



**ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARIN  
SÖZLÜ İLETİŞİME ETKİSİ:  
ORTAÖĞRETİM ÖRNEĞİ**

**Mert KIZILTAŞ**

**Yüksek Lisans Tezi  
Türkçe ve Sosyal Bilimler  
Eğitimi Ana Bilim Dalı  
Prof. Dr. Sedat MADEN  
2022**

(Her Hakkı Saklıdır)

T.C.  
BAYBURT ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ  
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI

**ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARIN SÖZLÜ İLETİŞİME ETKİSİ: ORTAÖĞRETİM  
ÖRNEĞİ**

(The Effect of Online Games on Verbal Communication Skills: Secondary School Sample)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Mert KIZILTAŞ

Danışman: Prof. Dr. Sedat MADEN

Bayburt

Mayıs, 2022

## KABUL VE ONAY TUTANAĐI

Prof. Dr. Sedat MADEN danışmanlığında 212235008 numaralı Mert KIZILTAŞ tarafından hazırlanan “Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişim Becerisine Etkisi: Ortaöğretim Örneđi” adlı bu çalışma 11.05.2022 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Türkçe Eğitimi Programında Yüksek Lisans Tezi Olarak kabul edilmiştir.

|                                                |             |
|------------------------------------------------|-------------|
| <b>Başkan</b> : Doç. Dr. Mehmet Nuri KARDAŞ    | İmza: ..... |
| <b>Jüri Üyesi</b> : Prof. Dr. Sedat MADEN      | İmza: ..... |
| <b>Jüri Üyesi</b> : Doç. Dr. Aslı MADEN        | İmza: ..... |
| <b>Jüri Üyesi</b> : Dr. Öğr. Üyesi Musa KAYA   | İmza: ..... |
| <b>Jüri Üyesi</b> : Dr. Öğr. Üyesi Kürşad KARA | İmza: ..... |

Bu tezin Bayburt Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliđi’nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiđini onaylarım.

...../...../.....

Doç. Dr. Fatih GÜRBÜZ  
Enstitü Müdürü

## ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişim Becerisine Etkisi: Ortaöğretim Örneği” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

11/05/2022

Mert KIZILTAŞ

## TEŞEKKÜR

*“Herkesin kendine göre bir zevki vardır. Kimi bahçe ile meşgul olmak, güzel çiçekler yetiştirmek ister. Bazı insanlar da adam yetiştirmekten hoşlanır.”* Ulu Önder Mustafa Kemal Atatürk’ün sözünden hareketle öğretmenliğin hem yetiştirme hem de bir yetiştirme sanatı olduğu söylenebilir. Çıktığım bu zorlu yolda lisans ve yüksek lisans dönemimde fikirlerini, sohbetini, desteğini her zaman gösteren, çalışkanlığı ve azmiyle örnek bir öğretmen profili çizen, süreç içerisinde yaşadığım zorluklara her zaman bir kolay yol bulmama yardımcı olan, süreci danışman-öğrenci profesyonelliği ve abi-kardeş ilişkisini harmanlayıp yöneten, tez sürecini her aşamada takip edip dönüt ve düzeltmeleriyle yardımcı olan değerli hocam Prof. Dr. Sedat Maden’e teşekkür ederim.

İçerisinde birçok zorluk ve sıkıntıyı getiren, verilen emeğin yanında birçok unsurun da gerekli olduğu bu süreçte maddi ve manevi yönden destekçim olan annem Şükran Kızıldaş’a teşekkür ederim. Çalışma sürecimde yön gösterici katkılarından dolayı Emrullah Banaz’a, teknik konulardaki desteği için bilgisayar öğretmeni Hüseyin Aksoy’a ve işbirlikçi tutumlarından ötürü Samsun’da uygulama yaptığım okullardaki öğretmenlere teşekkürü borç bilirim.

Samsun-2022

Mert KIZILTAŞ

**ÖZ**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARIN SÖZLÜ İLETİŞİM BECERİSİNE ETKİSİ:**  
**ORTAÖĞRETİM ÖRNEĞİ**

**Mert KIZILTAŞ**

**Mayıs 2022, 85 sayfa**

İnsanların bilişsel, psikomotor, zihinsel becerilerini geliştiren eğlenme ögesini içerisinde barındıran uğraşa oyun denmektedir. Teknolojiyle birlikte dijital platformlarda yer almaya başlayan oyunlar internet vasıtasıyla çevrim içi bir hâle bürünmüş, adına çevrim içi oyun denilen yeni bir tür oluşturmuştur. Çalışmada çevrim içi oyunların iletişim becerisine etkisinin ortaöğretim öğrencileri örnekleminde incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini; Samsun'un merkezi ilçelerinde bulunan altı farklı lise türünden (fen, sosyal bilimler, anadolu, meslek, güzel sanatlar, imam hatip) 430 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma karma yöntem üzerine yapılandırılmıştır. Araştırmanın ilişkisel tarama için hazırlanan verileri SPSS 23.0 ile analiz edilmiş olup ve bağımsız örneklemlerden olan tek yönlü varyans analizi (One Way Anova) kullanılmıştır. Araştırmanın betimsel analizle ilgili verileriyle ilgili yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmış, toplanan veriler tablolaştırılarak analiz edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre çevrim içi oyunların bireylerin sözlü iletişim becerisine yönelik etkileri olduğu saptanmıştır. Bu etkiler; dinleme, konuşma, okuma, iletişim becerilerinin kullanımına ve bu becerilerin desteklenmesine yönelik olmuştur. Bunun yanı sıra elde edilen bulgularda çevrim içi oyunların Türkçenin sözlü olarak kullanımına dair istenmeyen, amaç dışı bir etkisi tespit edilmiştir: Türkçe sözcüklerle İngilizce sözcüklerin bir arada karma bir dil şeklinde kullanılması. Sonuç olarak çevrim içi oyunlara yönelik akademik çalışmaların arttırılması gerektiğine, çevrim içi oyunların iletişim boyutunun öğrenci-öğretmen-veli iş birliği içerisinde kontrollü bir şekilde gerçekleşmesi gerekliliğine, çevrim içi oyunların kazandırdığı iletişim becerilerinin formel ortamlara da getirilmesi ve bu ortamlarda uygulanmasının fayda getireceğine dair tavsiyelerde bulunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Çevrim içi oyun, sözlü iletişim, dinleme, konuşma, ortaöğretim, öğrenci.

**ABSTRACT**  
**MASTER THESIS**  
**THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON VERBAL ON VERBAL**  
**COMMUNICATION SKILLS:**  
**SECONDARY SCHOOL SAMPLE**  
**Mert KIZILTAŞ**  
**May 2022, 85 Pages**

Games are the types of activities which develop the cognitive, psychomotor, and mental skills of people in a fun way. Following the developments in the Internet, video games found on the digital platforms have gone online, giving birth to a new genre. This study investigates the effect of online games on the communication skills of high school students. Participants of the study are 430 students who are studying at six different types of high schools (science, social sciences, Anatolian, vocational, fine arts, religious vocational) located in the central districts of Samsun, Turkey. The research is structured on mixed method. The data gathered for correlational survey portion of the study were analyzed with SPSS 23.0, and one-way analysis of variance (One-way ANOVA) was used to examine the independent study groups. A semi-structured interview form was prepared for the data related to the descriptive analysis part of the study; the collected data were tabulated and analyzed. Based on the findings of the study, it has been determined that online games have certain effects on the verbal skills of individuals. These effects are related the usage and reinforcement of skills such as listening, speaking, reading, and communication. However, the findings also unearthed the negative effect of the games on the verbal use of Turkish where individuals use a mixed language with the combination of Turkish and English words. Consequently, it has been suggested that academic studies on online games should be increased, communication aspect of online games should be maintained by student-teacher-parent cooperation, and the communication skills obtained by online games should be used in formal contexts.

**Keywords:** Online game, verbal communication, listening, speaking, high school, student.

## İÇİNDEKİLER

|                              | Sayfa<br>No |
|------------------------------|-------------|
| ETİK VE BİLDİRİMSAYFASI..... | i           |
| TEŞEKKÜR.....                | ii          |
| ÖZET .....                   | iii         |
| ABSTRACT .....               | iv          |
| İÇİNDEKİLER.....             | v           |
| KISALTMALAR DİZİNİ.....      | vii         |
| TABLolar DİZİNİ.....         | viii        |

## BİRİNCİ BÖLÜM GİRİŞ

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Giriş.....                       | 1 |
| Problem Durumu.....              | 3 |
| Araştırmanın Amacı.....          | 3 |
| Alt Amaçlar.....                 | 4 |
| Araştırmanın Önemi .....         | 4 |
| Araştırmanın Varsayımları.....   | 6 |
| Araştırmanın Sınırlılıkları..... | 6 |
| Tanımlar .....                   | 6 |

## İKİNCİ BÖLÜM ARAŞTIRMANIN KURAMSAL TEMELLERİ

|                                                                           |    |
|---------------------------------------------------------------------------|----|
| Araştırmanın Kuramsal Çerçevesi.....                                      | 7  |
| İletişim Becerileri .....                                                 | 7  |
| Sözlü İletişim .....                                                      | 10 |
| Sözlü İletişimin Temel Kavramları.....                                    | 14 |
| İletişimin Önemi.....                                                     | 20 |
| İletişim Sürecinin Gelişimi.....                                          | 23 |
| İletişim Teknolojileri.....                                               | 24 |
| Türkçe ve Edebiyat Eğitiminde İletişim Teknolojilerinin Kullanılması..... | 28 |
| Oyun .....                                                                | 37 |
| Dijital Oyun.....                                                         | 38 |
| Çevrim İçi Oyun.....                                                      | 42 |
| Dijital Oyunların Eğitimle İlişkisi.....                                  | 49 |
| İlgili Araştırmalar.....                                                  | 50 |

## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM MATERYAL VE METOT**

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Araştırmanın Modeli .....                                      | 54 |
| Araştırmanın Çalışma Grubu.....                                | 54 |
| Veri Toplama Aracı.....                                        | 55 |
| Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Anket Formu.....   | 56 |
| Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Görüşme Formu..... | 56 |
| Veri Toplama Süreci.....                                       | 57 |
| Verilerin Analizi.....                                         | 57 |

## **DÖRDÜNCÜ BÖLÜM BULGULAR VE YORUM**

|                                                                                                                                                                                               |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Nicel Bulgular.....                                                                                                                                                                           | 59 |
| Çevrim İçi Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim<br>Becerisine Etkisine Yönelik Bulgular.....                                                                                   | 59 |
| Çevrim İçi Oyunlara Katılımla Ortaöğretim Öğrencilerinin Sınıf<br>Seviyeleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular.....                                                                        | 63 |
| Çevrim İçi Oyunlara Katılımın Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü<br>İletişim Becerilerine Etkisi ile Oyun Türleri Arasındaki İlişkiye Yönelik<br>Bulgular.....                                  | 64 |
| Çevrim İçi Oyunlara Katılımın Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü<br>İletişim Becerilerine Etkisi ile Okul Türleri Arasındaki İlişkiye Yönelik<br>Bulgular.....                                  | 65 |
| Nitel Bulgular.....                                                                                                                                                                           | 66 |
| “Oynadığınız çevrim içi oyunların sizi sosyal ortamlarda daha girişken<br>ve iletişim becerisi yüksek bir birey yaptığını düşünüyor musunuz?”<br>Sorusuyla İlgili Bulgular.....               | 66 |
| “Oynadığınız çevrim içi oyunların Türkçeyi sözlü bir biçimde<br>kullanma becerinize etki ettiğini düşünüyor musunuz, kısaca yazınız?”<br>Sorusuyla İlgili Bulgular.....                       | 67 |
| “Oynadığınız çevrim içi oyunlarda, oyun içerisinde edindiğiniz<br>tanınırlık ve öz güvenin sizin üzerinizde nasıl bir etkisi olduğundan kısaca<br>bahsediniz?” Sorusuyla İlgili Bulgular..... | 68 |
| “Oynadığınız çevrim içi oyunlardan öğrenip okuduğunuz bir kitap,<br>dergi veya web siteleri var mı, varsa adını yazınız?” Sorusuyla İlgili<br>Bulgular.....                                   | 69 |

## **BEŞİNCİ BÖLÜM SONUÇ VE ÖNERİLER**

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| Sonuç ve Tartışma..... | 71        |
| Öneriler.....          | 75        |
| <b>KAYNAKÇA.....</b>   | <b>77</b> |
| <b>EKLER.....</b>      | <b>81</b> |
| <b>ÖZ GEÇMİŞ.....</b>  | <b>85</b> |

## KISALTMALAR DİZİNİ

|             |                                 |
|-------------|---------------------------------|
| <b>MEB:</b> | : Millî Eğitim Bakanlığı        |
| <b>TÖP</b>  | : Türkçe Dersi Öğretim Programı |
| <b>TDE</b>  | : Türk Dili Edebiyatı           |
| <b>Akt.</b> | : Aktaran                       |
| <b>Ed.</b>  | : Editör                        |



