



Yapay Zekâ Tabanlı Materyallerin Arapça Öğretimine Entegrasyonu

Sude Çırak ^{ID}

Öz

Bu araştırmanın amacı yapay zekâ destekli materyallerin Arapça öğretimine entegrasyonu için öneriler sunmaktır. Bu araştırma kapsamında İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabındaki konular incelenmiş ve her biri için yapay zekâ destekli materyaller üretilmiştir. Bu çalışmada materyal kullanımı öğrencilerin her ne kadar görsel duyularına hitap etse de oyun-etkinlik yöntemiyle beraber sunulmasının öğrenci motivasyonunu etkileyeceği öne sürülmüş ve her materyal için bir oyun önerisi verilmiştir. Bu çalışmada yapay zekâ tabanlı tasarım araçlarından Powtoon AI, ElevenLabs, Canva AI, Dall.E ve Midjourney kullanılmıştır. Araştırmada nitel bir yaklaşım benimsenmiş ve ders kitabı doküman analizi yöntemiyle incelenmiştir. Yapay zekânın öğretim materyali tasarımında sunduğu olanaklardan olan görsel üretimi, içerik uyarlama, kişiselleştirme, etkileşimli alıştırmalar oluşturma vb. oyunlaştırma unsurlarıyla (puan, seviye, rozet, görev tamamlama gibi) birleştirilerek Arapça öğretiminde kullanılacak örnek materyal türleri verilmiştir. Araştırma bulguları, yapay zekâ destekli oyunlaştırılmış materyallerin öğrencilerin öğrenme sürecini aktif, etkileşimli ve motive edici hâle getirebileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca bu yaklaşımın öğretmenlere ders materyali geliştirmede yenilikçi bir bakış açısı kazandıracağı düşünülmektedir. Sonuç olarak çalışma, yapay zekâ entegrasyonunun Arapça öğretiminde nasıl uygulanabileceğine dair öneriler sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Arapça öğretimi, görsel materyal, öğrenci motivasyonu, yapay zekâ.

Integration Of Artificial Intelligence-Based Materials Into Arabic Language Teaching

Abstract

The purpose of this research is to offer suggestions for integrating AI-supported materials into Arabic language teaching. The research examined the topics in the 9th-grade Arabic textbook of an Imam Hatip High School, and AI-supported materials were developed for each. While the materials appeal to students' visual senses, it was suggested that presenting them alongside a game-activity approach would impact student motivation, and a game suggestion was provided for each material. This study utilized AI-based design tools such as Powtoon AI, Eleven-Labs, Canva AI, Dall.E, and Midjourney. A qualitative approach was adopted in the research, and the textbook was analyzed using document analysis. Examples of materials that can be used in Arabic language teaching are presented, combining visual generation, content adaptation, personalization, interactive exercise creation, and other opportunities offered by AI in instructional material design with gamification elements (such as points, levels, badges, and task completion). The research findings reveal that AI-powered gamified materials can make student learning active, interactive, and motivating. Furthermore, this approach is expected to provide teachers with an innovative perspective in developing course materials. Consequently, the study offers suggestions for how AI integration can be implemented in Arabic language teaching.

Keywords: Arabic language teaching, artificial intelligence, student motivation, visual materials.

GİRİŞ

İnsanoğlunun yaratıldığı andan itibaren sürekli içinde var olan merak duygusu, bir şeyleri bulma ve yeni şeyler icat etme isteğini doğurmuştur. Gerek ihtiyaçları gerekse istekleri sebebiyle bir şeyler üretme arzusunda olan insanoğlu, değişen ve gelişen dünyaya ayak uydurabilmek için birçok yenilik meydana getirmiştir. Bu yenilikler kişinin hayatını idame ettirdiği her alanda onun için gerekli olan şeyleri de beraberinde getirmiştir.

Kimi yenilikler çağ açıp çağ kapatırken kimi yenilikler de yaşam tarzımızı değiştirebilmiştir. Tekerlek, kâğıt, barut, yazı ve sayılamayacak kadar çok yeni icat sayesinde dünyamız devamlı bir değişim ve dönüşüm hâlinedir. Teknolojinin icadı ile birlikte dünya küçük bir köy hâline gelmiş ve bilgilere erişim kolaylaşmıştır. Teknolojinin insanların yaşamını eğitim, kültür, tıp, sanat gibi birçok alanda olumlu olarak etkilediği görülmektedir (Şen Yaman, 2023). İnsanoğlunun günümüz dünyasına miras bıraktığı icatlardan biri olan teknoloji; tarih öncesinde kullanılmaya başlanmış, Antik Çağ'da kabul edilmiş, Orta Çağ'da geliştirilmiş, Modern Çağ'da ise standardize edilmiştir (Atabek, 2021). Çok uzun çağlardan bugünlere ulaşan, sürekli değişen ve gelişen teknoloji, hayatın her alanında insanların yaşamını etkilemektedir.

Teknolojinin toplumsal gelişme üzerindeki etkisi, özellikle sanayi devriminden sonra hız kazanmaya başlamıştır. 20. yüzyılın ikinci yarısında bilgisayarların ve dijital iletişim araçlarının ortaya çıkmasıyla birlikte teknoloji yalnızca üretim süreçlerini değil bilgiye erişim biçimlerini de değiştirmiştir (Bingöl, 2025). Günümüzde ise dijital dönüşüm, insanların öğrenme ve öğretme biçimlerini kökten etkilemektedir. Artık teknoloji, yalnızca bir araç değil düşünme, öğrenme ve iletişim kurma biçimlerini şekillendiren bir güç hâline gelmiştir (Özçelik Baloğlu, 2023).

Eğitimde teknoloji kullanımı hem eğitimin niteliğini hem de eğitimin ulaşılabilirliğini artırmaktadır (Yılmaz & Kardaş, 2025). Bilgisayar destekli eğitim, dijital ders materyalleri ve çevrim içi öğrenme ortamları, öğrenmeyi daha esnek ve kişisel hâle getirmiştir. Teknolojinin dil eğitimine dâhil edilmesi ise öğrenme süreçlerini bilfiil dönüştürmüş, özellikle Arapça gibi bir dilin öğretiminde modern çözümler sunmuştur (Erken, 2025a).

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte yapay zekâ kullanımları eğitim-öğretim ortamlarında kendini göstermeye başlamıştır. Yapay zekâ dil öğreniminde, kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri, etkileşimli uygulamalar ve anında dönüt mekanizmaları sayesinde öğrencilerin ihtiyaçlarına karşılık veren aktif bir öğrenme ortamı sunmaktadır (Şimşek, 2025). Ayrıca yapay zekâ; kişiselleştirilmiş eğitim veya diyalog eğitim sistemleri, keşfedici eğitim, eğitimde veri madenciliği, öğ-

rencilerin makale analizleri, akıllı ajanlar, chatbots, özel öğrenim gereksinimi olan çocuklar için eğitim, çocuk-robot etkileşimi, yapay zekâ destekli değerlendirme sistemleri, otomatik test oluşturma sistemleri gibi sistemler sayesinde eğitim ortamlarında kullanılabilir (Arslan, 2020). Yabancı dil öğretiminde geleneksel materyallerin yetersiz kaldığı durumlarda dijital araçlar ve yapay zekâ destekli uygulamaların önemi giderek artmaktadır (Türkeri & Özdemir, 2025).

Son yıllarda yapay zekâ ile görsel üretim uygulamaları da eğitimde kullanılmaya başlanmıştır. Görseller, öğrenmede anlamlandırmayı kolaylaştıran ve kalıcılığı artıran önemli araçlardır (Ceylan Dadakoğlu & İz Bölükoğlu, 2024). Bu nedenle görsel materyallerin yapay zekâ destekli biçimde oluşturulması, hem öğretmenlere özgün materyal üretme fırsatı sunmakta hem de öğrencilerin dikkatini çekmektedir (Genç, Danış & Özalp Hamarta, 2023).

