kocadere ve Samur, 2016; Lee & Hammer, 2011). Bu doğrultuda, pedagojik temellere dayalı ve doğru yapılandırılmış oyunlaştırma modülleri, öğrencilere hem kültürel aktarımı kolaylaştıracak hem de anlam temelli öğrenmeyi destekleyecek güçlü bir uygulama alanı sunacaktır.

Alan yazınında, kalıp ifadeler gibi öğrenilmesi zor dil unsurlarının oyun temelli yöntemlerle öğretilmesinin öğrenme sürecini kolaylaştırdığı ve başarıyı artırdığı bulunmuştur. Öğrenciler, bu tür oyunların eğlenceli, öğretici, düşündürücü ve motivasyon artırıcı nitelikler taşıdığını ve öğrenilen bilgilerin kalıcı olduğunu belirtmişlerdir (Bekdaş ve Delen, 2024). Bu bulgular

ışığında, bu çalışma kapsamında geliştirilen oyunlaştırma temelli modülün de yabancılar Türkçe öğretiminde benzer şekilde etkili olabileceği düşünülmektedir.

Sonuç olarak bu araştırma, yabancılar Türkçe öğretiminde oyunlaştırmanın bir motivasyon unsuru olmasının yanı sıra kültürel anlam inşasını destekleyen yenilikçi bir pedagojik model olabileceğini ortaya koymaktadır. Geliştirilen modül, atasözleri gibi kültürel derinliği yüksek dil unsurlarının öğretiminde kullanılacak sistematik, etkileşimli ve öğrenci merkezli bir öğretim çerçevesi önermektedir. Böylece çalışma, yabancılar Türkçe öğretiminde kültürel aktarımı destekleyen oyunlaştırma temelli tasarımlara ilişkin kuramsal ve uygulamalı bir katkı sunmaktadır.

Elde edilen bulgular ve geliştirilen modül tasarımına dayalı olarak yabancılar Türkçe öğretiminde atasözlerinin oyunlaştırma temelli öğretime ilişkin gelecekte yapılacak çalışmalara ve öğretim uygulamalarına yönelik aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

- Modülün uygulanabilirliği, farklı yaş, kültür ve dil düzeyine sahip öğrenci gruplarında test edilerek öğrenme motivasyonu, kalıcılık ve kültürel farkındalık üzerindeki etkileri deneysel olarak değerlendirilebilir.
- Oyunlaştırma temelli modülün dijital platformlarda uygulanması, öğrencilerin etkileşim düzeyini artırabilir ve öğrenme sürecinin sürdürülebilirliğine katkı sağlayabilir.
- Yabancılar Türkçe Öğretimi ders kitaplarında yer alan atasözlerinin dağılımı seviyelere göre dengelenebilir; bu ifadeler, görsel, dijital ve bağlam temelli etkinliklerle desteklenebilir.
- Atasözlerinin öğretiminde oyunlaştırma temelli etkinlikler daha yaygın biçimde kullanılabilir; bu sayede öğrencilerin ilgisi artırılarak soyut anlamların somut bağlamlarla ilişkilendirilmesi sağlanabilir.
- Yabancılar Türkçe öğrencilerine yönelik hizmet içi eğitimlerde oyunlaştırma, dijital araç kullanımı ve kültürel içerik entegrasyonu konularına yer verilebilir.
- Gelecek araştırmalarda, farklı ana dillere sahip öğrencilerin oyunlaştırılmış atasözü öğretimine verdikleri tepkiler karşılaştırmalı biçimde incelenerek kültürlerarası farklılıklar değerlendirilebilir.
- Oyunlaştırma uygulamalarının, kültürel aktarım, motivasyon ve anlam inşası üzerindeki etkileri deneysel veya nitel yöntemlerle derinlemesine araştırılabilir.