## TABLÖLAR DİZİNİ

|                                                                                                                                              | Sayfa<br>No |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Tablo 1. Örneklem Grubu.....                                                                                                                 | 55          |
| Tablo 2. Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Ölçek Puan Aralıkları.....                                                              | 58          |
| Tablo 3. Çevrim İçi Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim Becerilerine Etkisi.....                                             | 59          |
| Tablo 4. Çevrim içi Oyunlara Katılımla Ortaöğretim Öğrencilerinin Sınıf Seviyeleri Arasındaki İlişki.....                                    | 63          |
| Tablo 5. Çevrim İçi Oyunlara Katılımın Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim Becerilerine etkisi ile Oyun Türleri Arasındaki İlişki..... | 64          |
| Tablo 6. Çevrim İçi Oyunlara Katılımın Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim Becerilerine Etkisi ile Okul Türleri Arasındaki İlişki..... | 65          |
| Tablo 7. Birinci Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular.....                                                                                      | 66          |
| Tablo 8. İkinci Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular.....                                                                                       | 67          |
| Tablo 9. Üçüncü Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular.....                                                                                       | 68          |
| Tablo 10. Dördüncü Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular.....                                                                                    | 69          |

## BİRİNCİ BÖLÜM

*“Ülkemizi gerçek hedefe, gerçek mutluluğa kavuşturmak için iki orduya ihtiyaç vardır: Biri vatanımızı kurtaran asker ordusu, diğeri ulusumuzun geleceğini yoğuran irfan (bilim, kültür) ordusudur.”*

Mustafa Kemal ATATÜRK

### Giriş

İletişim kavramı, iletişim becerisi ve bu becerinin doğru bir biçimde kullanılması insan hayatında önemli bir noktada yer almaktadır. Birey iletişim becerileriyle karşı tarafın ne dediğini anlar, algılar, geri dönüt verir ve iletilerini yazılı/sözlü bir forma sokabilir. İletişim becerileri kuvvetli olan bir birey hayat akışı içerisinde diğer bireylere göre kendisini çok daha iyi ifade edebilir. Sever (1998) iletişimi şu şekilde tanımlamıştır: “İletişim en genel ve yalın tanımıyla duygu, düşünce, bilgi, haber ve becerilerin paylaşılması; başka bir deyişle bireyler arasında duyguda, düşüncede, tutumda ortak bir payda yaratılması sürecidir” (s. 51). Yine iletişimle ilgili olarak Elkatmış ve Ünal şu ifadeleri kullanmıştır: “Her insan anlamak ve anlaşılmak ister. İnsan olmanın gereği olarak toplumsal hayat içinde başkaları ile olan ilişkilerini düzenlemeye, çevresine uyum sağlamaya çalışır. Güçlü bir etkileşimi gerektiren bu ilişkileri, sahip olduğu iletişim becerisi ile gerçekleştirir. Bu açıdan bakıldığında insan için sağlıklı ve nitelikli bir yaşamın da ön şartı niteliğindedir” (Elkatmış, & Ünal, 2014, s. 109). İnsanlar arasındaki paylaşma ve ortak bir payda oluşturma olgusunu yaratan iletişim, toplumun kendi iç dinamiklerini düzenlemeye bu dinamiklerle bireyler arasındaki uyum sürecini yakalamaya yardımcı olmaktadır. Oluşturulmaya çalışılan bu uyum sürecinin kalitesi iletişim becerilerinin nitelikli kullanımıyla doğru orantılı olarak artmaktadır. İletişim becerilerinin kullanabilme düzeyi birey ve toplumun sağlıklı ilişkiler kurabilmesi açısından da büyük önem arz etmektedir. Günümüz toplumunda iletişim becerileri teknoloji ile iç içe geçmiş ve aralarında yadsınamaz bir ilinti var olmuştur.

Türk Dil Kurumu’na göre teknoloji; Bireylerin yeteneklerini ve zekâlarını geliştiren, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeyi sağlayan eğlence şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2019). İnsanın varoluşundan günümüze kadar aşamalı olarak gelen ve gelişen teknoloji birçok sektöre etkisi olmuştur ve katkı sağlamıştır. Elbetteki bu etki birçok alana sirayet ettiği gibi

oyun ve iletişim alanlarına da sirayet etmiştir. Birbirlerinden başlangıçta ayrı olan bu sektörler çevrim içi (online) oyunlar sayesinde ortak bir paydaşta buluşmuşlardır. Teknolojinin imkânlarıyla oldukça gerçekçi bir forma sahip olan oyunlar; bilgisayar, tablet, konsol vasıtalarıyla insanoğlunun hayatında yer almaya başlamıştır. İnternet denilen, dünyanın bir yerinden bir yerine anlık aktarım sağlayan iletişim teknolojisinin de bu oyunlara dâhil olmasıyla oyunlar bambaşka bir yapıya bürünmüştür. Bireyler oyun içerisinde birbirleriyle anlık olarak etkileşim kurabilme imkânı bulmuş, birbirlerine çeşitli iletiler göndermiş ve dönütler almışlardır. İnsan etkileşimine ve iş birliğine dayanan çevrim içi oyunlarla ilgili Huh ve Bowman (2018) şu tespitlerde bulunmuştur:

Geleneksel video oyunları yalnızca birkaç ortak oyuncu arasında çok oyunculu oyunlara izin verirken çevrim içi oyunlar internet üzerinden aynı anda dünya üzerindeki binlerce oyuncu tarafından oynanabilmektedir. Normal bir ortam ve zamanda çok oyunculu bir oyun organize etmek oldukça zorken çevrim içi oyunların kullandığı yöntemlerle binlerce oyuncu aynı zamanda oyun ortamında buluşabilmektedir. Bu yönüyle, kitlesel bir topluluğun sadece çevrim içi oyunlar vasıtasıyla birlikte oyun oynayabildiği görülmektedir (Akt., Şimşek, 2018, s. 45).

Somut bir buluşma alanı, yüz yüze olma durumu gibi iletişimin temel unsurlarını bir zorunluluk olmaktan çıkaran çevrim içi ortamın dijital oyunlara dâhil olmasıyla oyuncular gerçek zamanlı olarak oyun ortamında buluşmuş ve etkileşime girmiştir.

Yüzyıllardır oyun kavramıyla iç içe olan birey, tüm oyun çeşitlerini benimsediği ve hayatına aldığı gibi çevrim içi oyunları da benimseyip hayatına almıştır. Günümüzde azımsanamayacak bir oyuncu kitlesine sahip olan çevrim içi oyunların en temel özelliği bir iletişim vasıtası niteliği taşımasıdır. İçerisinde iletişim becerisiyle ilgili olumlu ve olumsuz paydaşların hepsini bir bütün hâlinde taşıyan bu oyun türünün bireyin hayatına olan etkisi de yadsınamaz. Şimşek (2018), Arslan (2017), Açıkgöz ve Yalman (2018), Aydın (2020), Kana ve Ustabulut'un (2021) çalışmaları incelendiğinde çevrim içi oyunlar bireyin yabancı dil öğrenimine, söz varlığına, psikolojisine yönelik çeşitli etkiler ortaya çıkarttığı görülmüştür. Çevrim içi oyunlarda harcanan zamanın ve bireyin bu oyunun bir parçası hâline gelmesinin bireyin iletişim becerilerini de doğal olarak etkilediği düşünülmektedir. Bu sebepten dolayı araştırmada çevrim içi oyunların sözlü iletişim becerisine olan etkisini ve birbirleriyle olan ilişkisini tespit etmek amaçlanmıştır, “Çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü

iletiřim becerileri üzerinde bir etkisi var mıdır?” sorusuna cevap aranmış ve sonuçları değeriendirilmiştir.

## **Problem Durumu**

Çevrim içi oyunlar bireyin hayatında önemli derecede bir konuma sahiptir. Çevrim içi oyun oynayan birey haftalık zaman diliminde ortalama 45 kiři ile etkileřim içerisine girmektedir, bu kiři sayısı bireyin gerçek hayat ortamında görüřtüğü insan sayısının ortalama olarak 5 katıdır (TÜDOF, 2012). Belirlenen bu veri çevrim içi oyunlarla ve çevrim içi oyunların insan hayatına etkisiyle ilgili arařtırmaların yapılmasına yönelik gerekliliğın nedenini açıklamaktadır. Çevrimiçi ve dijital oyunlar kapsamında yapılan çalıřmalar incelendiğinde yapılan çalıřmalar genellikle řu eğilime sahiptir: Etkileřim ve ortam üzerine Berns vd. (2013); yabancı dil öğretilimi üzerine Arslan (2017), Yelken ve Ceylaner (2017); psikoloji ve bağımlılık üzerine Açıkgöz ve Yalman (2018), Yıldırım (2019); söz varlığı üzerine řimřek (2018) çalıřmıştır. Bu çalıřmalar; çevrim içi ve dijital oyunların bireyin sosyal çevresiyle etkileřimine katkı sunduğunu, gerçek yařamı üzerinde çeřitli değeriimlere yol açtığını, yabancı dil öğretiliminde birçok fayda sağladığını, söz varlığı üzerinde olumsuz etkiler yarattığını göstermiştir. Görülmektedir ki çevrimiçi ve dijital oyunlara yönelik yapılan arařtırmalar geniř çaplıdır ve birçok eğilim içermektedir. Elde edilen sonuçlar da çevrim içi ve dijital oyunların insan yařamı üzerinde birçok yönden etkisi olduğunu göstermiştir. Bu duruma karřın alan yazın incelendiğinde Türkçe eğitimi ve çevrim içi oyunlara yönelik çalıřmalarda yeni eğilimler olmadığı ve konuya yönelik arařtırmaların azlığı tespit edilmiştir. Yapılan bu çalıřma sözlü iletiřim ve çevrim içi oyunlar arasındaki iliřki bakımından öncü olması nedeniyle Türkçe eğitimi ve çevrim içi oyunların iliřkisine yönelik yapılacak yeni arařtırmalara da örnek niteliğı taşıyacak ve kaynak olma özelliğı gösterecektir. Bu gerekçelerden yola çıkılarak ařağıdaki probleme yanıt aranmıştır.

Çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletiřim becerileri üzerinde bir etkisi var mıdır?

## **Arařtırmanın Amacı**

Bu arařtırmanın amacı “Çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletiřim becerileri üzerinde bir etkisi var mıdır?” sorusuna yönelik bir yanıt oluřtırmaktır.

## Alt Amaçlar

- 1) Çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerileri üzerine etkisi nedir?
- 2) Çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi sınıf düzeyine göre değişiklik göstermekte midir?
- 3) Çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi oyun tercihinine göre değişiklik göstermekte midir?
- 4) Çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi lise türüne göre değişiklik göstermekte midir?

## Araştırmanın Önemi

Tarihin başlangıcından bu yana insan hayatı içerisinde varolmuş bir sistem olan iletişim sistemi günümüz çağına kadar gelişerek ilerlemiş, her bir zaman diliminde bünyesine yeni paydaşlar ekleyip çıkararak günümüzdeki şeklini almıştır. İletişim üzerine birçok kitap, makale ve tez yazılmıştır; Yüksek Öğretim Kurumu'na ait olan “Tez Merkezi” adlı sitede “İletişim” başlığını içeren 4923 tez, bilimsel makalelerin toplandığı bir platform olan “Dergi Park” adlı platformda “İletişim” başlığını içeren 15.495 makale yer almaktadır. “İletişim” bir bilim dalı kabul edilerek üniversitelerde yer edinmiş, sadece üniversitelerle sınırlı kalmayan bu bilim dalı formel olarak orta ve ilk öğretim kurumlarında da Türkçe dersleri altında belirli beceri ve kazanımlar eşliğinde bireylere sunulmuştur.

İnsanoğlunun varlığıyla eşdeğer bir anlam kazanan iletişim bilimi kendi içerisinde birçok unsur barındırdığı gibi kendisi dışında da birçok unsurdan etkilenmiştir. Bu unsurlardan bir tanesi de teknolojidir. İletişim ve iletişim ortamının barındırdığı öğeler günümüzden birkaç yüzyıl önceye kadar basit düzeydeki teknolojik araçlar haricinde aynı ortamda yüz yüze olarak veya da günler süren haberleşme sistemleriyle; mektup, kuş, ateş vs. gerçekleşmek zorundaydı. Teknolojinin bu sürece dâhil olmasıyla bambaşka bir boyut kazanan iletişim sistemleri çok farklı düzeyde bir devinim kazanmıştır. Özellikle internet denilen teknolojik gelişme sayesinde iletişim süreci dünyanın bir ucundan bir ucuna saniyeler içerisinde gerçekleşmiş, iletişim; hız ve mesafe problemleri gibi engelleyici faktörlerden arınmıştır. İnternet yoluyla iletişim kurma teknolojisi kendisine birçok farklı ortamda yer bulmuştur: sosyal medya, bloglar, mobil uygulamalar, e-dergiler, e-kitaplar, oyunlar, görüntülü veya sesli aramalar... Bu ortamlara

eklenen çevrim içi oyunlar da içerdiği iletişim boyutuyla insan hayatına dâhil olmaya başlamıştır.