Arapça öğretiminde yapay zekâ ve etkinlik tabanlı öğrenim yöntemlerinin kullanılması, dil öğrenimini ve öğretimi yenilikçi hâle getirerek modern eğitim yaklaşımlarının öğrenme deneyimini geliştirebileceğini göstermektedir (Müezzın & Çelik, 2024). Bu doğrultuda yapay zekâ destekli görsellerin Arapça öğretiminde kullanılması öğrencilerin ilgisini artıracak ve soyut konuların daha somut hâle gelmesine yardımcı olabilecek yeni bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Günümüzde yapay zekâ destekli uygulamaların eğitim alanında hızla yaygınlaşması, öğretim süreçlerinde yenilikçi yaklaşımların benimsenmesine zemin hazırlamıştır (Yıldırım, 2025). Bu doğrultuda, görsel materyal kullanımıyla desteklenen öğretim uygulamaları öğrencilerin dikkatini çekmekte ve öğrenme motivasyonlarını artırmaktadır (Esgin & Doğru, 2024). Özellikle Arapça derslerinde ibadet gibi soyut içerikli konuların öğretiminde, yapay zekâ ile oluşturulan görseller öğrencilerin ilgisini canlı tutmakta ve öğrenmeyi daha somut hâle getirmektedir (Kaya & Eliyatkin, 2024).

Türkiye eğitim sisteminin yeni programı olan Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli programında yabancı dillere ait herhangi bir bilgi verilmemekte yabancı diller Türkçe dil becerileri kapsamında yer almaktadır (Erken, 2025b). Arapça öğretiminde ders kitapları temel öğretim materyali olarak kullanılmakla birlikte, bu kitapların içerik ve sunum biçimleri öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını her zaman yeterince destekleyememektedir. Özellikle İmam Hatip Liselerinde okutulan 9. sınıf Arapça ders kitaplarında etkileşimli dijital materyallerin sınırlı olduğu, oyunlaştırma unsurlarına yeterince yer verilmediği ve dinleme-konuşma becerilerini destekleyen çağdaş öğretim araçlarının yetersiz kaldığı görülmektedir. Bu durum, Arapçanın ezbere dayalı bir ders olarak algılanmasına neden olabilmektedir.

Kılıç (2021) tarafından yapılan bir araştırmada Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında yer alan okuryazarlık becerilerinden Arapça ders kitapları içerisinde elektronik okuryazarlığa hiç yer verilmediği tespit edilmiştir. Bu durumda ise teknoloji ile iç içe olan neslin dil öğrenimi açısından sorunlarla karşı karşıya kalabileceği düşünülmektedir. Aynı şekilde Banaz (2024) tarafından yapılan bir araştırmada ise dijital okuryazarlığa yönelik yalnızca çoklu ortamlar terimi kullanıldığı, elektronik ve kitle iletişim kavramlarına çok az yer verildiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç da yapay zekânın eğitimde kullanılması gerekliliğini ortaya çıkarmıştır.

Öğrenci merkezli öğretim yaklaşımlarının önem kazandığı günümüzde, ders kitaplarının yapay zekâ destekli materyallerle desteklenmemesi, öğrenme sürecinin bireyselleştirilmesi ve öğrenci etkileşiminin artırılması açısından önemli bir eksiklik olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda, mevcut Arapça ders kitaplarında yer alan ünitelerin yapay zekâ tabanlı materyallerle nasıl zenginleştirilebileceği ve bu materyallerin oyun ve etkinlik temelli yaklaşımlarla nasıl bütünleştirilebileceği araştırmanın temel problem alanını oluşturmaktadır.

Literatür incelemesi sonucunda, Arapça öğretmenlerine yönelik yapay zekâ araçları kullanılarak uygulanabilecek somut etkinlik önerilerine yeterince yer verilmediği tespit edilmiştir. Bu doğrultuda araştırma, Arapça öğretmenlerine yönelik oyun ve etkinlik temelli uygulama önerileri sunmayı amaçlamaktadır.

Araştırmanın problem durumu ise İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabında yer alan konuların yapay zekâ destekli materyallerle desteklenmesine yönelik somut önerilerin eksikliği ve bu eksikliğin öğrenci motivasyonu ile öğrenme sürecine olası etkilerinin yeterince ele alınmamış olmasıdır.

1.1. Çalışmanın Amacı

Yapay zekâ tabanlı uygulamalar son yıllarda hayatımızın her alanında önemli hâle gelmiştir. İnsanoğlu kendine fayda sağlayabileceği şekilde yapay zekâyı kullanmalıdır. İçerisinde her bilginin bulunduğu, zamandan ve maliyetten tasarruf sağlanabilen yapay zekâ sayesinde birçok yeni ve özgün materyal geliştirilebilmektedir. Öğretmenlerin, öğrencilerinin gelişim seviyelerini dikkate alarak eğitim-öğretim ortamlarını zenginleştirilmesi ve öğrencilerinin dikkatini canlı tutması beklenmektedir. Eğitim ortamlarını modernize etmek öğrenci motivasyonunu artırmaktadır (Özcan, Özcan, Demir, Çelik & Aydoğdu, 2025). Öğrencilerin dikkatini derse çekmek ve motivasyonlarını artırmak eğitim ortamlarında materyal çeşitliliğiyle mümkündür. Materyal kullanımı dersi sıkıcılıktan ve tekdüzelikten kurtararak derse aktiflik kazandırmaktadır (Çilek, 2023). Öğrencilere materyal sunumunda gerçek nesnelere kullanılması, pedagojik gelişimlerine dikkat edilerek ilgilerini çeken fotoğraf ya da görsellerden faydalanılması öğrencilerin derse

karşı tutumlarını ve ilgilerini değiştirmektedir. Yapay zekâ destekli görseller hem öğrenci dikkatini çekebilecek düzeyde hem de gerçeklik algısı korunarak renkleri canlı bir şekilde insanlara sunulmaktadır.

Bu araştırmanın amacı, İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabında yer alan konuların öğretiminde yapay zekâ destekli materyallerin oyunlaştırma yaklaşımıyla nasıl kullanılabileceğine ilişkin bir model önerisi sunmaktır. Araştırma, Arapça öğretiminde dijital dönüşümün ve yapay zekâ uygulamalarının potansiyel katkılarını ortaya koymayı hedeflemektedir.

Bu kapsamda çalışmanın temel amaçları şunlardır:

1. Yapay zekâ tabanlı öğretim materyallerinin Arapça dersinde kullanılabilirliğini incelemek,
2. Öğretmenlerin ders tasarımında yapay zekâ araçlarından nasıl yararlanabileceklerine dair örnek uygulama önerileri sunmak.

1.2. Sınırlılıklar

Bu araştırma, uygulamalı bir çalışma olmayıp öneri ve doküman analizi temelli-dir. Dolayısıyla elde edilen sonuçlar, doğrudan öğrenci performansına veya deneysel verilere dayanmamaktadır. Çalışma, yalnızca İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabında yer alan üniteler ile sınırlıdır. Ayrıca önerilen yapay zekâ destekli materyal türleri ve oyunlaştırma unsurları, mevcut teknolojik olanaklar dikkate alınarak örnek düzeyinde sunulmuştur. Bu sınırlılıklara rağmen, araştırma gelecekte yapılacak uygulamalı çalışmalar için teorik bir temel ve yönlendirici bir model önerisi niteliği taşımaktadır.

YÖNTEM

Araştırmanın bu kısmında araştırma modeli, veri kaynakları, materyal geliştirme ve oyunlaştırma adımları, veri toplama aracı ve veri analizinden bahsedilmiştir.

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, belge, program, ders kitapları ya da literatürdeki bilimsel çalışmaların sistematik olarak incelenmesine dayalı nitel veri toplama tekniği olan, (Sak, Şahin Sak, Öneren Şendil & Nas, 2021) doküman incelemesi yaklaşımı kullanılmıştır. Bu yaklaşıma ek olarak aktif öğrenme yaklaşımlarından tasarım temelli öğretim materyali geliştirme yaklaşımı da kullanılmıştır. Tasarım temelli öğretim materyali geliştirme yaklaşımı ise öğrencinin bilgi ve becerilerini uygulamaya aktarmasına, düşünce ve eylemlerinin sonuçlarını gözlemleyip değerlendirmesine, yeniden düşünerek farklı yaklaşımlar denemesine ve ortaya koyduğu düşünceleri başkalarıyla paylaşmasına olanak tanınmasıdır (Öztürk, 2012). Bu model çerçevesinde araştırma örnek materyal önerileri sunmayı amaçlamaktadır.

Bu doğrultuda, İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabında yer alan konular incelenmiştir. 2025 yılı itibarıyla Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında güncellenen içeriklere uygun materyal önerileri geliştirilmiştir. Kitapta yer alan üniteler analiz edilerek her ünitenin hedeflediği konu ya da kavramlar sınıflandırılmıştır. Bu konu ya da kavrama ilişkin oyunlaştırılmış materyal/etkinlik önerisi verilmiştir. Bu çalışma deneysel bir çalışma olmamakla birlikte Arapça öğretmenleri için model ve materyal tasarım önerisi sunmayı amaçlamaktadır.