### Kaynakça

- Akalın, E. ve Çörten, S. B. (2024). Yabancı/ikinci dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılan ders kitaplarının sözcük öğretim stratejileri bakımından incelenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 28(2), 475-494. <https://doi.org/10.20296/tsadergisi.1456200>
- Aksoy, Ö. A. (1988). *Atasözleri ve deyimler sözlüğü 1: Atasözleri sözlüğü*. İnkılap Kitabevi.
- Al Dosakee, K., & Özdamlı, F. (2021). Gamification in teaching and learning languages: A systematic literature review. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 13(2), 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>

- Arkün Kocadere, S. ve Samur, Y. (2016). Oyundan oyunlaştırmaya. A. İşman, F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Ed.), *Eğitim teknolojileri okumaları 2016* içinde (ss. 397-414). Sakarya Üniversitesi Yayınları. <https://www.researchgate.net/publication/303811339>
- Bekdaş, M. ve Delen, M. (2024). Yabancılara Türkçe öğretiminde kültürel aktarım bağlamında kalıp ifadelerin oyunlarla öğretimi: (D)İlim oyunu örneği. *Journal of Children's Literature and Language Education*, 7(2), 117-133.
- Bölükbaş Kaya, F. ve Keskin, F. (2010). Yabancı dil öğretiminde iletişimsel yeterlilik ve kültürlerarası iletişim. *Turkish Studies*, 5(4), 395-410. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.1632>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2020). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (29. Baskı). Pegem Akademi.
- Council of Europe. (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment (CEFR)*. <https://rm.coe.int/1680459f97>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9-15. <https://doi.org/10.1145/2181037.218104>
- Göçen, G. ve Bingöl, S. (2024). Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi ders kitaplarında yer alan söz varlığı unsurları: “Anahtar” B2 ders kitabı örneği. *Journal of Sustainable Education Studies Özel Sayı*, (Ö3), 74-101.
- Göker, M. ve Göçen, G. (2021). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kullanılan okuma kitaplarındaki söz varlığı öğelerinin incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi (Ö10)*, 407-446. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1011968>
- Gülerer, G. ve Sezen, A. (2020). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde TV dizisi kullanmanın atasözü ve deyim öğretmedeki etkisi. *International Journal of Language Academy*, 8(1), 380-393. <https://doi.org/10.29228/ijla.41750>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kharizmi, M., Handayani, P. T., Mushtoza, A. D., Rohmiyati, Y., & Suryadi, B. S. (2024). The impact of using gamification on English language learning in increasing learning motivation. *International Journal of Language and Ubiquitous Learning*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.70177/ijlul.v2i1.754>
- Kırömeroğlu, N. (2025). XVII. yüzyıla ait bazı Türk atasözü ve deyimlerinin yabancı dil olarak Türkçe öğretimi bağlamında incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Öğretimi Araştırmaları Dergisi (UTÖAD)*, 5(2), 456-471. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16916242>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.

- Luo, Z. (2023). The effectiveness of gamified tools for foreign language learning (FLL): A systematic review. *Behavioral Sciences*, 13(4), 331. <https://doi.org/10.3390/bs13040331>
- Mete, G. (2021). BİLSEM Türkçe öğretmenlerinin oyun temelli öğretim yöntemine yönelik görüşleri. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 106-130. <https://doi.org/10.33437/ksusbd.885068>
- Okuyan, H. ve Özdemir, M. (2023). Okey oyunuyla atasözü öğretimi: İki dilli çocuklara yönelik bir etkinlik önerisi. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 45-61. <https://doi.org/10.34099/JRTL.511>
- Öztürk, I. (2025). 8. Sınıf Türkçe dersi dil bilgisi konularından “filimsiler” ve “cümlelerin öğeleri” konularına yönelik oyunlaştırılmış etkinlikleri temel alan ders modülünün tasarlanması. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Sarıgül, K. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde çevrim içi süreç değerlendirme araçları. *Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 4 (2021 Yunus Emre ve Türkçe Yılı Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Özel Sayısı), 56-80.
- Tekin, E. ve Baş, B. (2019). Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi kitaplarında atasözü ve deyimlerin öğretim stratejileri. *Dil Eğitimi ve Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 157-171. <https://doi.org/10.31464/jlere.592835>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz Atagül, Y. (2016). *Yabancı dil olarak Türkçe atasözü ve deyim öğretiminde film ve hikâye tekniklerinin etkililik düzeyleri açısından karşılaştırılması*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Yılmaz, F. ve Çetinkaya, E. (2024). Yabancılarla Türkçe öğretimi ders kitaplarında kalıp sözler: Yedi İklim Türkçe örneği. *International Journal of Language Academy*, (30), 169-185.