Cedimağar (2008), çalışmasında 45 ülkeden 912 kişiyle çevrimiçi rol yapma oyunları üzerine yapılan bir araştırmanın sonuçlarına değinmektedir. Bu sonuçlara göre, çevrimiçi oyunlar düşünülenin tersine bireylerin sosyalleşmesini tetiklemektedir. Araştırmaya katılan oyuncuların üçte biri çevrimiçi oyun oynarken kendilerini daha rahat ifade ettiklerini belirtmektedir. Yüzde otuzu ise çevrimiçi oyunlarda kurdukları arkadaşlıkların gerçek hayatta kurduklarından daha iyi olduğunu söylemektedir. Ayrıca araştırmaya katılanların yüzde kırkı günlük hayatlarında konuşamadıkları birçok konuyu oyun arkadaşlarıyla rahatça konuşabildiklerini söylemiştir. Bu yönleri ele alındığında çevrimiçi oyunların toplum üzerinde oldukça etkili olduğu görülmektedir (Akt., Şimşek, 2018, s. 46).

İnsanların hayatında yer edinmeye başlayan ve insan hayatına etki gösteren çevrim içi oyunların, sözlü iletişim becerisine etkisinin incelenmesi elzem olmuştur. Tablet, telefon, konsol cihazlar yardımıyla oynanan bu oyunlar içerisinde interneti de barındırmasıyla iletişim odaklı hâle gelmiştir. İnsan etkileşimi ve iş birliğine dayanan bu oyunlar iletişim becerilerini kullanmayı zaruri bir ihtiyaç hâline getirmiştir. Çevrim içi oyunların oynanması esnasında zorunlu olarak kullanılan dört temel dil becerisi vardır: okuma, yazma, konuşma, dinleme. Kimi oyunlarda bunların hepsi bütüncül olarak kullanılırken kimi oyunlarda ise birkaç tanesi koordineli bir biçimde kullanılmıştır; örneğin Pub G adlı oyunda okuma, konuşma, yazma, dinleme becerilerinin tümü kullanılırken, LOL adlı oyunda sadece okuma ve yazma becerileri kullanılmaktadır. Bu araştırmanın amacı çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerileri üzerindeki etkisini somut veriler ışığında sunmak ve bu etkilere yönelik çözüm önerileri geliştirmektedir.

“Dijital Oyun”, “Çevrim içi Oyun” ile ilgili araştırmalar incelendiğinde genel olarak bağımlılık düzeyi ve yabancı dil eğitimi içerikli çalışmalar yapıldığı, Türkçe eğitimi alanı incelendiğindeyse Şimşek’in (2018) “Çevrim içi oyunların söz varlığına etkisi” adlı tez çalışması olduğu görülmüştür. Tarafımızca yapılan araştırmada ise çevrim içi oyunların direkt olarak sözlü iletişim becerileriyle olan bağlantısı ilişkilendirilmiş, bu ilişkinin somut verilerle ortaya konması üzerine çalışılmıştır. Çalışma çevrim içi oyunların bireylerin sözlü iletişim becerisi üzerindeki etkisi konusunda bir fikir oluşturması, bu etkiye dair önlemler alınması ve olumlu etkilerin geliştirilmeye çalışılması bakımından büyük önem taşımaktadır.

## **Araştırmanın Varsayımları**

Katılımcıların araştırmada doğru ve samimiyetle cevap verdikleri, yapılan ölçümlerde gereken önemi ve gayreti gösterdikleri varsayılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçme araç ve yöntemlerinin ilgili değişkenleri doğru bir biçimde ölçtüğü varsayılmıştır.

## **Araştırmanın Sınırlılıkları**

Araştırma gurubu Samsun'un (Atakum, İlkadım, Canik) ilçeleri içerisinde bulunan Samsun Garib Zeycan Yıldırım Fen Lisesi, Samsun Canik İMKB Anadolu Lisesi, Samsun Sosyal Bilimler Lisesi, İlkadım Güzel Sanatlar Lisesi, Samsun Anadolu İmam Hatip Lisesi, Atakum Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde 2021-2022 eğitim-öğretim güz döneminde eğitim görmekte olan 9, 10, 11, 12. sınıf öğrencileriyle sınırlıdır.

Araştırmada ölçeklerle elde edilen bulgular çalışma gurubunda yer alan katılımcıların verdiği cevaplarla sınırlıdır.

## **Tanımlar**

**İletişim:** "İletişim, gönderici ve alıcı arasında, anlamlardan sonuç çıkarma ve bilgi değişimidir" (Gordon, 1997, s. 223).

**Sözlü İletişim:** "Sözlü iletişim, karşılıklı konuşma ve dinleme eylemi ile yapılan iletişimidir. Bu iletişimin temel ögesi dildir. Toplumda iletişim ve etkileşim kullanılan dildeki sözler aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Yüz yüze görüşmeler, toplantılardaki konuşmalar, brifingler, halka hitaplar, telefonla yapılan görüşmeler, konferanslar vb. bu sayede gerçekleşir" (İl, 2018, s. 14).

**Oyun:** Oyun keyif almayı ve yaratıcılığı tetikleyen, yeni öğrenmelere yol açan, zevkli ve eğlenceli bir uğraştır.

**Dijital Oyun:** Elektronik cihazlar aracılığıyla -bilgisayar, tablet, telefon- oynayabildiğimiz oyunlara dijital oyun denmektedir.

**Çevrim içi (Online) Oyun:** Mobil, bilgisayar, tablet, konsol ve türevi cihazlarda internet vasıtasıyla çoklu dijital ortam içeren, içerisinde insan etkileşimi barındıran oyunlara çevrim içi (online oyun) denir.

## İKİNCİ BÖLÜM

### Kuramsal Çerçeve

#### İletişim Becerileri

Dil, iletişim becerisinin temel yapı taşı görevindedir. İletişimle ilgili tanımlamalardan önce dil kavramından söz etmek doğru olacaktır. Alan yazında dil ile ilgili çeşitli şekillerde tanımlamalar görmek mümkündür. Örneğin, Ergin (2013) “İnsanlar arasında anlaşmayı sağlayan tabi bir vasıta” (s. 3), Özbay (2016) “Sözlü ve yazılı olarak iletişimde kullandığımız, doğrudan doğruya insana özgü bir anlaşma” (s. V), Kaplan (1989) “Duygu ve düşüncüyü insana aktaran bir vasıta” (s. 45) olarak dili tanımlamışlardır. Bu tanımlardan hareketle dil hakkında şunları demek mümkündür; anlaşma sağlar, insana özgüdür, bir vasıtaadır. Dil bir milletin kültür ve iletişim altyapısını oluşturan önemli bir temel taşıdır. Bu temel taşın değerini muhafaza edebilmesi için gereken ehemmiyetin verilmesi gerekmektedir. Ortak bir dili konuşan insanlar bir sosyal yapı içerisinde var olmuş ve iletişim sürecini gerçekleştirmiştir. İnsanlar henüz anne karnındayken bir iletişim sürecine girmiş ve kazanılan ilk beceri olma özelliği taşıyan dinleme becerisini kullanmaya başlamışlardır. Doğum sonrasında diğeri iletişim becerileri olan konuşma, okuma ve yazmayı geliştirmişlerdir. Toplumun kullandığı iletişim vasıtası olan dil de bu sürecin her aşamasında ön plana çıkmış ve önemli bir rol oynamıştır.

İletişim kavramı birçok kişi tarafından tanımlanmıştır ve alan yazında tek bir tanıma bağlı kalınma gibi bir zorunluluk yoktur. Birkaç tanımlamadan örnek verilmesi gerekirse; “İletişim, gönderici ve alıcı arasında, anlamlardan sonuç çıkarma ve bilgi değişimidir” (Gordon, 1997, s. 223), “İletişim, bilgi, fikir, duygu ve düşünceleri kapsayan anlamların, semboller yardımıyla aktarıldığı bir süreçtir” (Himstreet, & Batyy, 1969, s. 3), “İletişim bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma sürecidir” (Dökmen, 1995, s. 19). Bu tanımlardan hareketle iletişim hakkında şu ifadeleri kullanmak mümkündür; gönderici ve alıcı arasında gerçekleşir yani tek taraflı değildir, belirli imge ve sembollerle kurulur ve gerçekleştirilir, bir süreçtir. İletişim, insanı sosyal bir varlık olduğu ve bir ihtiyaçtan öte zorunluluk barındırdığı için herkesi kendisine tabi kılıp, kendisine dâhil eden bir süreçtir. Bu sürecin verimliliği ve doğru yönelimi insanın doğumundan itibaren önce aile sonrasında okul vasıtasıyla gerçekleşmiş ve sosyal çevrenin bu sürece dâhil olmasıyla tamamlanmıştır. “Sağlıklı, etkili bir iletişim becerisine sahip

olmak, bireyin sosyal yaşamda en çok ihtiyaç duyduğu niteliklerden birisidir. Çünkü bireyin sosyal ve mesleki yaşamında başarılı olabilmesi için ön koşul, sağlıklı, etkili bir iletişim becerisine sahip olmasıdır” (Kardaş, & Tunagür, 2015, s. 184). İletişim süreci sosyolojik olarak insana, insan olma anlamını kazandırmış, çevrenin ve toplumun bir parçası olmasını sağlamış aynı zamanda da eğitim öğretim sürecinin yürütülmesindeki en önemli yapı taşlarından birisi olma özelliği göstermiştir. Öğretim kalitesindeki istendik artış ile iletişim kalitesindeki istendik artış her zaman doğru orantılı olmuştur. İletişimin özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

- “-İletişim çift yönlü bir süreç olduğunu,
- İletişimde en az iki farklı birey(birim) olduğunu,
- İletişimde iletilen bir içerik(mesaj) olduğunu,
- İletişimde içeriğin çeşitli ortak sembollerle iletilildiğini,
- İletişimde içeriğin bir araçla(kanalla) iletilildiğini,
- İletişimde bir amaç doğrultusunda bir etkinin olduğu söylenebilir”

(Deryakulu, 1992, s. 788).

İletişim kaynak ve alıcı arasındaki veri giriş-çıkışıyla gerçekleşir ve bu verilerin anlamlandırılması sonucu oluşur. İletişim esnasında asgari olarak iki varlık bulunmalıdır ki bu süreç bir etkileşim süreci olarak ilerlesin ve iletişime dönüşsün. Bu süreçteki alıcı ve kaynak arasında olan ve iletişimin asıl amacı olan veri, mesajdır. İletişim süreci alıcının ve kaynağın ortak olarak anlamlandırabildiği metalarla ve işaretlerle gerçekleşir ve bu bir vasıta aracılığıyla sürdürülür. Bu süreç bir etki-tepki yoluyla ilerler ve iletişim süreci verilmek istenen mesajın anlamlandırılmasıyla tamamlanmış olur. İletişim becerilerinin bilimsel bir temele oturtulması ve bir bilim dalı hâline gelmesi sonucunda iletişim sürecini çeşitli yönlerden inceleyen ve temellendiren birçok model iletişim sürecini gerçekleştiren bazı temel ögeler olduğunu söylemiştir. Bu ögeler şunlardır:

### **Kaynak.**

“İletişimi başlatan ve iletilmek isteneni alıcı durumunda olana gönderendir. Kişiler arası iletişimde bu, insan veya insanlardan oluşan bir gruptur” (Deniz, 2014, s. 522). Kaynak, alıcı durumunda olan kişide davranış değişikliği oluşturmak görevine sahiptir. Kaynak konumundaki kişinin konu hakkındaki bilgisi, becerisi süreç içinde çok önemlidir. Kaynak

konumundaki kişinin iletişim becerileri ne kadar yüksek olursa iletilmek istenen mesajın da kalitesi o derece artacaktır.

### **Mesaj.**

Mesaj iletişim sürecinin algı ve anlam sürecini oluşturan, iletişime sebebiyet veren temel ögedir. Mesaj alıcının aldığı hissiyatlardan, sembollerden oluşmaktadır ve bedensel işaretlerle de bu işlev yerine getirilebilmektedir. Uyarıcı konumunda olan mesajın açık ve anlaşılabilir olması iletişim süreci açısından önem taşımaktadır, mesajın içeriği ne olursa olsun, anlam alıcının anlayabildiği kadardır felsefesine dikkat edilmelidir. Mesajda açıklık kadar duruluk da büyük önem arz etmektedir, verilmek istenen davranış değişikliği kelimelerin asgari bir biçimde ve işlevli kullanılmasıyla daha kolay ve anlaşılır bir biçimde gerçekleşecektir. Verilmek istenen mesaj tutarlı olmalı ve birbirini izleyen adımlar şeklinde ilerlemelidir bu sayede mesajın bütünlük ve algılanabilirlik düzeyi artacaktır.

### **Kodlama.**

Kod, aktarılma durumunda kaynağın zihindeki mesajın yerine geçen, onu temsil eden somut bir biçimdir. Bu, çeşitli sembollerin kullanımıyla gerçekleşir. Bunlar arasındaki ilişkilerin uzlaşım sal bir biçimde belirli ve sınırlı kurallarla örgütlenmesi, düzenlenmesi gereği vardır. Bilgi, duygu, düşünce, istek vb.'lerin bir sistem dâhilinde sembollerle iletme uygun hâle getirilmesine kodlama denir (Tutar, & Yılmaz, 2003, s. 25).