2.2. Veri Kaynakları

Araştırmanın veri kaynaklarını,

1. Millî Eğitim Bakanlığı tarafından yayımlanan İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabı,
2. Yapay zekâ ve oyunlaştırma temalı güncel akademik makaleler, raporlar ve dijital öğretim teknolojileriyle ilgili bilimsel yayınlar oluşturmaktadır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Bu çalışmada veriler, Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabından elde edilmiştir. Kitap içerisinde yer alan ünitelerdeki öğrenme çıktıları, kelimeler, dil kalıpları, etkinlik örnekleri ve görsel içerikler incelenmiştir. Ayrıca veri toplama sürecinde yapay zekâ destekli materyal geliştirme araçlarından olan Canva AI, ChatGPT, DALL·E, Powtoon AI, Midjourney, ElevenLabs kullanımına ilişkin gözlemler ve üretim aşamaları da doküman niteliğinde değerlendirilmiştir.

2.4. Veri Analizi

Bu çalışmada elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Ders kitabındaki üniteler, her ünitenin konu, kelime teması ve görsel ihtiyaçları dikkate alınarak analiz edilmiştir. Ünite içerikleri ile yapay zekâ araçlarının sunduğu teknik özellikler eşleştirilmiştir.

Araştırmanın geçerliliğini sağlamak amacıyla incelenen Arapça ders kitabı, Millî Eğitim Bakanlığı tarafından onaylanmış ve resmî olarak kullanılan bir öğretim materyali olması nedeniyle tercih edilmiştir. Ayrıca kitapta yer alan konu ve kazanımlar, Demirel (2003)'in Yabancı Dil Öğretimi adlı kitabında değindiği dil öğretiminde materyal geliştirme ilkeleri doğrultusunda ilgili alan yazın ile karşılaştırılmış ve önerilen materyallerin kuramsal temellerle tutarlılığı gözetilmiştir. Araştırmanın güvenilirliğini artırmak amacıyla geliştirilen yapay zekâ destekli materyal önerileri, ders kitabındaki ünite kazanımlarıyla doğrudan ilişkilendirilmiş ve her bir materyal için oyun-etkinlik temelli kullanım önerileri açık biçimde ifade edilmiştir. Süreç boyunca araştırmacı tarafından ilgili ünite-öğrenme çıktısı ve öğrenci sınıf grubu yaşları dikkate alınarak materyal oluşturulmuştur. Buna ek olarak geliştirilen materyalin Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli öğrenme çıktuları ve

öğrenci seviyelerine uygunluğu ile ilgili olarak uzman görüşü alınmış, model ve öğrenci seviyesine uygunluk görülmüştür.

2.5. Yapay Zekâ Destekli Materyal Geliştirme Süreci

Bu araştırmada materyal geliştirme sürecinde öncelikle 9. sınıf Arapça ders kitabında mevcut olan ünite kazanımları belirlenmiştir. Belirlenen kazanımlar dört temel dil becerisi olan dinleme, okuma, yazma ve konuşma becerileri ile ilişkilendirilmiştir. Ardından becerilere uygun olan yapay zekâ aracı seçilerek oyunlaştırma öğeleriyle bütünleştirilmiştir. Son aşamada ise materyallerin sınıf içi kullanım senaryoları oluşturulmuştur.

2.7. Materyal Geliştirme ve Oyunlaştırma

Bu bölümde öncelikle ünitelerin öğrenme çıktıları Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli programı çerçevesinde sunulmuştur. Daha sonra her ünite için yapay zekâ destekli ve oyunlaştırılmış etkinlik tasarımları ayrıntılı biçimde aktarılmıştır. Önerilen etkinlikler; kelime öğretimi, dinleme-anlama, okuma ve bağlam çözümü becerilerini destekleyecek şekilde yapılandırılmış; puanlama, rozet, süre ve takım çalışması gibi oyunlaştırma bileşenleriyle zenginleştirilmiştir.

1.ÜNİTE: **هيا نتعرف** Haydi Tanışalım

Öğrenme Çıktısı: Bu ünite, selamlaşma ve tanışma konularına ait temel kelimeler, ifadeler ve dil yapılarına odaklanılarak; öğrencilerin bu unsurları dinleyip izleyebilmeleri, konuşmalarında kullanabilmeleri, Arapça okuma, yazma ve telaffuz becerilerini geliştirebilmeleri ve sınıf içi iletişimde Arapçaya uyum sağlayabilmeleri amaçlanmaktadır.

- **Oyunun Adı:** من أنا “Ben Kimim?”
- **Amaç:** Bu etkinliğin temel amacı, İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabı 1. ünitesinde yer alan selamlaşma, tanışma, kişisel bilgi ifade etme, ülke ve şehir isimleri, yaş ve meslek bildirme gibi temel iletişim kalıplarının öğrenciler tarafından dinleme ve anlama becerileri yoluyla pekiştirilmesidir. Oyunlaştırma tekniği kullanılarak hazırlanan bu etkinlik, öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını artırmayı, öğrenme sürecine aktif katılım sağlamayı, dijital araç kullanım becerilerini geliştirmeyi ve iş birlikli öğrenmeyi desteklemeyi amaçlamaktadır.
- **Uygulanışı:** Etkinlik, Powtoon AI platformu kullanılarak hazırlanmış animasyon temelli bir dijital oyun formatındadır. Powtoon AI platformunda karakter oluşturma, eklenen karakteri konuşurma, animasyon ekleme gibi seçenekler mevcuttur. Bu ünitenin materyal hazırlama kısmında ise Powtoon AI içerisinde çeşitli karakterler seçilerek her bir karakter için 10–12 saniyelik kısa tanıtım animasyonları oluşturulur. Tanıtımlar, karakterlerin

isim vermeden kendilerini Arapça tanıttıkları kısa metinlerden oluşur. Örneğin, "... اِسْمِي ...، اَنَا مِنْ ...، عُمُرِي" gibi ifadeler kullanılır. Öğrenciler sınıf ortamında iki gruba ayrılır. Her animasyon oynatıldıktan sonra ekranda üç seçenekli bir soru belirir: "مَنْ أَنَا؟" "Ben Kimim?" Gruplar verilen ipuçlarına göre karakterin kim olduğunu tahmin eder ve doğru seçeneği belirler. Sorular arasında ayrıca "Cümleyi Tamamlama" şeklinde bonus bir görev bölümü yer alır. Bu bölümde öğrencilerden verilen tanışma ifadelerini doğru şekilde tamamlamaları beklenir. Etkinlik boyunca öğretmen, Powtoon ekranındaki yönlendirmeleri takip eder; animasyonlar otomatik olarak oynar, puan ve görev ekranları sırasıyla belirir. Öğrencilerin aktif katılımı sağlanır, grup içinde iş birliği desteklenir ve oyunun sonunda bir liderlik tablosu sunulur. Bu uygulama sayesinde öğrenci konuşma ve dinleme becerilerini kullanmaktadır.

- **Puanlama:** Etkinlik, öğrencilerin rekabet ve katılım düzeylerini artırmak amacıyla puan temelli olarak yapılandırılmıştır. Puanlamada doğru tahmin +10 puan, yanlış tahmin 0 puan, 5 saniye içinde verilen doğru tahmin +5 bonus puan ve bonus görev olan cümle tamamlamaya doğru tahminde bulunan öğrencilere +20 puan verilir. Kazanan öğrenciye "بطل اليوم" "Günün şampiyonu" yazılı bir rozet verilir.

2.ÜNİTE: أنا في المدرسة Okuldayım

Öğrenme Çıktısı: Bu ünite, sınıf eşyaları ve okulun bölümleriyle ilgili hedef kelimeler, ifadeler ve dil yapılarına odaklanılarak; öğrencilerin dört temel dil becerisini geliştirmeleri, bu temaya yönelik içerikleri dinleyip izleyebilmeleri, okuyabilmeleri ve edindikleri dil unsurlarını sözlü ve yazılı iletişimde etkili biçimde kullanabilmeleri amaçlanmaktadır.