**Makaleye Katkı Oranı Beyanı (Declaration of Contribution to the Article):**

1. yazar katkı oranı (1. Author contribution rate): %40
2. yazar katkı oranı (2. Author contribution rate): %30
3. yazar katkı oranı (3. Author contribution rate): %30

**Çıkar Çatışması Beyanı (Conflict of Interest Statement):**

Araştırmacılar arasında herhangi bir çıkar çatışması yoktur.  
*There is no conflict of interest among the researchers.*

**Etik Beyanı (Ethics Statement):**

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi”nde belirtilen kurallara uyulduğunu, “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler”e dayalı hiçbir işlem yapılmadığını ve etik ihlallerde tüm sorumluluğun makale yazarlarına ait olduğunu beyan ederiz.

*We declare that in this study, the rules specified in the “Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive” have been complied with, no action has been taken based on “Actions Contrary to Scientific Research and Publication Ethics”, and all responsibility for ethical violations belongs to the article authors.*

**Finansal Destek veya Teşekkür Beyanı (Statement of Financial Support or Gratitude):**

Bu çalışma için herhangi bir kurumdan finansal destek alınmamıştır.  
*No financial support was received from any institution for this study.*

**Etik Kurul İzni Beyanı (Ethics Committee Permission Statement):**

Araştırma etik kurul izni gerektirmemektedir.  
*The research does not require ethics committee approval.*

**Veri Kullanılabilirliği Beyanı (Data Availability Statement):**

Bu çalışma sırasında oluşturulan veya analiz edilen veriler, talep üzerine yazarlardan temin edilebilir.  
*Data generated or analyzed during this study are available from the authors upon request.*

**Yapay Zekâ Kullanımı Beyanı (Statement on Use of Artificial Intelligence):**

Yazma yardımı için yapay zekânın kullanılmadığını beyan ederiz.  
*We declare that artificial intelligence is not used for writing assistance.*

**Telif Hakları Beyanı (Copyright Statement):**

Uluslararası Türkçe Öğretimi Araştırmaları Dergisinde yayımlanan çalışmalar Creative Commons Atıf-Ticari Olmayan 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
*Studies published in the International Journal of Turkish Language Teaching Research are licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.*

**Extended Abstract**

For individuals learning a foreign language, language proficiency is not limited to grammatical accuracy; it also encompasses communicative competence, that is, the ability to interpret cultural contexts appropriately (Bölükbaş Kaya & Keskin, 2010). Thus, the ability to understand and use idioms and proverbs correctly plays a crucial role in producing meaning within the natural flow of the language and in establishing intercultural communication. Idioms and proverbs function as linguistic carriers of cultural memory, values, and worldviews, and their accurate comprehension enables learners to grasp the implicit meanings embedded in everyday discourse.

However, since proverbs and idioms are often figurative, context-dependent, and abstract in nature, they are among the most challenging linguistic elements to learn in the process of teaching Turkish as a foreign language (Yılmaz Atagül, 2016; Gülerer & Sezen, 2020). These structures frequently include metaphors and cultural references that are difficult to interpret for learners who do not share the same cultural background. Therefore, the teaching of these

structures should be removed from randomness and supported through planned, systematic, and meaning-based approaches that combine linguistic explanation with cultural contextualization.

Traditional teaching methods, however, often treat proverbs as supplementary materials or isolated linguistic items to be memorized rather than as tools for cultural communication. Such methods ensure that proverbs are introduced only from a linguistic perspective; however, they do not sufficiently contribute to the functional use of these structures in daily communication. This linguistic isolation results in a lack of meaningful engagement with the expressions' pragmatic and cultural dimensions. Consequently, learners may know the literal translation of a proverb but fail to use it appropriately in real-life contexts, leading to communication breakdowns and reduced intercultural competence.