Kodlama canlılar tarafından oluşturulan ve kendi kullanıldığı topluluklar içerisinde belirli anlam kalıpları içeren imgesel bir sistemdir, insanlar kadar hayvanlar ve öteki türden canlılar da bu imgesel sistemi kullanarak ortak bir veri aktarım, anlatım ağı oluştururlar. İletişim denilen süreçte de bu kodlar vasıtasıyla iletilmek istenen mesaj verilir.

### **Kanal.**

“Kanal, iletilen mesajı kaynaktan alıcıya ulaştıran yoldur” (Evliyaoğlu, 1987, s. 134). Bu yol sözlü, yazılı, görsel veya kinetik olarak gerçekleşebilir. Kanal kavramının iletişim sürecinin hangi amaçla yapıldığına göre değişen önemli bir rolü vardır. Verilmek istenen mesaja, bilgiye, anlatıya bağlı olarak bunların en verimli şekilde gerçekleştirilmesini sağlayan bu süreci etkili kılan yöntem ve teknikler kanalla bütünleşik bir rol oynarlar. İletişim sürecinde verilmek istenen mesajın kalıcılığı ve anlaşılabilirliğinin üst düzey olması isteniyorsa birden fazla kanal yolu kullanılmalıdır.

## **Alıcı.**

“Alıcı, mesaj gönderen kişidir. Alıcı, iletişimin amacına göre, karşılıklı konuşmalardaki dinleyici, gazete okuyucusu, televizyon izleyicisi, radyo dinleyicisi, bir mektubun alıcısı, ders anlatılan öğrenci vb. konumundaki kişi veya kişilerdir” (Deniz, 2014, s. 524). Alıcı mesajda davranışının değiştirilmesi istenen hedef veya kişidir, mesajla verilen uyarıcıya reaksiyon gösterme ve dönüt vermesi beklenir. İletişimde alıcının bekleneni alma performansını gerçekleştirebilmesi için bazı durumların gerçekleşmesi gerekir; alıcının iyi bir dinleyici olması, alıcının fiziksel ve ruhsal açıdan sıkıntısız olması, alıcının bulunduğu iletişim ortamının sağlıklı bir dinleme-izleme ortamı olması vb.

## **Dönüt.**

“Mcquail ve Windahl’e göre (1993) dönüt alıcının kaynaktan gelen mesaja verdiği tepkidir. Geri bildirim kaynağın mesaj vermek istediği alıcının mesajı alıp almadığı, almışsa tepkisinin ne olduğu hakkında bilgi temin ettiği süreci ifade etmektedir” (Akt., Deniz, 2014, s. 525). Alıcıdan alınan tepkilere göre iletişim süreci şekillenir; sonlanır veya devam eder. Verilen dönütler iletişim sürecinin olumlu, olumsuz, anlaşılır, anlaşılmaz olduğuna yönelik ipuçları barındırır. Dönüt işleminin gerçekleşmesi, iletişimin bir süreç olarak ilerlediğini ve başarılı olduğunu gösteren önemli bir yapı taşıdır. Dönüt verilmişse iletişim sürecinin birçok basamağı geçilmiş demektir. Sağlıklı bir iletişim sürecinin devamı için dönütler yapıcı, olumlu pekiştirmeler sağlayan ve kaynağı sürece devam ettirmeyi sağlayacak nitelikte olmalıdır.

## **Sözlü İletişim**

Sözlü iletişim, karşılıklı konuşma ve dinleme eylemi ile yapılan iletişimdir. Bu iletişimin temel ögesi dildir. Toplumda iletişim ve etkileşim kullanılan dildeki sözler aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. Yüz yüze görüşmeler, toplantılardaki konuşmalar, brifingler, halka hitaplar, telefonla yapılan görüşmeler, konferanslar vb. bu sayede gerçekleşir (İl, 2018, s. 14).

Sözlü iletişim, bireyin sosyal çevresinde sözlü iletişim becerilerini kullanarak girdiği etkileşimdir. Bu etkileşim insanların ortak bir paydada kabullendiği dil vasıtasıyla gerçekleşir.

“Dil ile iletişimde, kişilerin ne söyledikleri; dil ötesi iletişimde ise nasıl söyledikleri önemlidir. İnsan, hayatı boyunca düşünce ve eylemlerine bir anlam kazandırmaya çalışır. Bu çabanın bir ürünü olan sözlü iletişimde mesajları kodlamak için kullanılan temel kod konuşma

dilidir” (Temizyürek, E., Erdem, İ., & Temizkan, M., 2014, s. 19). Bu kodlamaların ve sözlü dilin oluşması ve gelişmesinde ise bireyin bağlı olduğu toplumun bir ürünü ve sonucudur. Toplumsal her konuya uyan bir cümle olan İbn-i Haldun’a ait olduğu varsayılan “Coğrafya kaderindir.” deyişi, sözlü iletişim becerilerinin var olması ve gelişmesinde toplumun ne denli etkili olduğuyla da doğrudan ilintilidir. Birey yetiştiği toplumdan, bir mıknaş gibi kültür, fikir, bakış açısı, iletişimsel karakter, bilgi edinimi ve kullanımı olgularını kendisine çekmektedir. Bireyin var olduğu toplumun seviyesi de bu olguların iyi veya kötü yönde gelişmesine yol açmaktadır. Bu olguların gelişimi ve kullanımı da sözlü iletişim becerilerinin kullanımında büyük ölçüde pay sahibidir. Dolayısıyla toplum, bireyin sözlü iletişim yeteneğine doğrudan yön vermektedir.

Sözlü iletişim toplumsal yaşamla birebir ilintide olmakta, insana birçok alanda fayda ve kolaylık sağlamaktadır. Örneğin İl (2018) bu fayda ve kolaylıkları şu şekilde sıralamıştır:

- “-Sözlü iletişim yoluyla bilgi, duygu ve düşünceleri daha hızlı aktarma söz konusudur.
  - Karşılıklı konuşma ve dinleme etkinliğine dayalı olduğu için kısa sürede dönüt verme kolaylığı sağlamaktadır.
  - Anlaşılmayan noktalarda kaynağa soru sorma esnekliği vardır.
  - Jest ve mimiklerin kullanımına kolaylık sağlar.
  - Geri bildirim anında alındığı için yanlış anlaşılan mesajların iletilmesi daha kolaydır.”
- (s. 15).

Bu faydaları sağlayan sözlü iletişimin, veri aktarma işlemindeki hızı, dönüt verme sürecinde kolaylık sağlama özelliği, kaynakla anlık iletişim kurabilme imkânı sunması, bedensel hareketlerle mesajları destekleyebilmesi, kaynak ve alıcı arasındaki iletişimin verimli kılması gibi özellikleri içerisinde barındığı görülmektedir.

Canlılar iletişim sistemi içerisinde kendilerini belirli şekillerde, kendilerine özgü olarak bildirme sürecine girerler. Burada mesaj kavramı içerisindeki kodlamaların ne şekilde ve ne amaçla kullanıldıklarını karşılayan kavram ise sözlü iletişim biçimidir. İnsanın doğduktan sonraki kazandığı her yeni şema onun sözlü iletişim biçiminin şekillenmesinde önem arz eder. Bu şemalara etki eden kavramların başında kültür, toplum kuralları, toplum ihtiyaçları, toplumun benimsemiş olduğu din veya felsefi görüş, toplumun eğitim ve kültür seviyesi gelmektedir. Gönen (2015) iletişim biçimlerini on farklı alt başlıkta ele almış ve incelemiştir:

1) Kişisel ve bağlamsal sözlü iletişim biçimi, 2) Araçsal ve duygusal sözlü iletişimi, 3) Ayrıntılı ve öz sözlü iletişim biçimi, 4) Onaylayan ve onaylamayan sözlü iletişim biçimi, 5) Dışlayan ve dâhil eden sözlü iletişim biçimi, 6) Kendine ve diğer kişilere odaklı sözlü iletişim biçimi, 7) Destekleyici ve savunucu sözlü iletişim biçimi, 8) Aşağılayıcı sözlü iletişim biçimi, 9) Eleştirel sözlü iletişim biçimi, 10) Övücü sözlü iletişim biçimi (s. 141)

Bu başlıklandırma göstermektedir ki iletişim biçimleri kişiye, bağlama, araca, sözün içeriğine, kaynak ve alıcının birbirine olan dönütüne, kaynak ve alıcının birbirine olan tutumuna, kaynağın odaklanma biçimine, iletişimde olan savunma mekanizmalarına, kullanılan üsluba göre değişmektedir. Var olan bu iletişim biçimlerinin her birisinin kullanım amacının farklı olması bireyin bu biçimleri seçerek kullanmasının gerekliliğini göstermektedir. Bu biçimlerin duruma uygun olarak kullanılması sözlü iletişim sürecinin kalitesini arttıracak ve konuşmacının amacını gerçekleştirmesinde ona destek sağlayacaktır.

Sözlü iletişim insanoğlunun varoluşundan beri her zaman yazılı iletişimin önüne geçmiş ve insanoğlu tarafından en sık kullanılan iletişim biçimi olmuştur. Bu iletişim biçiminin sık kullanımı beraberinde onu engelleyici ve zorlaştıracı faktörleri de doğurmuştur. Gönen'in (2015) doktora tezinde paylaştığı tabloda bahsedilen faktörler aşağıdaki biçimde sıralanmıştır:

1) Geri bildirim yokluğu/yetersizliği, 2) Fazla bilgi yüklenmesi, 3) Alıcının motivasyon ve ilgi eksikliği, 4) Güvensizlik, 5) Fiziksel koşullar, 6) Elektronik iletişimden kaynaklanan sorunlar, 7) Algılama farklılıkları, 8) Cinsiyet farklılıkları, 9) Statü farklılıkları, 10) Kültür farklılıkları, 11) Amaç Farklılıkları, 12) Duygu/ düşünce farklılıkları (s. 155).

Tablodan hareketle şu ifadelerde bulunmak mümkündür: İletişim sürecini engelleyen ve zorlaştıran bu faktörler iletişim sürecinin niteliğine ve sürdürülebilirliğine etki etmektedir; bu etki mesajın içeriğini özlülükten uzak olması, alıcının ilgi ve motivasyonun düşüklüğü, kaynak ve alıcı arasında olan güvensizlik ve olumlu bağ kurulamaması, fiziksel ortamın ısı, ışık, ses, güvenilirlik gibi faktörlerden yoksunluğu, ileti kanalında yaşanan teknolojik aksaklıkların çözülememesi, kaynak ve alıcı arasında algı kopukluğu olması, cinsiyete dayalı önyargıların ve tutumların iletişim sürecine olumsuz yönde etki etmesi, kaynak ve alıcının arasında olan toplumsal sınıf farklılığının iletişim sürecine yansımaları, kaynak ve alıcı arasındaki kültür farklılıklarının iletişim sürecini bozması, kaynak ve alıcı arasındaki amaç farklılıklarının

iletiřim srecini sabote etmesi, kaynak ve alıcı arasındaki duygu ve dřnce farklılıklarının iletiřimin farklı ynlere saptırması řeklinde grlr.

Szl iletiřim srecinde kullandığımız dil olan szl dil, beraberinde birden ok disipline baėlıdır ve onlardan beslenmektedir. Toru'ın (2019) doktora tezinde disiplinler řu bařlıklar hlinde sunulmuřtur: 1) Ses Bilgisi, 2) Psikoloji (Ruh Bilimi), 3) Sosyoloji (Toplum Bilim), 4) Kelime Bilgisi, 5) Antropoloji, 6) Tarih, 7) Coėrafya , 8) Edebiyat , 9) Eėitim Bilimi (s. 15).

Bařlıklandırmadan grlmektedir ki szl dil birok disiplinle bir ilinti ierisinde; sekte kullanılan yapı birimleri, insan davranıřlarının biliřsel boyutu, toplumun birbiriyle olan iliřkileri, dilde bulunan kelimelerin yapı dizimi, insanoėlunun tarihi kkeni, yařanılan coėrafya, kullanılan dile ait edebi eserler, eėitim bilimleri bu ilintinin paralarını oluřturmaktadır.

Szl iletiřim insanoėlunun hayatında tarihin bařlangıcından beri nemli dzeyde yer almıřtır. Bu yer alma szl iletiřimin birok bilim dalı ile ilinti ierisinde olmasına olanak sunmuř ve insanoėlunun szl iletiřimi kendisiyle btnleřtirmesini saėlamıřtır. ocuk bilindiėi zere daha anne karnındayken ebeveynleriyle iletiřime geer ve daha doėum ncesi ařamada szl iletiřimle tanıřmıř olur. Bu szl iletiřim sreci ocuėun ilk formal eėitim yeri olan okulla buluřma anına dek ailesi tarafından bilinli olarak desteklenmeli ve yapılandırılmalıdır. Okul aėına kadar szl iletiřim becerileri, aile destekli olarak kısmen geliřtirilmiř bireyler okulda; duygu ve dřncelerini etkili anlatma, soru sorma, dřnme becerilerini kazanmada daha aktif rol stlenmektedirler. Szl iletiřim becerisi yksek olan bireylerin z yeterlilik duygularını geliřtirdiklerini, var oldukları toplumsal alanlarda kendilerini kanıtlama becerilerini kullanabilecek kapasiteye eriřtiklerini gzlemleyebilmek mmkndr.