- **Oyunun Adı:** نَغْبَةُ الصَّوْتِ الْغَامِضِ "Gizemli Ses Oyunu"
- **Amaç:** Bu etkinliğin amacı, İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça dersi 2. ünitesinde yer alan okul içi mekânlar ve sınıf eşyalarına ilişkin kelime bilgisini, yapay zekâ destekli seslendirmeler yardımıyla geliştirmektir. ElevenLabs aracılığıyla oluşturulan doğal ve akıcı Arapça ses örnekleri, öğrencilerin dinlediğini anlama, ipucu çözümleme ve bağlamsal çıkarım yapma becerilerini desteklemektedir. Ayrıca etkinlik, öğrenci motivasyonunu artırarak öğrenme sürecini oyunlaştırılmış bir yapıda yapılandırmayı amaçlamaktadır.
- **Uygulanışı:** Bu oyun materyali hazırlanırken yapay zekâ programlarından ElevenLabs'tan faydalanılmıştır. ElevenLabs yapay zekâ programı metinleri sesli bir hâle getirerek öğrencilere sunmaktadır. Ayrıca bu programda müzik ekleme, hikâyeleştirme veya diyalog yaratma seçenekleri de mevcuttur. Oyun, öğretmenin ElevenLabs uygulaması üzerinden ürettiği kısa ve anlaşılır Arapça metinlerin yüksek nitelikli yapay seslendirmeleriyle yürütülmekte-

dir. Öğretmen, ünitenin kelime ve kalıp ifadelerini içeren bu sesleri önceden hazırlayarak öğrencilere sırasıyla dinletir. Her dinletim turunda öğrenciler bireysel veya ikili takımlar hâlinde belirtilen süre içerisinde metnin içeriğini çözümlmeye, metindeki ana kelimeyi, ifadeyi veya temayı tahmin etmeye çalışır. Her doğru tahmin, oyunun rekabet düzeyini artırmak amacıyla gerçek zamanlı bir puan tablosuna işlenir. Dinleme turu ilerledikçe ses kayıtlarının hızı veya karmaşıklığı hafifçe artırılarak öğrencilerin üst düzey dinleme becerilerinin ölçülmesi sağlanır. Yanıt verme süresi kısaltıkça kazanılan puan da artar; bu yönüyle oyun hız, dikkat ve dinleme-anlama becerilerini bir arada değerlendirir. Turlar ilerledikçe öğrenciler hem kendi puanlarını hem de rakip takımların sıralamasını takip eder. Oyun, öğrenciler arasında hem akademik düzlemde hem de motivasyonel açıdan güçlü bir rekabet ortamı oluşturacak şekilde yapılandırılmıştır. Bu uygulamada öğrencinin dinleme-anlama becerisine odaklanılmaktadır.

- **Puanlama:** Etkinlik oyunlaştırma ilkelerine uygun olarak puan tabanlı bir biçimde yürütülür. Her doğru yanıt 10 puan, süresi içinde verilen hızlı yanıtlar ise ek 5 puan olarak değerlendirilir. Zorluk düzeyi artırılmış sesli ipuçlarının doğru çözülmesi durumunda 20 puanlık bonus uygulanır. Etkinlik sonunda en yüksek puana ulaşan grup “Dinleme Ustası Rozeti” ile ödüllendirilir. Bu sistem, öğrencilerin hem rekabet hem de iş birliğine dayalı öğrenme süreçlerini destekler. Tur sonunda en çok puanı elde eden takım “مَلِكُ الصَّوْتِ –Sesin Hâkimi” rozetini kazanır.

3.ÜNİTE: *أنا في البيت Evdeyim*

Öğrenme Çıktısı: Bu ünite, aile bireyleri, meslekler, evin bölümleri ve ev eşyalarına ilişkin hedef kelimeler, ifadeler ve dil yapılarına odaklanılarak; öğrencilerin bu temalara yönelik içerikleri dinleyip izleyebilmeleri, okuyabilmeleri ve edindikleri dil unsurlarını sözlü ve yazılı iletişimde kullanarak dört temel dil becerisini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

- **Oyunun Adı:** *صَيْدُ الضَّمَائِرِ “Zamir Avı”*
- **Amaç:** Bu oyunun amacı, İmam Hatip Lisesi 9. sınıf 3. Ünite içinde geçen Arapça şahıs zamirlerini öğrencilerin bağlam içinde doğru bir şekilde tanımlamalarını, zamirlerle fiil ve isim öbekleri arasındaki ilişkiyi fark etmelerini ve dinleme-okuma temelli ipuçlarından hareketle doğru zamiri seçmelerini sağlamaktır. Oyun, Canva AI'nin etkileşimli tasarım ve otomatik senaryo üretme özelliklerinden yararlanarak öğrencilerin dikkat, hız ve dil farkındalığını geliştirmeyi hedeflemektedir.
- **Uygulanışı:** Bu materyal hazırlamada kullanılabilinecek yapay zekâ programı Canva AI programıdır. Canva AI; grafik tasarım, sunum, afiş, görseller ve

interaktif içerikler oluşturabilmektedir. Oyun, Canva AI üzerinde hazırlanan çok aşamalı etkileşimli bir slayt seti üzerinden yürütülmektedir. Öğretmen önce Canva AI'ye Aile temalı sahnelerde gizlenmiş karakterler oluşturur. Uygulamada her sahne için farklı bir aile üyesi, farklı mekân ve farklı ipuçları içeren görseller üretir. Slaytların her birinde kısa bir cümle yer alır: Öğrenci “... في المطبخ تطبخ ...”, “... في غرفة الجلوس يقرأ...”, “... في الحديقة يلعب...”, “... Bahçede ... oynuyor” gibi ifadelerde boş bırakılan yere uygun zamir seçmektedir. Öğrenciler iki gruba ayrılır ve her tur için 30 saniyelik bir süre belirlenir. Canva AI'nin “tıklanabilir seçenekler” özelliğiyle aynı sahnede dört farklı zamir butonu yer almaktadır. Gruplar sırayla akıllı tahta üzerinden seçim yapmaktadır. Hızlı seçim yapan grup bonus kazanırken, hatalı seçim yapan grup sahnenin yeni ipucunu beklemek zorunda kalmaktadır. Rekabeti artırmak amacıyla her üç tur sonunda Canva AI üzerinde oluşturulan canlı puan tablosu güncellenir ve sınıf tahtasında görüntülenir. Oyunun son aşamasında zamirler hem bağlamı gizli hem de daha karmaşık cümlelerle sunulur. Bu uygulama öğrencilerin okuma–anlama becerisine odaklanmaktadır.

- **Puanlama:** Puanlamada doğru zamir seçimine 10 puan, art arda 3 doğru cevap veren gruba “سهم الضمير الذهبي Altın Zamir Oku” bonusu ve +10 puan, yanlış cevap veren gruba –5 puan ve en yüksek puanı alan gruba “الضماير – أساتذة Zamir Ustaları” unvanı elde etmektedir.

4.ÜNİTE: *يوم في حياتي Bir Günüm*

Öğrenme Çıktısı: Bu ünite, günlük faaliyetler ile yiyecek ve içeceklerle ilişkin hedef kelimeler, ifadeler ve dil yapılarına odaklanılarak; öğrencilerin bu temalarla ilgili içerikleri dinleyip izleyebilmeleri, okuyabilmeleri ve edindikleri dil unsurlarını sözlü ve yazılı iletişimde kullanarak dört temel dil becerisini geliştirmeleri amaçlanmaktadır.

- **Oyunun Adı:** سَاعَتِي السَّخْرِيَّة “Sihirli Saatim”
- **Amaç:** Bu etkinliğin amacı, öğrencilerin Arapça 4. ünite kapsamında saatleri okuma, günlük rutinleri saat bağlamında ifade etme ve zaman kalıplarını kullanma becerilerini geliştirmektir. Midjourney ve DALL·E tarafından üretilen görseller, günlük aktivitelerin belirli saatlerde gerçekleştiğini görsel olarak desteklemektedir. Oyun, öğrencilerin zaman ifadelerini bağlam içinde tanıma, hızlı karar verme ve doğru eşleştirme yeteneklerini geliştirmeyi amaçlar. Sınıf içi motivasyon ve rekabeti artırmayı hedeflemektedir.
- **Uygulanışı:** Yapay zekâ programlarından Dall.E programı yapay zekâ görsel üretme programıdır. Yazılı metinleri resim ve animasyon hâline getirerek kullanıcıya sunmaktadır. Midjourney de Dall.E gibi metinleri görsel içeriğe dö-