This situation has revealed the need for new and motivating approaches that support learners' active participation in the learning process and their construction of cultural meaning. Similarly, Kırömeroğlu (2025, p. 468) emphasizes that proverbs should be presented through supportive techniques such as explanation, visual aids, dramatization, and storytelling. These techniques promote deeper cognitive processing and emotional engagement, which are essential for long-term retention and internalization of culturally embedded meanings. For example, dramatizing a proverb in a short role-play or integrating it into a narrative allows learners to infer its meaning from context and to experience its pragmatic function in interaction.

In recent years, gamification has emerged as an innovative and pedagogically rich solution to this need in education. Gamification refers to the use of game elements and principles in non-game contexts to increase motivation, engagement, and learning effectiveness (Deterding et al., 2011). In educational contexts, gamification makes the learning process more interactive and enjoyable by incorporating elements such as points, badges, leaderboards, level progression, task completion, competition, and collaboration (Arkün-Kocadere & Samur, 2016). Both Kapp (2012) and Werbach and Hunter (2012) highlight that gamification enhances learners' intrinsic motivation, supports participation, and facilitates the reinforcement of abstract concepts through concrete and experiential learning opportunities. By stimulating learners' sense of achievement, curiosity, and social connection, gamification can transform passive learning environments into dynamic, learner-centered spaces.

Indeed, several studies have demonstrated the positive impact of gamification on language learning outcomes. Research findings indicate that gamification increases learning motivation, classroom participation, and academic achievement in foreign language teaching (Al Dosakee & Özdamlı, 2021; Kharizmi et al., 2024; Mete, 2021; Luo, 2023). Despite this growing body of evidence, a review of the related literature reveals that there is no existing study focusing specifically on the use of gamification in teaching Turkish as a foreign language, particularly in relation to culturally rich linguistic elements such as proverbs and idioms. This gap highlights a promising area for pedagogical innovation that integrates culture-based content with technology-enhanced learning design.

Within this context, the present research aimed to design a course module for gamification-based teaching of proverbs in teaching Turkish to foreigners. The study was guided by the principle that cultural elements of language should be taught through interactive and meaningful experiences rather than rote memorization. Within the scope of the study, activities related to proverbs in the *Yedi İklim* B2 Level Turkish Coursebook were examined, and a gamification process was designed for teaching the selected proverbs. The research was conducted using the document review method. The findings indicated that proverbs were included only in limited numbers, irregularly distributed throughout the units, and often presented indirectly within the text. This situation demonstrated that the existing materials did not provide sufficient cultural context or visual-digital support for the effective teaching of proverbs.

In response to these limitations, a gamification-based course module was developed using digital and artificial intelligence-supported tools such as *Gimkit*, *Canva*, *Leonardo.AI*, and *VisionStory*. The module was structured around core gamification components, including points, badges, level transitions, and task-based activities that progressively increased in difficulty. Each level corresponded to a thematic cluster of proverbs—such as wisdom, patience, or cooperation—allowing learners to explore the conceptual relationships among them. Additionally, a story-based framework was designed around a fictional character named *Bilge Hızırhan*, who serves as a cultural guide throughout the module.

The inclusion of artificial intelligence tools further enriched the learning experience by enabling adaptive feedback and personalized content generation. For instance, *Leonardo.AI* was used to produce culturally resonant visual metaphors for each proverb, while *VisionStory* provided narrative prompts for creative retelling tasks. In this way, the module integrated both cognitive and affective dimensions of learning, bridging linguistic form with cultural content.

As a result of the research, it was revealed that gamification in teaching proverbs can be used as an innovative pedagogical model that not only enhances motivation but also supports the construction of cultural meaning. By combining digital interactivity with cultural storytelling, the designed module provides a systematic and learner-centered framework for teaching Turkish to foreigners. It is envisaged that this model will contribute to increasing cultural awareness, communicative competence, and long-term retention of culturally embedded expressions, thereby offering a sustainable and engaging approach to culture-based language education.