Szl iletiřim becerileri yksek bireyler toplum nezdinde insani iliřkileri gl, iletiřim ortamlarında aranan kiřilerdir. Bu insanlar aynı zamanda ev ve iř hayatlarında da olduka bařarılı bir iletiřim řekli srdrmektedir. İř yerinde grup alıřmalarında toplayıcı, lider, motive arttırıcı, bařarılı bir kimlik gsterirler. Ev yařamındaysa aile ierisinde olması gereken saėlıklı, yapıcı, birleřtirici bir szl iletiřim becerisi sergileyerek toplumun temel yapıtařı olan aile atısını glendirirler.

Szl iletiřim becerisini iyi kullanabilen bireyleri barındıran geliřmiř toplumlar incelendiėinde diėer toplumlardan kltr, refah, ekonomik olarak da daha nde olduėu

görülmektedir. Sözlü iletişim demek bireyi, kültürünü temsil etmektedir. Sözlü iletişim kalitesinin bireysel olarak artması toplumu etkileyecek bu etki daha geniş çapta bir üst etkiyi yaratacaktır. Sözlü iletişimin öneminin kavranması ve bu yönde eğitsel adımlar atılması, bireylerin ve toplumların geleceği açısından büyük önem taşımaktadır. Sözlü iletişim becerilerinin geliştirilmesi için formal ve informal öğrenmelerle bireye bu becerinin kalıcı olarak kazandırılmasına yönelik çalışmaların artırılmasıyla ilgili adımlar atılmalıdır.

### **Sözlü iletişimin temel kavramları.**

#### ***Anlama.***

“Anlamak işi, anlamaklık, kavrama, derk, fehim, intikal, tefehhüm, vukuf.” ([sozluk.gov.tr](http://sozluk.gov.tr)). Türk Dil Kurumu anlamayı bu şekilde tanımlamıştır. “Anlamak eylemi eski bilgilerle yeni öğrenilenlerin birleştirilmesi sonucu gerçekleştiğine göre, belli bir bilgi birikimine sahip olmak gerektiği ortadadır. Bunun için çok okumak ve iyi bir gözlemci olmak şarttır” (Aktaş, & Gündüz, 2013, s. 36). Anlama kavramı olmadan iletişim sürecinin ve dört temel dil becerisinin amaçsız ve temellendirmesiz olacağı açıktır, anlama becerisini geliştirmek bu becerilerin de eşgüdümsel bir biçimde birbirleriyle gelişmesine bağlıdır. Bu gelişim için; eğitim-öğretim programları dört temel beceriyi geliştirmek üzeri hazırlanmalı ve bu süreçte anlama yöntem, tekniklerine yer verilmelidir.

#### ***Dinleme.***

Dinleme becerisi doğum öncesinde başlayıp gelişim boyunca süren, edindiğimiz ilk temel beceridir. Dinleme becerisinin önemi, temel taşı becerisi olmasından gelir; dinleme becerisini yüksek derecede kazanmış olan bir birey diğer beceriler olan okuma, yazma, konuşma becerisini edinmekte kolaylık çekecektir. “Dinleme, her ne kadar doğuştan getirilen bir yeti olsa da dinleme becerisinin kazanımı bir eğitim sürecini gerekli kılmaktadır” (Maden, & Durukan, 2011, s. 103). Dinleme becerisinden geçmiş programlarda her ne kadar bahsedilse de ilk defa bir beceri olarak ele alınması 2005 TÖP’le gerçekleşmiştir. Diğer becerilerle bütünleşik bir yapıda olup eğitim-öğretim hayatımıza dâhil olmuştur.

“Dinleme ile ilgili çeşitli tanımlar bulunmaktadır. Demirel’e (1999, 33) göre dinleme; konuşan kişinin vermek istediği mesajı, pürüzsüz olarak anlayabilme ve söz konusu uyarana karşı tepkide bulunabilme etkinliğidir. Gürel ve Tat’a (2012, 277) göre dinleme; fiziksel, duygusal ve entelektüel girdileri anlam arayışı ile bütünleştiren bir eylemdir. Etkili iletişimin

temeli olan dinleme, sözsöl iletileri duyma ve duyulanlara anlam kazandırarak tepkide bulunma olarak ifade bulunmaktadır. Dinleme, kişinin yalnızca sessel ve sözsöz uyaranları algılaması ile ilgili bir süreç değildir; onları anlaması, anlamlandırması ve tepki vermesiyle tümlenmektedir. Taşer (2012, 206) ise dinlemenin; konuşmada ileri sürölen düşönceleri anlamak, yorumlamak, değeriendirmek, organize etmek, aralarındaki ilişkileri saptamak ve belleğimize saklamaya değeri bulduklarımızı seçip ayırmak olduğunu söylemektedir. Ungan (2009, 136-137) dinleme etkinliğı satranç oyununa benzer. Satranç oyunu taşların tek tek hareketi üzerine gelişim gösterse bile, satrançta oyunun bütün yönlerini kontrol etme, taşların geliş yönünden varması muhtemel yönleri tahmin etme ve sonucunun ne olacağını da çözme çabası, dinleme etkinliğı için de geçerlidir, der” (Göçer, & Çaylı, 2019, s. 458). Bu tanımlamalardan dinleme ile ilgili bazı ortak özelliklere ulaşmak mümkündür:

- Bir anlayabilme ve tepki etkinliğıdir.
- Girdi, ürün, çıktı odaklı işleyen bir süreçtir.
- Yorumlama, analiz, sentez, seçme, süzme, ayırma işlemlerini içerisinde barındırır.
- Bütönsel bir algı anlayışı gerektirir.

Dinleme sürecinde anlamlandırabilme amacı esas olandır, dinleme ve işitme kavramlarının birbirleriyle aynı sanılması dinleme becerisinin ihmeline sebep olmuştur. İşitme; kişinin kulak organın fizyolojik olarak gelen ses parçacıklarını beynin sesi algılayan kısımlarına iletmesi olarak tanımlanabilir, dinlemeyse; kişinin bu ses parçacıklarını ayıklayarak bilgi, deneyim ve yaşantıları sonucunda anlamlandırarak bir mesajı algılama sürecidir yani aslında işitme, dinleme sürecinin bir ön şartıdır. Dinleme sürecinin iyi gerçekleşebilmesi için iyi bir işitme zorunludur.

“Dinlemeyi etkileyen faktörleri fizyolojik ve psikolojik faktörler olarak ele almak mümkündür. Fizyolojik faktörler öğrencinin duyma yetisiyle ilgilidir ve öğretmenin öğrenci özelliklerini bilerek davranması gerekir. Dinlemeyi etkileyen fiziki faktörler eğitim ortamlarının fiziki yapılarıyla da yakından ilgilidir” (Epçaçan, 2013, s. 335). Bu faktörlerin yanı sıra dinleyiciye ve konuşmacıya bağı faktörler de bu süreci etkiler.

Özbay’a (2006) göre dinleme sürecini etkileyen faktörler şu şekilde sınıflandırılmıştır: “1) Dinleyiciye bağı faktörler: Zekâ, işitme, dinlemenin öneminin farkında olma, konuya ilgi duyma, dikkat, dinleme amacı, dil özelliklerinin bilinmesi. 2) Öğretmene / konuşmacıya bağı

faktörler, 3) Konuşmanın / dersin içeriği, 4) Ortam, 5) Dinleme-anlama hızı, 6) Dinleme süresi” (s. 52).

Dinleyiciye bağlı faktörler, dinlemeyi şu şekillerde etkilemektedir; dinleyicinin zekâ seviyesi ve gelişim durumu dinlediklerini algılamasında önemli rol oynamaktadır. Dinleyicinin işitme sürecinde duyduklarını anlamlandırabilmesi için sesleri ayırt etmesi ve temiz bir duyma işlemi gerçekleşmesi gerekmektedir. Dinleyicinin dinlemenin önemini farkında olması onun bu süreçte güdülenmesini ve dinleme işlemini istemli bir şekilde, duyuşsal açıdan hazır olarak geçirmesini sağlamaktadır. Dinleyicinin konuya ilgi duyması dinleme sürecinde sıkılmayı önlemekte, sürecin alakayla ve haz duyarak ilerlemesini gerçekleştirmektedir. Dinleme sürecinde dikkat, dinleyicinin birçok uyaranla karşılaşmasına rağmen ilgi ve alakasını kaybetmeden süreçte kopmadan devam etmesini sağlamaktadır. Dinlemeyi amaçlı bir şekilde gerçekleştirmek dinleme sürecinin nasıl gerçekleşeceğinin dinleyiciye gösterilmesine ve sürecin hedefli olarak ilerlemesine yönelik katkı sunar.

Maden ve Durukan’a (2011) göre dinleyici stilleri 4 ana başlıkta toplanmaktadır; aktif dinleme, katılımcı dinleme, pasif dinleme, tarafsız dinleme. Aktif dinlemede dinleme süreci bedensel yani sözel olmayan becerileri kapsar; dinleyici konuşmacı arasındaki yakınlık-uzaklık, vücut dili, göz teması vb. gibi. Aktif dinleme içerisindeyse dikkat ve empati önemli kavramlardır. Katılımcı dinleme, dinleyicinin dinleme sürecine dâhil olduğu bir dinleme türüdür. Dönüt, soru-cevap, analiz, değerlendirme bu sürecin parçasıdır. Pasif dinleme, kaynak ve alıcının bir dönüt, paylaşım içerisinde bulunmadığı tek taraflı işleyen bir süreçtir. Video kayıtları, sinema, TV ve konferanslar bu sürece örnek olarak gösterilebilir. Tarafsız dinleme, dinleme sürecinin gerçekleşmediği bir dinlemedir, dinleyici verilmek istenen mesajı almaz, bedensel veya sözel olarak bir etkileşim göstermez.

Dinleme yöntem ve teknikleriyle ilgili kaynaklarda çeşitli sınıflandırmalar yapılmaktadır. 2006 Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda dinleme becerisi 7 ana başlıkta toplanmaktadır; katılımlı, katılımsız, not alarak, empatik, yaratıcı, seçici ve eleştirel. Doğan’ın (2014) çalışmasında Wolvin ve Coakley ile Kingen beş çeşit dinlemeden bahsetmektedirler . Bu beş çeşit dinleme türü şunlardır; ayırt edici, estetik, etkili, eleştirel, empatik dinleme (s. 165). Çeşitli kaynaklarda da bu ve benzeri minvalde yaklaşımlar olduğu bilinmektedir. Bu konuda bahsedilmesi gereken önemli husus bu yöntem ve tekniklerin yerinde ve işlevsel bir biçimde eğitim, öğretim süresince kullanılması, dinleme sürecini verimli bir hâle getirmeye çalışmasını sağlamaktır.

Dinleme eğitimi çocuğa formal olarak okulda verilmektedir. Bununla birlikte bilinmesi gereken; dinleme eğitiminin asıl olarak ailede başladığı ve alışkanlık olarak devam eden bir süreç olduğudur. Doğumundan ergenlik süresine kadarki yaşamında kendisine dinleme eğitimi verilen ve dinleme kuralları öğretilen bireyin ileriki süreçte iyi bir dinleyici olma yoluna gideceği aşıkardır. Çocukların dinleme alışkanlıkları doğumdan itibaren aile vasıtasıyla daha sonrasında ise örgün eğitim sürecinde dinleme eğitimiyle doğru bir biçimde şekillendirilirse bu becerinin gelişiminde önemli derecede yol kat edilecektir.

### ***Konuşma.***

“Konuşma, insanın, öteki insanlarla ilişkisini sürdürebilmesi için, en çok gereksinim duyduğu ve yararlandığı önemli bir dil etkinliğidir” (Aktaş, & Gündüz, 2013, s. 99). Konuşma, zihnimizde yapılandırdığımız düşünce kalıplarını toplumun ortak olarak benimsediği, anlam taşıyan ses birleşimlerine dönüştürmedir. Bu tanımlardan hareketle konuşmayı hem fiziksel hem de zihinsel bir süreç olarak tanımlamak mümkündür.

“Konuşmayı sağlayan sesleri tanıyabilmek için konuşma işlemlerinin gerçekleşmesini sağlayan çeşitli organların yapısının ve işleyişinin bilinmesi elzemdir. Konuşma tek yönlü fiziksel bir olgu olmayıp aynı zamanda işitme ile de bağlantılıdır” (Erdem, 2014, s. 181). Konuşma dilin yapısıyla ilgidir, ortak bir ses mekanizması ve bu mekanizmanın anlamlandırışını içerir, sembollerse bu mekanizmayı oluştururlar. Bu mekanizmayı anlayabilmek ve sağlıklı bir konuşma süreci geçirebilmek için sağlıklı bir işitme organına sahip olmak şarttır. İşitme organının yetersiz olduğu durumlarda bu ses sembollerinin yerini beden dilindeki semboller alır ve iletişim o şekilde gerçekleşir.