nüştürebilmektedir. Ancak Midjourney daha yaratıcı görseller üretebilmektedir. Etkinlik, öğrencilerin günlük rutinleri saat bağlamında öğrenmelerini sağlamak için Midjourney ve DALL·E yapay zekâ araçları ile hazırlanmış görsel sahneler üzerinden yürütülmektedir. Öğretmen, her sahnede öğrencilerin günlük aktiviteleri ve saatleri eşleştireceği sahneler üretmektedir. Örneğin bir öğrenci saat 7’de kahvaltı yaparken, bir diğer öğrenci saat 9’da okula giderken, akşam saat 8’de ders çalışırken ya da spor yaparken videoları tahtaya yansıtılmaktadır. Görseller, renkli ve dikkat çekici biçimde tasarlanmakta ve sahnelerde karakterlerin aktiviteleri net biçimde gösterilmektedir. Uygulama içinde saat bilgisi boş bırakılmaktadır. Böylece öğrenciler görselle ipucu çıkararak doğru zamanı tahmin etmek zorunda kalmaktadır. Sınıf, 3–4 kişilik gruplara ayrılır ve her turda bir sahne ekranda gösterilir. Öğrenciler sahnedeki aktivitenin gerçekleştiği doğru saati dört şıklı seçenekten seçer. Süre her tur için 45 saniye olarak sınırlandırılır ve öğrencilerin hızlı düşünceleri teşvik edilir. Her doğru cevap 10 puan değerindedir; süre dolmadan verilen doğru cevaplar ekstra 5 puan kazandırır. Yanlış cevap veren gruplar, sahnede yeni ipuçları sunularak ikinci tahmin hakkı elde eder. Oyun ilerledikçe sahneler karmaşıklaşır: birden fazla aktiviteyi tek sahnede sunan çift saat turları ve zaman ifadelerinin karışık verildiği hızlı turlar eklenir. Bu turlar öğrencilerin dikkat, hızlı analiz ve strateji geliştirme becerilerini artırır. Ayrıca, her turun sonunda Canva veya sınıf tahtasında canlı puan tablosu güncellenir ve lider grup görünür hâle gelir; böylece rekabet sürekli canlı tutulur. Bu yöntem hem eğlenceli hem öğretici bir şekilde saat ve günlük rutin bilgisini pekiştirmektedir.

- **Puanlama:** Oyun sonunda en yüksek puanı alan grup “الساعتيون البار عون – Usta Saatçiler” unvanını ve dijital rozetini kazanmaktadır.

BULGULAR

Doküman incelemesi sonucunda, yapay zekâ destekli materyallerin Arapça öğretiminde kullanılabilirliğine yönelik çeşitli bulgular elde edilmiştir. Doküman incelemesine dayalı bulgular, yapay zekâ destekli ve oyunlaştırılmış materyallerin Arapça öğretiminde kullanılabilir ve pedagojik açıdan işlevsel olabileceğini göstermektedir. Araştırma sürecinde, ders kitabının her ünitesinde yer alan kelime ve dil kalıplarının yapay zekâ araçlarıyla uyumlu biçimde dönüştürülebileceği, farklı öğrenme stillerine hitap edebilecek materyal türlerinin üretilebileceği düşünülmektedir. Powtoon AI, ElevenLabs, Canva AI, Midjourney ve DALL·E gibi araçların her ünitenin hedef kazanımlarına uygun içerik üretmede işlevsel olabileceği tespit edilmiştir. Yapay zekâ ile üretilen görsellerin özellikle soyut kavramların öğretiminde dikkat çekici olduğu ve öğrenci sürecini daha aktif, etkileşimli ve motive edici hâle getirme potansiyeline sahip olabileceği düşünülmektedir.

Ayrıca yapay zekâ tabanlı araçların öğretmenlere zaman tasarrufu sağladığı ve etkinlik tasarımı konusunda rehberlik sunduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

3.1. Ders Kitabının İçeriğine İlişkin Bulgular

Tablo 1.

İncelenen Boyut	Bulgular
<i>Görsel İçerik Durumu</i>	Ders kitabı görsel ağırlıklıdır ancak görseller etkileşimli değildir.
<i>Etkinlik Çeşitliliği</i>	Oyunlaştırma ve öğrenci merkezli etkinlikler sınırlı düzeydedir.
<i>Dil Becerileri</i>	Dinleme, konuşma ve görsel yorumlama becerilerini destekleyen materyaller yetersizdir.
<i>Öğrenme Yaklaşımı</i>	Öğrenci merkezli öğrenme yaklaşımı hâkimdir.
<i>Geliştirme İhtiyacı</i>	Yapay zekâ destekli ve etkileşimli materyallerle zenginleştirilmeye uygundur.

Tablo 1’de mevcut olan bulgular doğrultusunda İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabının, görsel ağırlıklı olmasına rağmen öğrencilerin motivasyonunu artıracak etkileşimli materyal yönünden sınırlı olduğu tespit edilmiştir. Bundan dolayı da araştırma öğretmenler için birçok yapay zekâ programı ve materyal örneği sunmuştur. Kitapta tematik kelime listeleri yer almakla birlikte, öğrencilerin konuşma, dinleme ve görsel yorumlama becerilerini geliştirmeye yönelik materyal çeşitliliğinin sınırlı olduğu belirlenmiştir. Kitapta yer alan dört ünitenin her biri; günlük iletişim becerilerini geliştirmeyi, kelime öğretimini merkeze almayı, temel soru-cevap kalıplarını kazandırmayı amaçlamaktadır. Ancak mevcut içeriklerde etkinlik çeşitliliği, oyunlaştırma ve öğrenci merkezli öğrenme açısından eksikler olduğu belirlenmiştir. Yapay zekâ destekli materyal üretimi ise yenilikçi bir alternatif olarak sunulabileceği tespit edilmiştir. Öğretmenlerin dersi zenginleştirerek anlatmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

3.2. Yapay Zekâ Destekli Materyal Tasarımına Yönelik Bulgular

Tablo 2.

Yapay Zekâ Aracı	Sağladığı Katkılar	Desteklenen Öğrenme Türü
DALL.E / Midjourney	Ünite temalarına uygun, dikkat çekici görseller üretebilmektedir.	Görsel öğrenme
ElevenLabs	Doğal ve akıcı Arapça seslendirme ve telaffuz desteği sağlayabilmektedir.	İşitsel öğrenme
Powtoon AI	Animasyon, avatar ve senaryolu etkinlik oluşturulabilmektedir.	Etkileşimli öğrenme
Canva AI	Etkileşimli slaytlar oluşturabilmekte ve oyunlaştırılmış görevler verilebilmektedir.	Görsel ve aktif öğrenme

Genel Etki	Soyut kavramların somutlaştırılmasına yardım etmekte ve öğrenci dikkat/ motivasyon artışına katkı sunmaktadır.	Çoklu öğrenme
------------	--	---------------

Yapılan doküman analizi sonucunda yapay zekâ araçlarının (Canva AI, DALL·E, Powtoon AI, ElevenLabs, Midjourney) Arapça öğrenimine şu katkıları sağlayabileceği ortaya çıkmıştır:

Görsel kalite ve çeşitlilik: DALL·E ve Midjourney gibi araçlar ünite temalarına uygun profesyonel görseller üretebilmekte; soyut içerikleri somutlaştırmaktadır. Görsellerin canlı renklerde olması öğrencilerin görsel zekâsına hitap ederek derse bir aktiflik kazandırması beklenmektedir. Bu programların ürettiği görsel materyallerin öğrenci dikkatini çekebilecek düzeyde olabileceği bulgusuna varılmaktadır.

İşitsel materyal üretimi: ElevenLabs sayesinde telaffuz, diyalog ve hikâyeleştirme gibi içerikler kolaylıkla seslendirilmektedir. Ayrıca bu program sayesinde öğrencilerin işitme duyularına hitap edilerek işitsel öğrenme becerisine sahip öğrenciler derse adapte edilebilmektedir. Aynı zamanda bu programda görsel öğeler de renkleri canlı olarak sunulmakta ve görsel öğrenme becerisine sahip öğrencileri de derse entegre edebilmektedir. Öğrenme grupları açısından farklılık bulunan öğrencilerin yapay zekâ destekli materyaller aracılığıyla derse aktif katılabilecekleri düşünülmektedir.

Etkileşimli uygulamalar: Powtoon AI ve Canva AI aracılığıyla animasyon, avatar ve dijital oyun kartları oluşturulabilmektedir. Bu iki program incelendiğinde içerisinde video–etkileşim yapılabilen, interaktif sunumların mevcut olduğu bulgusuna erişilmiştir. Özellikle Powtoon AI programı ile avatarlar oluşturulabilmekte, animasyon şeklinde sınıfa sunulabilmekte ve hareketli görseller sayesinde de öğrenci aktif katılımının olumlu bir şekilde değişeceği beklenmektedir. Bu özelliklerin, bağlam temelli öğrenmeye yönelik materyal tasarımına uygun olduğu tespit edilmiştir.

Beceri Gelişimi: Yapay zekâ destekli oyunlaştırılmış materyaller, öğrencilerin dil becerilerinin farklı boyutlarını geliştirmeyi hedeflemektedir. Dinleme-anlama, bağlam çözümleme, kelime ve fiil kullanım becerileri, görsel ve işitsel ipuçlarıyla pekiştirilmektedir. Özellikle saat ve günlük rutinler konularında, öğrenciler bilgiyi bağlam içinde anlamlandırabilmekte ve problem çözme yeteneklerini geliştirmektedir.

Öğretmenler İçin Katkı: Bulgular, yapay zekâ destekli materyal kullanımının öğretmenlere ders tasarımında yenilikçi bir bakış açısı kazandırdığını göstermektedir. Öğretmenler, AI araçları ile özgün, kişiselleştirilmiş ve etkileşimli materyaller oluşturabilmektedir. Böylece derslerde öğrenci motivasyonunu ve katılımını artırabilmeleri hedeflenmektedir.

3.3. Oyunlaştırmanın Öğretim Sürecine Katkılarına İlişkin Bulgular

Tablo 3.

Oyunlaştırma Unsuru	Öğretim Sürecine Katkısı
Puan sistemi	Rekabet ve motivasyon artışı
Rozet ve unvanlar	Başarı hissi
Süre sınırlaması	Dikkat ve hızlı düşünme becerisi
Takım çalışması	İş birliği ve iletişim
Seviye/bonus	Süreç odaklı öğrenme

Tablo 3'te görüldüğü üzere oyunlaştırma bileşenlerinin (puan, rozet, seviye, hız, takım çalışması) Arapça öğrenim sürecinde öğrencilerin derse katılımlarını artırmaya, kelime ve kalıp öğrenimini pekiştirmeye, öğrencilerin derse karşı tutumunun olumlu olarak geliştirmeye, iş birliği–iletişim becerisini güçlendirmeye ve öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını artırmaya katkıda bulunabileceği düşünülmektedir. Dersin oyun–etkinlik birlikteliğiyle sunulması sayesinde öğrencilerin rekabet duygusuyla kalıcı öğrenmeler sağlaması beklenmektedir. Buna ek olarak ünite bazında önerilen oyunlaştırılmış materyallerin tamamının dinleme, konuşma ve görsel okuryazarlıklarını desteklediği tespit edilmiştir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Sonuç

Bu araştırmada, İmam Hatip Lisesi 9. sınıf Arapça ders kitabında yer alan üniteler yapay zekâ destekli materyaller ve oyunlaştırma yöntemi çerçevesinde incelenmiştir. Her ünite için yapay zekâ tabanlı araçlarla üretilebilecek materyal örnekleri ve uygulanabilir etkinlik tasarımları sunulmuştur. Araştırma, yapay zekâ teknolojilerinin dil öğretiminde sunduğu imkânları ortaya koymakta ve bu teknolojilerin öğrenci motivasyonu, derse katılımı ve öğrenme sürecinin etkileşim düzeyi üzerindeki potansiyel etkilerine dikkat çekmektedir. Doküman incelemesi sonucunda elde edilen bulgular, yapay zekâ destekli uygulamaların Arapça dersinin görsel, işitsel ve etkileşim temelli yönlerini güçlendirdiğini göstermektedir. Araştırma kapsamında incelenen Powtoon AI, ElevenLabs, Canva AI, DALL·E ve Midjourney gibi dijital araçların her birinin, ders kitabındaki kazanımların öğretimine farklı açılardan katkı sağlayabileceği tespit edilmiştir. Bu araçların görsel üretim, seslendirme, içerik uyarlama, hikâyeleştirme ve avatar oluşturma gibi özellikleri öğrencilerin soyut kavramları daha kolay anlamalarına, kelimeleri somut örneklerle ilişkilendirmelerine ve dil yapılarını bağlam içerisinde kullanmalarına imkân tanımaktadır. Bu bulgu, yapay zekâ tabanlı materyallerin dil öğretiminde yalnızca destekleyici bir unsur değil, pedagojik açıdan öğrenme sürecini dönüştüren bir bileşen olduğunu ortaya koymaktadır.

Araştırmanın dikkat çekici bulgularından biri, oyunlaştırma yaklaşımının yapay zekâ ile üretilen materyallerle birlikte kullanıldığında öğrenciler üzerinde güçlü bir motivasyon etkisi oluşturabileceğidir. Rozet, seviye, puan ve görev tamamlama gibi oyun unsurlarının, öğrencilerin derse aktif katılımını destekleyerek sınıf içi etkileşimi artırdığı ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hâle getirebileceği belirlenmiştir. Bu bağlamda, oyunlaştırılmış yapay zekâ destekli materyallerin öğrencilerin yalnızca bilişsel değil, aynı zamanda duyuşsal katılımını da güçlendirebileceği değerlendirilmektedir.

Nitel doküman analizi yoluyla elde edilen bulgular, Arapça ders kitabında yer alan ünitelerin her birinin yapay zekâ araçlarıyla dönüştürülebilir nitelikte olduğunu ve ünite hedeflerine uygun özgün, etkileşimli materyaller tasarlanabileceğini ortaya koymaktadır. Somut ve soyut kavramların görsel ve işitsel materyallerle desteklenmesi, öğrencilerin öğrenme sürecini kolaylaştırmakta ve öğrenmeyi daha anlamlı hâle getirmektedir. Bu durum, yapay zekâ araçlarının Arapça öğretiminde yalnızca kelime öğretimine değil, kültürel ve dinî içeriklerin öğretimine de pedagojik katkı sağlayabileceğini göstermektedir.

Araştırma teorik nitelikte olmakla birlikte, sunduğu materyal önerileri ve model yaklaşımı Arapça öğretmenleri, materyal tasarımcıları ve eğitim teknolojileri alanında çalışan araştırmacılar için yol gösterici bir çerçeve sunmaktadır. Yapay zekâ tabanlı araçların hızla geliştiği günümüzde, bu araçların pedagojik amaçlarla uyumlu biçimde kullanılması önem taşımaktadır. Bu çalışma, gelecekte sınıf ortamında yapay zekâ destekli materyallerin öğrenci performansı üzerindeki etkilerinin deneysel yöntemlerle incelenmesine yönelik araştırmalar için temel oluşturmaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışma yapay zekâ ve oyunlaştırmanın Arapça öğretimine entegre edilebileceğini ve bu entegrasyonun öğrenme sürecini daha etkileşimli ve öğrenci merkezli hâle getirebileceğini ortaya koymaktadır. Yapay zekâ destekli materyallerin sistematik biçimde kullanılması, Arapça öğretiminde yenilikçi ve uygulanabilir bir öğretim modelinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Bu yönüyle araştırma, Arapça öğretiminde dijital dönüşüme ilişkin alan yazına özgün bir katkı sunmaktadır.

Tartışma

Bu araştırma, yapay zekâ destekli materyallerin Arapça öğretiminde kullanımına yönelik literatürde giderek artan ilgiyle paralel bir çerçeve sunmakla birlikte, mevcut çalışmalardan farklı olarak bu teknolojileri doğrudan ders kitabı kazanımlarıyla ilişkilendirilmiş uygulama temelli bir öğretim modeli içerisinde ele almaktadır.

Eğitimde yapay zekâ kullanımına yönelik Şimşek (2025) ve Arslan'ın (2020) yapmış olduğu çalışmalarda kişiselleştirilmiş öğrenme, anında geri bildirim ve etkileşimli öğrenme ortamlarının oluşturulması gibi avantajlara vurgu yapılmaktadır. Benzer şekilde Türkeri ve Özdemir'in (2025) araştırmasında yabancı dil öğretiminde dijital araçların öğrenme sürecini destekleyici rolüne değinilmiştir. Bu bağlamda mevcut çalışmanın bulguları, yapay zekâ destekli materyallerin öğrenme sürecini daha aktif ve motive edici hâle getirebileceği yönündeki literatürle doğrudan örtüşmektedir.