Özbay’a (2006) göre konuşmanın iki temel unsuru vardır:

#### **a) Fiziksel Unsurları;**

a.1. Sesle ilgili kavramlar: Boğumlanma, tonlama, duraklama, vurgulama, ritim.

a.2. İyi bir konuşmanın ses özellikleri: İşitilebilirlik, akıcılık, açıklık, hoş a giderlilik, bükümlülük

#### **b) Zihinsel Unsurları;**

b.1. Zihin ve anlam bilim

b.2. Konuşma-anlam-zihin

### b.3. Konuşma-bellek ilişkisi (s. 85).

Konuşmanın fiziksel ve zihinsel unsurlarının bilinip konuşma esnasında ve eğitiminde kullanılması iyi bir konuşmanın gerçekleşmesi için temel bir unsurdur. Sesin yükselmesi-alçalması, nerede nefesin kesilip yeni heceye geçileceğinin bilinmesi, nerenin baskın olarak söylenmesi ve konuşmada kullanılan ezgi bize ses kavramının konuşmadaki önemini gösterir.

Ses kaynak ve alıcı arasındaki etkileşimi oluşturur bu yüzden her şeyden önce işitilebilir olmalı, konuşmanın hitap ettiği kitlenin kaynağa olan yakınlığına ve uzaklığına göre ayarlanabilmelidir. Konuşmanın pürüzsüz olması, kelimelerin yerli yerinde kullanılması, gereksiz tekrarlara düşülmemesi gereklidir, bu öğeler konuşmada akıcılığı oluşturur. Konuşmada mesajın bir fikir ayrılığına yol açmadan düşünce karmaşasına meyletmeyecek bir biçimde verilerek açık olması sağlanmalıdır.

Konuşmada sesin işitilme, akıcılık, açıklık gibi kavramların yanında hoş a giderlilik özelliğini de barındırması gerekir. Sesin tınısı, kulağa gelişi, biçiminin de belirli nitelikler taşıması lazımdır. Genel süreçte aile çevresinde kazanılan bu özellik, geliştirmeye açık bir beceridir. Konuşma genel yapısında bir durağanlık taşımamalı sesin bükümlülük özelliğini barındırmalıdır. Ses; ton, hız bakımından farklılık göstermelidir, sesin perdesinde çeşitli yerlerinde alçalmalar ve yükseltmeler kullanılmalıdır.

Konuşmanın zihinsel sürecinde anlam bilim kavramı öne çıkmaktadır. “Anlam bilim, dilin düşünce yanıyla, sesle düşünce arasındaki ilişkilerle ilgilenen bir bilimdir” (Aksan, 1998, s. 30). İnsanların zihinlerinde seslere, kelimelere, cümlelere, sembollere yükledikleri değer ve anlam olgusudur. Burada “hindi” kelimesinin örnek verilmesi uygun düşecektir. Türkler hindi adlı hayvanın Hindistan’dan geldiğini düşünerek ona bu ismi vermişlerdir, Avrupa ülkeleriye hindinin Türkiye’den geldiğini düşünerek ona “Turkey” demişlerdir. Hayvanın zihinde yarattığı kavram aynıdır fakat, düşüncede onu çağrıştıran kelime farklıdır, yani sesler zihinde yaratılan, çağrışan düşüncelere yön vermektedir.

Konuşma sürecinde yöntem ve teknik kullanımı büyük önem taşımaktadır. Konuşma yöntem ve tekniklerine yönelik kaynaklarda çeşitli sınıflandırmalar yapılmaktadır. Millî Eğitim Bakanlığı 2006 Türkçe Dersi Öğretim Programına göre konuşma becerisi 10 ana başlıkta toplanmaktadır: ikna edici, eleştirel, katılımlı, tartışmacı, empatik, güdümlü, kelime ve kavram havuzundan seçerek, serbest, yaratıcı, hafızada tutma tekniği. Özbay (2006) ise bu 10 ana başlığa ek olarak tümevarım ve tümdengelim başlıklarını eklemiştir. Bu yöntem ve tekniklerin

kullanımı konuşmanın anlamlı, hedefli, zihinde etki yaratan, aktif, empatik, anlatma becerilerini geliştiren, söz varlığını güçlendiren, ifade yeteneğini arttıran, parça-bütün ilişkisini güçlendiren bir etkinlik olmasını sağlayacaktır. Okullarda konuşma etkinliği içeriğinde yapılan etkinliklerle bu yöntem ve teknikler kullanılmalı, öğrenciye nitelikli bir konuşma becerisi kazandırılmalıdır.

Aktaş ve Gündüz'e (2013) göre başarılı konuşmacıların yöntemleri şu şekilde sınıflandırılmıştır:

- İyi bir konuşmacı olmak, zaman zaman konuşmalara katılmak, çevreyi gözlemlemek, olayları sağduyu ile değerlendirme becerisine sahip olmak, çok okumak ve okudukları üzerine düşünmek.
- Konuşma sürecindeki izlenim; giyim ve tavırlar.
- Topluluğun karşısına kendinden emin bir tavırla ortaya çıkmak.
- Konuşmadan önce makama göre sırasıyla dinleyicileri selamlamak.
- Konuşmaya dostça, içten, gülümseyen ve kendinden emin bir tavırla başlamak.
- Konuşma sırasında jest ve mimiklerin konuşma metniyle uyum içerisinde olması.
- Bilimsel içerikli ve tartışmalı konuşmalarda ciddi, ağırbaşlı ve inandırıcı bir üslup kullanılmalıdır.
- Konuşmacı, argodan, ağız özelliklerinden arınmış temiz bir Türkçe ile konuşmalıdır.
- Konuşmacı içten ve açık yürekli olmalıdır.
- Konuşmacı alçakgönüllü olmalıdır.
- Konuşmacı görüş ve düşüncelerini anlatırken aceleci olmamalıdır.
- Konuşmacı, konuşmalarında duraklamaları kullanmalıdır.
- Dinleyicilerin dalgın ve uyku hâlinde olmamasını sağlayacak şekilde sesini kullanmalıdır (s. 135).

Konuşma becerisi, bireyin yaşamının bütününde, her alanını kapsayan her zaman aktif kullanılan bir beceri olduğu için hayat akışına yön veren bir beceri olarak görülmektedir. Yunus Emre'nin şu dörtlükleri bu açıklamanın kavranılmasına yardımcı olacaktır:

“Sözü bilen kişinin, yüzünü ak ede bir söz

Sözü pişirip diyenin işini sağ ede bir söz

Söz ola kese savaşı, söz ola kestire başı

Söz ola ağulu aşı, bal ile yağ ede bir söz

Kişi bile söz demini, demeye sözün kemini

Bu cihan cehennemini, sekiz cennet ede bir söz

Yunus şimdi söz yatından, söyle sözü gayretinden

Pek sakın o sah katından, seni irak ede bir söz”

2006 Türkçe Dersi Öğretim Programında konuşma becerisinin geliştirilmesiyle; öğrencilerin Türkçe estetik zevkine vararak ve zengin sözcük varlığından faydalanarak kendilerini doğru ve rahat ifade edebilmeleri, sosyal hayatta karşılaşacak sorunları konuşarak çözebilmeleri, yorumlayıp değerlendirebilmeleri amaçlanmaktadır. Bu amaçlarla programdaki konuşma etkinlik örneklerinde; birikimlerden, çeşitli görsel ve işitsel materyallerden yararlanma, düşüncelerini mantık akışı ve bütünlük içinde sunma, karşılaştırma yapma, sebep-sonuç ilişkisi kurma, sınıflandırma, değerlendirme, özetleme gibi anlamayı ve zihinsel becerileri geliştirici çalışmalara yer verilmiştir (MEB, 2006, s. 6). Programda konuşmaya yönelik etkinlikler ve çalışmalarla gelişim sağlanması amaçlanmaktadır fakat birey okul çağına gelene kadar belirli bir konuşma kültürüyle yapılmış olarak büyümektedir. “Konuşma, eğitimin temel aracıdır. Çocuklar, okula gelmeden önce Türkçe konuşmayı iyi kötü öğrenmiş olurlar. Ancak bu konuşma, kendi yaşlarının ve çevrelerinin Türkçesidir. Genellikle yetersizdir, ağız özellikleri taşır” (Kavcar, C., Oğuzkan, F., & Sever, S., 2005, s. 58). Çeşitli etkinliklerin, yöntem ve tekniklerin kullanımıyla, örgün öğretim sürecinde konuşma eğitimi gereken önemin verilmesiyle konuşma becerisinin geliştirilmesi programlı bir şekilde yapılmaktadır. Bu sürecin ilerlemesinde ve gelişiminde en önemli görev aileden sonra öğretmene düşmektedir; öğrenciye bu süreçte yardım etmeli, konuşma öncesi, esnasında ve sonrasında çalışmalar yaptırmalı, dönütler vermelidir.

## **İletişimin Önemi**

İletişim her canlı arasında olan kaçınılmaz bir veri aktarımıdır. Böcekler, yırtıcılar, bitkiler ve insanlar, her tür kendi içerisinde bir etkileşim ağına sahiptir. Sosyal bir canlı olan insan var olduğundan beri toplumsal ihtiyaçlarını gidermek için iletişim kurma ihtiyacı hissetmiştir. İlkel insanlar iletişim kurma işini dokunarak ve vücut dilleriyle ortak semboller

aracılığıyla dile getirmiş, sonrasında ise sözlü bir dilin var olmasıyla ses yoluyla iletişim kurmuştur. “Sözlü iletişimin, insanlığın varoluşundan beri paralel olarak gelen ses ve dil yapılanması nedeniyle, doğal bir süreci vardır. Bu da gündelik hayatlarımızda hâlen sözlü iletişimin temel bir değeri olduğunu bize gösterir” (Erdönmez, 2019, s. 96).

İletişim birbirini tamamlayan iki dalda ilerleme kaydetmiştir, yazılı ve sözlü olarak gerçekleşmiştir. İnsan iletişim ihtiyacını sözlü olarak gerçekleştirirken, Sümerlilerin yazıyı bulmasıyla hem yazılı hem de sözlü olmak üzere iki dala ayrılmıştır. Yazının bulunması insanlık tarihi açısından büyük bir öneme sahip olmuştur. Yazı sayesinde geçmişin ve geleceğin kültürleri birbirleriyle iletişim kurabilme imkânı bulmuştur. “Sözlü kültürden yazıya geçiş, toplumsal gelişmelerle önemli ölçüde ilişkilidir. Daha çok yazılı kültür ekseninde ilerleyen dünyada, eğitim adına her türlü gelişme, sözlü kültürü yok sayarak olamaz. Yazılı kültür, bugün için ikinci bir sözlü kültür oluşturmıştır. Bu da enformasyondur ve söz de bunun içinde metalaşmıştır” (Baş, 2011, s. 115). Teknoloji, her zaman ihtiyaç odaklı olarak ilerlediği için bu ilerlemeden iletişim teknolojileri de payını almıştır. İnsanlar teknolojik ortamlarda yazı dilini sözlü dile çevirmiş, sosyal medya gruplarında bir sözlü-yazılı dil kullanır hâle gelmişlerdir.

İş, aile ve sosyal yaşantısında sevilen, saygı gören insanların iletişim becerileri yüksektir. Ülkelerin siyasi, politik liderlerine baktığımızda da görünen manzara yine değişmeyecektir. Birey iletişim becerisini ailede kazanır fakat bu beceri büyük ölçüde okullarda şekillenir.

En önemli sosyalleşme ve bilgi edinme ortamlarından biri olan okul, iletişim biçiminin gelişmesinde ve öğrenmede önemli bir rol oynamaktadır. Bilindiği gibi öğrenme ve öğretme bir iletişim sonucu gerçekleşmektedir. Bireylerin eğitimleri sırasında her türlü öğrenmeyi gerçekleştirebilmeleri, büyük ölçüde sözlü iletişim becerilerini etkili kullanmalarına bağlıdır. Sözlü iletişim becerisi gelişmiş bir öğrenci, soru soran, düşünen, düşündüren ve etkin olan öğrencidir. Duygu ve düşüncelerini doğru, anlaşılır ve etkili bir biçimde anlatamamak, bir bakıma düşünmemek, sonuç olarak sınıfın etkinliğine karışmamak, özetle; öğrenememek demektir (Kavcar vd., 2005, s.59). Öğrenci merkezli eğitim programlarının uygulanmaya başladığı günümüzde sınıf içi ve sınıf dışı öğrenmelerde öğrencilerin sözlü iletişim becerileri daha da önem kazanmaktadır (Saraç, 2006, s. 3).

Öğrenme faaliyetlerinin gerçekleşmesinde iletişim ve iletişim becerilerinin rolü yadsınamaz. Öğrencinin akademik ve sosyal zekasının gelişimi iletişim becerilerinin yüksek olmasıyla doğru orantıda olduğuna göre, okullarda öğretmenlerin iletişim becerileri açısından rol model olması ve öğrencilerinin iletişim becerilerini yükseltici yönde çalışmalar yapmaları gerekmektedir. Bu çalışmalara ne denli önem verilirse, öğrencinin bilgi, birikim ve kültürlenme düzeyi o oranda artacaktır. Öğretmenin iletişim becerisinin kalitesi de öğrencinin iletişim becerisi kalitesini paralel bir biçimde etkileyecektir.