Ayrıca görsel materyallerin öğrenme kalıcılığı üzerindeki etkisini vurgulayan Ceylan Dadakoğlu ve İz Bölükoğlu'nun (2024) yapmış olduğu çalışmalar ile yapay zekâ destekli görsellerin öğrencilerin dikkatini artırabileceğini belirten Genç, Danış ve Özalp Hamarta (2023) tarafından yapılan araştırmalar bu çalışmanın önerileriyle dolaylı bir uyum göstermektedir. Mevcut araştırmada da özellikle soyut içeriklerin somutlaştırılmasında yapay zekâ tabanlı görsellerin kullanılmasının motivasyon ve katılımı artırabileceği düşünülmektedir. Bu yönüyle çalışma, yapay zekâ destekli görsel üretimin pedagojik işlevselliğini vurgulayan literatürle paralel bir çizgide yer almaktadır.

Bununla birlikte literatürdeki pek çok çalışmanın yapay zekâ kullanımını genel eğitim ortamları bağlamında ele aldığı görülmektedir. Yapay zekâ uygulamalarının eğitimde kullanılabilirliğine ilişkin Yıldırım (2025) tarafından yapılan çalışma kavramsal çerçeve sunmakta veya teknoloji odaklı bir değerlendirme yapmaktadır. Oysa bu araştırma, söz konusu teknolojilerin pedagojik bağlam içerisinde nasıl yapılandırılabileceğini ortaya koyarak literatürdeki bu boşluğu doldurmaktadır.

Arapça öğretiminde etkinlik temelli yaklaşımların öğrenme deneyimini geliştirdiğini ortaya koyan Müezzın ve Çelik'in (2024) çalışması ile mevcut çalışma arasında dolaylı bir paralellik bulunmakla birlikte, bu araştırma etkinlik temelli yaklaşımı yapay zekâ destekli oyunlaştırma modeliyle bütünleşmesi bakımından farklılaşmaktadır.

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli bağlamında yapılan Kılıç (2021) ve Banaz'ın (2024) yaptığı araştırmalar, Arapça ders kitaplarında dijital okuryazarlık ve teknoloji entegrasyonunun sınırlı olduğunu ortaya koymuştur. Bu durum, mevcut neslin teknoloji ile iç içe olan öğrenme alışkanlıklarıyla öğretim materyalleri arasındaki uyumsuzluğa işaret etmektedir. Bu araştırma, söz konusu eksikliği gidermeye yönelik somut bir model önerisi sunması bakımından literatürdeki problem tespitlerini uygulama düzeyine taşıyan bir yaklaşım ortaya koymaktadır.

Mevcut çalışmanın literatürle kesiştiği bir diğer nokta ise oyunlaştırmanın öğ-

renci motivasyonunu artırıcı rolüne ilişkin bulgulardır. Oyunlaştırılmış öğrenme ortamlarının katılımı artırdığı ve öğrenmeyi daha anlamlı hâle getirdiği Erken'in (2025) yapmış olduğu çeşitli çalışmalarda vurgulanmaktadır. Bu araştırma da yapay zekâ destekli materyallerin oyunlaştırma unsurlarıyla birleştirilmesinin öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını teşvik edebileceğini ortaya koyarak bu bulgularla uyum göstermektedir. Ancak literatürde oyunlaştırma ve yapay zekânın çoğunlukla ayrı değişkenler olarak ele alındığı görülmektedir. Bu çalışma ise iki yaklaşımı bütünlüklük bir öğretim tasarımı içerisinde ele alması bakımından ayrılmaktadır.

Çalışmanın en belirgin farklılığı, yapay zekâ uygulamalarını genel bir teknoloji entegrasyonu çerçevesinde ele almak yerine, doğrudan ders kitabı temelli kazanımlar doğrultusunda yapılandırılmış materyal önerilerine dönüştürmesidir. Literatürde öğretmenlere yönelik somut etkinlik önerilerinin sınırlı olduğu dikkate alındığında, bu araştırma yalnızca yapay zekânın potansiyelini tartışmakla kalmayıp, öğretmenlerin sınıf içinde doğrudan uygulayabileceği senaryolar sunması bakımından özgün bir katkı sağlamaktadır. Ayrıca görsel üretim, seslendirme ve etkileşimli içerik oluşturma gibi farklı yapay zekâ işlevlerinin dört temel dil becerisiyle ilişkilendirilmesi, mevcut çalışmayı teknoloji odaklı yaklaşımlardan pedagojik tasarım odaklı yaklaşımlara taşıyan önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır.

Sonuç olarak bu araştırma, literatürde yer alan yapay zekâ, görsel materyal kullanımını ve oyunlaştırma yaklaşımlarını bütünlük olarak Arapça öğretimi bağlamında ders kitabı temelli bir uygulama modeli geliştirmektedir. Bu yönüyle çalışma, mevcut araştırmalarla kuramsal düzeyde örtüşmekte; ancak somut öğretim tasarımı ve uygulama odaklı yaklaşımı sayesinde onlardan ayrılarak alana özgün bir katkı sunmaktadır.

Öneriler

Elde edilen bulgular doğrultusunda uygulayıcı öğretmenler açısından, Arapça derslerinde yapay zekâ destekli dijital araçların kullanımı öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını artırma potansiyeli taşımaktadır. Bu araçların ders kitabında yer alan ünitelerle bütünlük edilmesi ve oyunlaştırma temelli etkinliklerle desteklenmesi, öğrenme sürecini daha etkileşimli ve motive edici hâle getirebilir. Özellikle dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesine yönelik yapay zekâ tabanlı uygulamaların sınıf içi etkinliklerde kullanılması, öğrencilerin hedef dile maruz kalma süresini artırarak iletişimsel becerilerin gelişimine katkı sağlayabilir.

Gelecek araştırmalar açısından ise yapay zekâ destekli materyallerin Arapça öğretimindeki etkililiğinin deneysel yöntemlerle incelenmesi önem arz etmektedir.

Bunun yanı sıra karma araştırma desenleri kullanılarak hem öğrenci görüşlerinin hem de akademik başarı düzeylerinin birlikte değerlendirilmesi, söz konusu materyallerin pedagojik etkisini daha kapsamlı biçimde ortaya koyabilir. Ayrıca farklı sınıf düzeyleri ve çeşitli ders kitapları üzerinde gerçekleştirilecek benzer çalışmalar, yapay zekâ destekli öğretim uygulamalarının genellenebilirliğini test etme açısından alana önemli katkılar sunacaktır.

Bu araştırmanın nitel ve öneri temelli yapısı, bulguların genellenebilirliğini sınırlandırmaktadır. Bununla birlikte çalışma, Arapça öğretiminde yapay zekâ ve oyunlaştırmanın nasıl entegre edilebileceğine dair somut örnekler sunması bakımından alan yazına katkı sağlamaktadır. Gelecek araştırmalarda, bu çalışmada önerilen materyallerin sınıf ortamında uygulanarak öğrenci başarısı, motivasyonu ve dil becerileri üzerindeki etkilerinin deneysel ya da karma yöntemlerle incelenmesi önerilmektedir. Ayrıca farklı sınıf düzeyleri ve farklı dil becerileri üzerinde yapay zekâ destekli oyunlaştırılmış materyallerin etkilerinin araştırılması, alandaki bilgi birikimini derinleştirecektir.

KAYNAKLAR

Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zekâ ve uygulamaları. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 71–88.

Atabek, O. (2021). Teknolojinin anlamının gelişimi ve insan-teknoloji ilişkisi. Kıranlı Güngör, S. (Ed.), *Eğitim bilimleri alanında uluslararası araştırmalar VI* (s. 311–324). Eğitim Yayınevi.

Banaz, E. (2024). 2024 Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Dijital Okuryazarlık Açısından İncelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Sosyal Bilimler Dergisi*, 8 (1), 279-290.

Bingöl, İ. (2025). Sanayi devriminden dijital çağa: Modernleşme sürecinde toplumsal dönüşüm. *Kronotop İletişim Dergisi*, 2(2), 395–426.

Ceylan Dadakoğlu, S., & İz Bölükoğlu, H. (2025). Yapay zekâ aracılığıyla oluşturulan görsel tasarımların kültürel aktarıma katkısı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 15(2), 413–445. <https://doi.org/10.18039/ajesi.1540519>

Çilek, Z. (2023). Yabancı dil eğitiminde güncel öğretim materyalleri ve kullanımı. *Yabancı dil öğretiminde güncel yaklaşımlar* (s. 87–110). Efe Akademi.

Demirel, Ö. (2003). Yabancı dil öğretim ilkeleri. *Yabancı dil öğretimi*. (s.29-34). Pegem Yayıncılık.