Öğretim sürecinde kullanılan ve temel kılavuz olan 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nda ifade edilen Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları ve Temel ilkeleri doğrultusunda hazırlanan Ortaöğretim Türk Dili ve Edebiyatı Dersi Programı'nın (MEB, 2019) "Yetkinlikler" başlığı altında iletişim becerisinin önemine yönelik olan "Ana Dilde İletişim" başlığı yer almaktadır. Bu başlığın tanımında şu ifade geçmektedir; "Kavram, düşünce, görüş, duygu ve olguları hem sözlü hem de yazılı olarak ifade etme ve yorumlama (dinleme, konuşma, okuma ve yazma); eğitim ve öğretim, iş yeri, ev ve eğlence gibi her türlü sosyal ve kültürel bağlamda uygun ve yaratıcı bir şekilde dilsel etkileşimde bulunmaktır" (s. 6). ve Ayrıca "Öğretim Programının Özel Amaçları" başlığı altında şu amaca yer verilmiştir; "Dinleme, okuma, yazma ve konuşma stratejilerini doğru ve uygun şekilde kullanarak etkili iletişimciler olmaları" (s. 12). Görülmektedir ki programda geçen bu yetkinlik ve amaç öğrencinin sözlü yorumlama becerisine yönelik bir önem atfetmektedir. Sözlü iletişimi de içerisinde barındıran ve değer kazandıran bu maddenin yetkinlikler ve özel amaçlar kısmında yer alması iletişim sürecinin kasıtlı olarak geliştirilmesine verilen öneme dair bir kanıt oluşturmaktadır. "Sözlü iletişim birey açısından önemli olduğu kadar toplum açısından da son derece önemlidir. Sever'e göre (1998, s. 54) demokratik bir toplumda toplumsal yaşama etkin bir biçimde katılma, bireylerin iletişim becerilerini yeterince edinmiş olmalarını gerektirmektedir. Çünkü demokratik bir toplum her şeyden önce duygu, düşünce, izlenim ve tasarımlarını doğru ve eksiksiz aktarabilen, iletilenleri de doğru anlayabilen; sorunlarını iletişim becerilerini kullanarak çözmeyi alışkanlık hâline getirmiş bireylere gereksinim duyar. Eğer iletişim becerileri gelişmemiş ise sorunların çözümünde iletişimin yerine kaba güç ve çatışmanın yeğlenmesi kaçınılmazdır" (Saraç, 2006, s. 4). İletişim becerileri yüksek bireylerin oluşturduğu bir toplumla beraber o toplumda kalite ve huzur da artacaktır çünkü toplumun yapı taşı olan birey; parça-bütün ilişkisi içerisinde ilerleyen bir iletişim ağının parçasıdır. İletişim becerileri bireyin çocukluk dönemiyle birlikte gelişmekte ve iletişim becerisinin kalitesi yaşadığı topluma yön vermektedir; iletişim becerisinin bu denli önemli oluşunu kavramak ve onu geliştirici

alıřmalarda bulunup gereken hassasiyeti gstermek bireysel ve toplumsal deęerler aısından nem gstermektedir.

## **İletiřim Srecinin Geliřimi**

İletiřim becerilerinin geliřtirilmesi sreci; ocukluktan itibaren bařlayan daha sonra aile ve okulun yardımıyla ilerleyen, evreyle btnleřik bir sretir. Bu srecin geliřtirilmesinde ortaokul dnemine kadar sınıf ęretmenlerine, ortaokul srecindeyse Trke ęretmenlerine nemli grevler dřmektedir. Programda drt temel becerisiyle verilen derslerde bu becerilerin geliřtirilmesi nemsenmeli ve ocuklara iletiřimle ilgili tutumların kazandırılmasına zen gsterilmelidir.

Geliřtirim srecinde ęretmenler kadar ailelere de grevler dřmektedir. Ailelerin ęretmenlerle uyum iinde olması, ocuęun geliřim dzeyini takip etmesi, ocuęuyla yapıcı bir slupla konuřup ona saygı gstermesi, ona vakit ayırması, okuldaki durumunu takip etmesi ve veli toplantılarına katılıp ocuęu her ařamada izlemesi bu srece byk lde katkı saęlayacaktır.

Sre ierisinde kiřinin kendisini geliřtirmeye ynelik davranıřlar takınması da nemlidir. Kiřinin iletiřimsel srecinde evresini iyi analiz edip deęerlendirmesi, olumlu bir konuřma zemini hazırlaması, yapıcı ve iyileřtirici bir tutumda iletiřim iinde olması, dinleme, konuřma yntem ve tekniklerini bilip benimsemesi, iyi bir konuřmacı ve dinleyicide olan zellikleri kendibenlięine katabilmesi srece olduka fayda saęlayacaktır.

Deniz’e (2014) gre iletiřimde dikkat edilmesi gereken bazı davranıřlar vardır:

- Rahata anlařılabilir cmleler kurma.
- Ses tonunu ayarlayabilme.
- Konuřmaya bařlarken eleřtiri, emir trnden bir ifade kullanmama.
- Konunun nemli blmlerinden sonra ve sonda mesajı zetleme.
- nemli noktalara ilgi ekmek iin vurgu ve tonlama kullanma.
- Sorulara yeterince aıklayıcı cevaplar verme.
- Karřımızdakilere ynelik olumlu-vc szler syleme.

- Hazırlık yapma.
- Konuşmanın planını belirleme.
- Geri bildirim alma.
- Jest ve mimik unsurlarını konuşmayı desteklemek için kullanma.
- Kılık, kıyafet ve genel görünüşe dikkat etme.
- Göz teması kurma.
- Karşımızdakine küçük düşürücü davranışlarda bulunmama.
- Empati kurma (s. 546).

Bu davranışlar iletişimin temel unsurları olmakla birlikte iletişim sürecini geliştirme aşamasında da önemli rol oynamaktadır. Bunlar ve benzeri iletişimsel gelişim davranışlarının öğrenciye gelişimsel dönemlerine uygun, basamaklı olarak, öğretim programlarıyla harmanlanmış bir şekilde kazandırılması iletişimsel becerisinin artırılmasında önemli derecede rol oynayacaktır.

## **İletişim Teknolojileri**

Temel anlamıyla insanlar arasında duygu, düşünce ve bilgi aktarımı şeklinde tanımlanabilen iletişim kavramı tarihin en eski dönemlerinden beri insan hayatında etkin bir rol üstlenmiştir ve üstlenmeye de devam etmektedir; düşünme sırasında gelişen olayların girdi ve çıktılarının paylaşımı, bu olayların düzenlenmesi ve şemalandırılması gibi. Bu beceriler toplum düzeyinin yükselmesinde önem arz etmektedir. İletişim kavramı insanoğlunun varoluşundan itibaren önce beden dilinin kullanımıyla devamında da ses ve kelimelerin kullanılmasıyla kendisini toplum yapısına aksettirmiştir, yazının da icadıyla bu aksettirme iyice toplumun içine nüfus etmiştir. Sanayi ve bilim toplumuyla yükselen teknolojiden nasibini iletişim de almış, iletişim becerileri teknolojiyle şekillenmiştir. “İletişim teknolojileri kavramı ise, genellikle, iletişim alanındaki bütün teknolojileri kapsayan bir kavram olarak kullanılmakta olup, iletim, telekomünikasyon, iletişim, enformasyon, yayın, yayım ve basım kelimeleri ile ilgili bütün teknolojileri içermektedir” (Uluç, 2003, s. 14). İletişim teknolojisi içerisinde iletişim becerisini kolaylaştırmak için kullanılan her materyal ve ürün de iletişim teknolojilerinin kapsamına girmektedir. “İletişim çağı olarak adlandırılan günümüz dünyasında her an ortaya çıkan teknolojik yeniliklerin iletişimi farklı bir boyuta taşıdığı böylece bireyleri ve dolayısıyla

örgütleri de dönüştürdüğü bir gerçektir” (Danayiyen, Kıyak, & Ünal, 2017, s. 34). İletişim teknolojileri; geçmişten günümüze bir birikim hâline gelmiş verilerin iletişimsel süreçte yapılandırılması, işlevsel hâle gelmesi ve iletişim sürecinin devamlılığına katkı sunması bakımından büyük önem kazanmıştır. İletişim teknolojileri çok daha eski dönemlerden beri insan hayatında var olmuş, insanoğlu diğer teknolojilerden çok daha önce onunla tanışmıştır.

“Sanayi öncesi toplumu için egemen değer toprak iken, sanayi sonrası toplumda bilgi ve bilginin kullanımı hızla önem kazanmaktadır” (İlgaz, 2012, s. 265). Bu durum beraberinde iletişim ve iletişim teknolojisine verilen önemin artmasında büyük bir etken olmuştur. Haberleşme, bilgilendirme, medya, iletişim, mobil iletişim kavramlarıyla ilgili olan her teknoloji içerisinde iletişim teknolojisini barındırır. İletişim teknolojileri 1970’lerden beri gelişmeye başlamış, 80’lerde bilgisayar ve cep telefonlarının da insan hayatına girmesiyle bu gelişim hızı yüksek bir ivme kazanmıştır. Örneğin internet kavramından bahsedilmesi gerekirse: “İnternet, Soğuk Savaş’ın ürünüdür. İlk olarak ABD hükümeti tarafından 1970’li yıllarda, nükleer bir saldırı durumunda, bilgi paylaşımının sürmesi ve iletişimin korunması amacıyla kurulmuş, 1980’lerde ise hızlı bir süreçle önce akademik çevrelerin yararlanacağı bir iletişim ağı, daha sonra ilkesel olarak kişisel bilgisayarı ve telefon hattı olan herkesin ulaşabileceği bir elektronik kitle iletişim aracı olarak geliştirilmiştir” (Marshall, 1999, s. 46). “İnternetin hem çoklu ortam uygulamaları açısından uygun bir platforma dönüşmesi, hem de ticari kullanıma hazır hâle gelmesi, 1990’ların başında World Wide Web’in7 (WWW) ortaya çıkışı ile gerçekleşmiştir. Medya tarihçileri metin tabanlı çevrim içi enformasyonun grafik-tabanlı içeriğe dönüşmesi sürecinin internetin yayılmasını hızlandırdığı ve bu süreçte de en önemli rolü web’in oynadığı konusunda hemfikirdirler. Diğer taraftan internet üzerinde web aracılığı ile farklı türlerde içeriğin sunulabilmesi nedeniyle mevcut iletişim ortamının topyekûn değiştiği, iletişim alanının hem teknolojik temelinin hem de sanayi yapısının farklılaştığı sıkça tekrarlanan iddialardandır. İnternet üzerinde farklı iletişim hizmet ve teknolojilerinin hızla birbirine yakınsıyor olması, iletişim endüstrisinde ve politikalarda kaçınılmaz birtakım dönüşümlerin işareti sayılmaktadır” (Başaran, 2010, s. 258). Bu durum iletişim teknolojilerinin kapsadığı alanların geçerliliğinin ve büyüklüğünün görülmesinde güzel bir örnektir. “Örneğin askeri alanda uydulardan, uçaklara denizaltılara, füzelere kadar tüm modern silahlar bilgi yoğun teknolojilerinden oluşmaktadır. Aynı şekilde üretimdeki karmaşıklıklar, gelişen teknolojilerin entegrasyonu, piyasaların giderek artan çeşitliliği bilgi yoğun teknolojinin kullanımını gerekli kılmaktadır” (Polat, 1998, s. 8). İnsan hayatında bu denli var olan ve insan yaşamının birçok alanında boy gösteren iletişim, teknoloji ve iletişim teknolojileri geçmişten günümüze kadar

insanoğlunu etkilemektedir ve etkilemeye devam da edecektir. Modern toplumların kurulmaları ve yükselmeleri aşamalarında iletişim hayati bir önem taşımaktadır. İletişim sürecinde mesaj içeriğinin ve bu içeriğin paylaşım hızının insan hayatındaki zorunlu faktörlerden bir tanesi olması da bu etkilemenin bir kanıtıdır. Bu nedenden ötürü iletişim ve iletişim teknolojileri kapsamındaki her ürünün kullanımı, geliştirilmesi ve ortak bir paydada buluşması modern çağa ayak uydurmak isteyen her ülke için bir zorunluluk hâline gelmiştir. Bu ülkeler iletişim teknolojilerinin sadece iş yaşamında değil toplumsal yaşamda da bir o kadar etkisi olduğunu çeşitli analizlerle kavramışlardır. Bu etki ve önem iletişim teknolojilerinin bölgesel değil global olması gerektiğini göstermiştir. İletişim teknolojileri geri kalmış bölgelerde yaşam standartlarının yükselmesinde, eğitim, sağlık ve bilgiye ulaşma yolunda kritik bir rol oynamaktadır. İletişim teknolojilerinin fayda ve imkânlarını ülkelerin sadece belirli kısımlarında kullanılması değil bütününe uyarlanması ve kullanılması iletişimin insan hayatındaki eşitlikçi yararı açısından büyük önem taşımaktadır. Günümüz modern dünyasında eski zamanlara oranla iletişimsel teknoloji alanında yapılan yeniliklerin yayılması ve daha çok kişiye ulaşması çok daha kısa bir zaman diliminde sürmektedir. Bu durumun sebepleri arasında toplumun teknolojiyi benimsemesi ve bu teknolojinin temel bir ihtiyaç hâlini alması gösterilebilir. Toplumun bunu benimsemesi ve kendine mal etmesi durumunda, toplumun bağlı bulunduğu ülke yönetimi ülkenin geneline ne kadar iyi bir iletişim alt yapısı sağlarsa bilginin yayılımı ve paylaşımı da o derece güçlenecektir. Bu durum iletişim teknolojilerinde iletişim alt yapısının önemini göstermektedir.