Erken, İ. (2025a). Gençlere dil öğretiminde teknolojinin rolü: Arapça öğretiminde “Rosetta Stone” programı. *İtikan Akademik Araştırmalar Dergisi*, 2(2), 123–132.

Erken, İ. (2025b). Türkiye Yüzyılı Eğitim Modeli ve Arapça Öğretimi Alımlama Becerileri. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 13(2), 241-257

Esgin, A., & Doğru, E. (2024). Mobil uygulamalarla Arapça öğrenimi: Using mobile applications in learning of Arabic. *Lisanî İlimler Dergisi*, 2(2).

Genç, M. A., Danış, S., & Özalp Hamarta, H. K. (2023). Görsel sanatlar alanında özel yetenekli bireylerin eğitiminde yapay zekânın kullanımı. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Ereğli Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(Özel Sayı), 497-519.

Kaya, Y., & Eliyatkin, E. (2024). Din eğitiminde içerik oluşturma ve kişiselleştirilmiş öğrenme aracı olarak ChatGPT. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 24(3), 615-646.

Kılıç, A. (2021). Türkiye Maarif Vakfı Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Programı A1-A2 Dinleme/İzleme ve Okuma/Anlama Kazanımlarının 21.Yüzyıl Okuryazarlık Becerileri Kapsamında Değerlendirilmesi. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 4(2), 148-164.

Müezzın, A. D., & Çelik, R. (2025). Yabancı dil olarak Arapça öğretiminde yapay zekâ ve aktif öğrenmenin rolü. *Küllıye*, 6(2), 357-376.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2025). *Ortaöğretim Anadolu imam hatip lisesi Arapça ders kitabı ve öğrenci çalışma kitabı (9. sınıf)*. MEB Yayınları.

Millî Eğitim Bakanlığı. (2025). Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Arapça Dersi Öğretim Programı. https://dogm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2025_08/01143030_arapca58.pdf

Özcan, A., Özcan, B., Demir, G., Çelik, N., & Aydoğdu, S. (2025). Eğitimde dijitalleşmenin öğrenciler üzerindeki motivasyon ve dikkat süresi üzerindeki etkileri. *International QMX Journal*, 4(5), 734-746.

Özçelik Baloğlu, Ö. (2023). Teknolojik bir dönüşüm olarak dijitalleşme kavramı ve etkileri. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi*, 13(2), 1189-1210.

Öztürk, İ. H. (2012). Tarih Öğretmeni Adaylarına Bit Destekli Öğretim Becerilerinin Kazandırılmasında Tasarım Temelli Öğrenme Yaklaşımı. *Education Sciences*, 7(3), 945-968.

Sak, R., Şahin Sak, İ. T., Öneren Şendil, Ç., & Nas, E. (2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-256.

Şen Yaman, G. (2023). Arapça yabancı dil öğretiminde yapay zekânın geleceği: ChatGPT örneği. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (33), 1057-1070.

Şimşek, Ö. (2025). Yapay zekâ ve dil öğrenme süreçlerinde kullanımına genel bakış. *Temel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 118–130.

Türkeri, E., Özdemir, C. (2025). Yapay Zeka Tabanlı Dijital Materyallerin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimine Entegrasyonu: Pedagojik Perspektifler. *Silkway Social Science Journal (SSSJournal)*, 1(2),15-28.

Yıldırım, T. (2025). Arapça öğretiminde yapay zekânın rolü: ChatGPT örneği. *Mizanü'l-Hak: İslami İlimler Dergisi*, (20), 299–322.

Yılmaz, B. B., & Kardaş, D. (2025). Yabancı dil öğretiminde yapay zekâ kullanımını üzerine yapılmış çalışmaların bir meta-sentez analizi. *Uluslararası Türkçe Öğretimi Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 433–455.

Extended Abstract

Introduction

The rapid advancement of digital technologies has significantly transformed educational environments, reshaping both teaching practices and learning experiences. Among these developments, artificial intelligence (AI) has emerged as one of the most influential innovations, offering new opportunities for instructional design, content personalization, and learner engagement. In foreign language education, AI-supported tools provide dynamic and personalized learning environments through features such as automated content generation, speech synthesis, visual production, and interactive feedback systems. These affordances are particularly valuable in the teaching of Arabic, which is often perceived by learners as challenging due to its unfamiliar phonetic system, complex grammatical structures, and its distinct script system, which differs substantially from Latin-based alphabets.

In the context of Imam Hatip High Schools in Türkiye, Arabic instruction largely depends on printed textbooks that present language input in static formats. While these textbooks serve as essential curricular resources, they frequently lack interactive elements that support student-centered learning and active engagement. Moreover, opportunities for developing listening and speaking skills remain limited, and gamification elements that could enhance motivation are rarely incorporated. As a result, Arabic may be perceived as a rote learning-oriented subject rather than a vehicle for communicative language use. This situation highlights the need for innovative instructional approaches that align with contemporary digital learning environments.

The integration of AI-supported materials into Arabic teaching offers a promising pathway to address these limitations. AI tools can facilitate the creation of multimodal learning materials that combine visual, auditory, and interactive components, thereby supporting diverse learning styles. When combined with gami-

fication strategies such as scoring systems, time-based challenges, collaborative tasks, and digital rewards, these materials can transform traditional learning environments into more engaging and motivating spaces. In this regard, the present study aims to develop a model that demonstrates how AI-supported instructional materials can be integrated into 9th-grade Arabic teaching through a gamified approach.

Method

This study employs a qualitative research design grounded in document analysis. The primary data source consists of the 9th-grade Arabic textbook officially approved by the Turkish Ministry of National Education. The units within the textbook were systematically analyzed in terms of their learning outcomes, thematic vocabulary sets, and targeted language skills. Each unit was examined to determine its instructional needs and potential areas for digital enhancement.

Based on this analysis, AI-supported instructional materials were developed for each unit in alignment with the four fundamental language skills: listening, speaking, reading, and writing. The material development process incorporated multiple AI-based tools, including Powtoon AI for animated dialogue creation, ElevenLabs for natural-sounding speech synthesis, Canva AI for interactive visual design, and DALL·E and Midjourney for generating contextualized visuals. These tools enabled the production of multimodal learning materials tailored to the linguistic objectives of each unit.

Furthermore, gamification elements were systematically integrated into the instructional design. These elements included point-based scoring systems, collaborative group tasks, time-limited challenges, extension activities, and digital badges. The purpose of integrating gamification was to enhance learner motivation, encourage active participation, and promote collaborative learning. The resulting instructional activities were designed not only to support curriculum outcomes but also to provide teachers with practical implementation strategies.

Findings

The document analysis revealed that while the textbook contains visual components, these elements remain largely static and do not support interactive engagement. In particular, activities designed to foster listening comprehension, speaking fluency, and contextual language use appear limited. The absence of dynamic instructional tools may restrict opportunities for experiential learning and reduce student motivation.

In contrast, AI-supported materials demonstrate the capacity to address these limitations by introducing flexibility, adaptability, and interactivity into the lear-

ning process. AI-generated visuals were found to enhance conceptual understanding by transforming abstract linguistic structures into concrete representations. Similarly, AI-based voice synthesis tools supported listening comprehension through exposure to clear and natural pronunciation models.

When combined with gamification strategies, these materials created opportunities for active learning and collaborative problem-solving. The incorporation of competitive and reward-based mechanisms is anticipated to foster engagement and sustain learner attention. Additionally, the use of AI tools enabled the rapid production of customized materials, offering practical benefits for teachers in terms of time efficiency and instructional creativity.

Overall, the findings suggest that AI-supported gamified materials can contribute to a more dynamic and student-centered learning environment by integrating multimodal input and interactive participation.

Conclusion

The study concludes that the integration of AI-supported and gamified instructional materials into Arabic language teaching holds significant pedagogical potential. By incorporating visual, auditory, and interactive elements into classroom practices, these materials may enhance student motivation, participation, and comprehension. Furthermore, AI tools can support teachers in designing innovative and flexible learning environments that respond to the needs of contemporary learners.

Although this research is limited to document analysis and does not involve empirical classroom implementation, it provides a conceptual framework for future applied studies. The proposed model demonstrates how AI technologies can be aligned with curriculum objectives and pedagogical principles to enrich language teaching practices.

In conclusion, the integration of artificial intelligence into Arabic language instruction represents a promising step toward modernizing teaching approaches and fostering more engaging learning experiences. Future research could build upon this framework through experimental studies that examine the impact of AI-supported gamified materials on student achievement and language proficiency.