Gelişen iletişim teknolojileriyle birlikte insanlar kütüphanelere sığmayacak derecede bilgi ve belgenin bir flashbellek veya da internetteki bir bulut dosyasına sığdığını görmüşlerdir. İletişim teknolojilerinin gelişmesini sağlayan, bel kemiği olarak nitelendirebilen internet kullanımının artmasıyla, internet üzerinden yapılan paylaşımlar ve veri tabanlarının oluşturulması da artmıştır. İnternet kullanımının artması ve gelişmesiyle, internet üzerinde yeni bir iletişim dünyası oluşmuş; Twitter, Facebook, Instagram gibi yeni paylaşım ve etkileşim içeren uygulamaların çoğalmasına neden olmuştur.

İletişim teknolojilerinde yaşanan bu düzeyde sıçrama elbetteki konsol oyunlarına da yansımış, oyunlar çoklu oyunculu(çevrim içi) olma yolunda evrilmiştir. Çevrim içi sürede geçen zamana paralel olarak oyunlarda insanlar kendilerine yeni bir dünya yaratmışlar, arkadaş çevreleri ve yaşam stillerini adeta oyunla bir bütün hâline getirmişler, oyuna entegre olmuşlardır. Oyunla edinilen çevreler insanlar üzerin derin bir etki yaratmış ve birbirleriyle duygusal düzeyde bir iletişim bağı oluşturmuşlardır. Bu süreçle beraber insanların kimileri

oyunların içerisinde kimileriye sosyal medya uygulamalarının içerisinde gerçek dünyadan kopuk bir yaşam sürmeye başlamışlardır. Yaşanan olaylar ortaya yeni bir tür hastalık çıkmasına sebep olmuştur: internet bağımlılığı. İnsanlar oyun veya da sosyal medya kullanırken o platformlarda kendilerine yönelik ikinci bir kişilik yaratmışlardır. Bu kişilikler de aynı gerçek kişilikler gibi kendilerine özgü bir irade, benlik kazanmış ve yaptıkları davranışların ahlaki ve bilinç içeren sorumluluklarını üstlenmeye başlamışlardır. Oluşturulan bu ikinci kişilikler insanların gerçek kimliklerinin önüne geçmiş; bir alt-üst kimlik karmaşası yaşanmasına yol açmıştır. İkinci kişiliğin güç kazanması oranıyla, insanların internet bağımlılığı oranı da paralel olarak artmıştır. Yaşanan bu durum sosyalleşme durumundan ziyade insanın zihninde oluşan bir kişilik parçalanması olarak görülmektedir, varoluşundan beri sosyal bir canlı olan insan çevrim içi dünyada da bunu korumuştur. Çevrim içi dünyadaki sosyalliğine paralel olarak gerçek dünyadaki sosyalliği azalmış, asosyallikte zirve noktaları görmüştür. Çevrim içi olarak sosyalleşme, toplumdan bir kaçış olarak görülmüş ve insan hayatında yadsınamaz bir etki yaratmıştır. Günümüz dünyasında sosyal medya veya çevrim içi oyunlar vasıtasıyla tanışan, arkadaş grupları oluşturup buluşma partileri düzenleyen, arkadaşlıklarını gerçek dünyaya taşıyan hatta evlenen kişilerin olduğu da bilinmektedir. Çevrim içi iletişimde yaşanan bu derece yüksek bir ilerlemenin günümüz zamanındaki temel iletişimi daha da yükselttiği veya da tamamen bitirdiğine yönelik akademik çalışmaların sayısının çokluğu da bu konunun asli önemini ve insan hayatına olan etkisini göstermektedir.

İnsan hayatına son derece müdâhil olduğu görülen iletişim teknolojilerinin kullanımı, temel becerilerimizden olan okuma ve yazma becerilerini de farklı boyutlara taşımıştır. İletişim teknolojileriyle bu beceriler yeni bir isim kazanmış, yeni bir tür olarak karşımıza çıkmıştır; dijital okuma, dijital yazma. İnsanların iletişim becerilerini dijital ortamda kullanmasıyla internet üzerinde sanal bir iz bırakmaya başlamışlardır. Kişiler tarafından yapılan her eylem kaydedilmiş ve bir zaman sonra onların karşısına çıkabilecek konuma gelmiştir. Bu durumdan hareketle iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte gözetim ve izlenme algısının da insanlar üzerindeki etkisinin arttığını söylemek yanlış olmayacaktır. İletişim teknolojilerinin gelişmesiyle bağımlılıkla beraber yeni bir sorun daha ortaya çıkmıştır; dijital zorbalık. Dijital zorbalıkla kişisel kullanıcı bilgilerinin çalınması, paylaşılması, bunların bir tehdit unsuru olarak kişi üzerinde kullanılması gibi birçok durum kişiler üzerinde etkili olmuştur. Çevrim içi ortamlarda birçok açıdan serbestlik ve her yönden rahatça etkileşim özgürlüğü imkânı vardır. Ancak bu özgürlük özellikle sosyal medya platformlarında kötü amaçlarla kullanılmakta ve özellikle denetim imkânının bulunmamasından dolayı birçok kişinin temel hak ve hürriyetlerini

zedelemektedir. Bu durum da toplumda bu tür kötü olaylar yaşayan insanların ve çevrelerinin psikolojilerinin kötü etkilenmesine neden olabilmektedir. İletişim teknolojilerinin getirdiği olumsuz etkenler elbette azımsanmamalıdır fakat bu etkenlere alınacak olan önlemlerle yaşanan problemler zaman içerisinde giderilebilme imkânına sahiptir. İletişim teknolojilerindeki bu olumsuz yöndeki etkenlere rağmen iletişim teknolojilerinin olumlu getirilerinin büyüklüğünün daha fazla olduğu görülmektedir. Gerçekleştirilen tüm yazışmaların, görüntülerin, eylemlerin ileriki yüzyıllar ve insanlar adına saklanması, bilgi ve veri paylaşım hızının inanılmaz hızlara çıkması, ucu bucağı olmayan bilgi kaynaklarına hızlı yoldan erişim, millerce uzaklıktaki insanlarla canlı ve görüntülü olarak iletişim kurabilmesi ve birçok şey iletişim teknolojilerinin getirdiği en büyük faydalardandır.

### **Türkçe ve Edebiyat Eğitiminde İletişim Teknolojilerinin Kullanılması**

Türkçe öğretimi diğer tüm dersleri de etkileyen, onları algılamayı ve anlamayı kolaylaştıran temel bir dersin bireye aktarılmasıdır. Geniş bir kapsamı içerisinde barındıran ve bu denli bir öneme sahip olan Türkçe öğretimi bünyesine yeni yaklaşımları da alarak zaman içerisinde kendisini güncellemiştir. Türkçe öğretimi diğer tüm derslerle birlikte 2006 Türkçe Dersi Öğretim Programı ile geleneksel yaklaşımdan yapılandırıcı yaklaşıma geçmiştir. Yapılandırıcı yaklaşım öğrenme sürecini zihinle bağdaştıran, etkileşim ve gelişimle de öğrenme sürecinin bir temas hâlinde olduğunu söyleyen yaklaşımdır. 2006 TÖP’de, programdaki temel yaklaşım başlığı altında bu durum şu şekilde açıklanmıştır; “Türkçe Dersi Öğretim Programı’nda yaklaşım olarak, öğrenme sürecinde öğrencinin birikim ve deneyimlerinden hareketle sorunlara çözümler üretmesini, öğrenme-öğretme etkinliklerinde öğrencinin gelişim düzeyinin dikkate alınmasını, dolayısıyla değerlendirmede öğretim sürecindeki gelişimin de önemli olduğu benimsenmiştir. Bu yaklaşımın temel hedefi, öğrencinin öğretmen rehberliğinde; etkili iletişim kurması, grup çalışmalarına katılması, öğrendiklerini aşamalı bir biçimde inşa etmesidir. Türkçe öğretiminin daha verimli olabilmesi için, öğrencinin derse etkin olarak katılmasının sağlanması, motivasyonunun sürekli olarak desteklenmesi gerekir” (MEB, 2006, s. 3). Görülmektedir ki programın yaklaşım başlığında etkili iletişim becerisine vurgu yapılmakta, hedef kısmında etkili iletişime değinerek verilen önem gösterilmektedir. Yine programın genel amaçlarında “Duygu, düşünce ve hayallerini sözlü ve yazılı olarak etkili ve anlaşılır biçimde ifade etmeleri” (MEB, 2006, s. 4) ve “Bilgiye ulaşmada kitle iletişim araçlarından yararlanmaları, bu araçlardan gelen mesajlara karşı eleştirel bakış açısı kazanmaları ve seçici olmaları” (MEB, 2006, s. 4) ifadeleri yer almaktadır. Genel amaçlarda yer alan bu maddeler iletişim becerilerine verilen önemi ve kitle iletişim araçları gibi teknolojik

araç gereçlerden nasıl ve ne şekilde faydalanılmasını gerektiğini göstermektedir. Aynı zamanda 2006 TÖP’ün temel beceriler kısmında yer alan “Bilgi teknolojilerini kullanma” becerisinin programla ulaşılmak istenen bir beceri olarak görülmesi teknolojiye verilen önemin de bir göstergesidir.

Güncel ve en son kullanılan program olan 2019 TÖP’ün , Millî Eğitim Bakanlığı Eğitim Programları alt başlığında bilim ve teknolojinin gelişimiyle ilgili şu ifade yer almaktadır: “Bilim ve teknolojiye yaşanan hızlı değişim, bireyin ve toplumun değişen ihtiyaçları, öğrenme öğretme teori ve yaklaşımlarındaki yenilik ve gelişmeler bireylerden beklenen rolleri de doğrudan etkilemiştir” (MEB, 2019, s. 3). Aynı ifade bire bir olarak 2019 Ortaöğretim Türk Dili ve Edebiyatı Dersi Programı’nda da yer almaktadır. Görülmektedir ki gelişen teknoloji, eğitim ve öğretime de kendisine ayak uydurma becerisi zorunluluğu getirmiş ve ders programlarına da kendisini yansıtmış, bu gelişimle birey ve topluma da farklı sorumluluklar yüklemiştir. 2019 TÖP’de yetkinlikler alt başlığı altında geçen şu madde iletişim ve teknoloji kavramları açısından önem arz etmektedir: “Dijital yetkinlik: İş, günlük hayat ve iletişim için bilgi iletişim teknolojilerinin güvenli ve eleştirel şekilde kullanılmasını kapsar. Söz konusu yetkinlik, bilgiye erişim ve bilginin değerlendirilmesi, saklanması, üretimi, sunulması ve alışverişi için bilgisayarların kullanılması ayrıca internet aracılığıyla ortak ağlara katılım sağlanması ve iletişim kurulması gibi temel beceriler yoluyla desteklenmektedir” (MEB, 2019, s. 5). Aynı ifade bire bir olarak 2019 TDE Programı’nda da yer almaktadır. Böyle bir yetkinlik alanının programda yer alması, iletişim ve teknolojinin bir ihtiyaç hâlinde çıkıp her bireyde kazanılmış bir beceri olarak görülmek istendiğini göstermektedir. Günümüz sosyal yaşamda ve iş yaşamında da görüldüğü ve hissedildiği üzere bu becerinin programla desteklenmesi ve bir yetkinlik olarak verilmesi bireye birçok açıdan artı ve fayda sağlayacaktır. 2019 TÖP’ün öğrenme ve öğretme yaklaşımı alt başlığı incelendiğinde de eğitim ve teknoloji kullanımını destekleyici ifadeler görmek mümkündür: “Öğrenme öğretme sürecinde mümkün olduğunca bilgi ve iletişim teknolojilerinden yararlanılmalıdır. Bu teknolojilerin kullanılması öğretim stratejilerini zenginleştirirken aynı zamanda öğrencilerin öğrenmelerini destekleyecektir. Öğrenciler verileri toplama, organize etme ve sınıflamada, elde ettikleri bulguları yazma, düzenleme ve sunmada bilgisayar programlarından yararlanmaları için teşvik edilmelidir. Dersin işlenişinde ve uygulamalarda görsel iletişim araçlarına yer verilmeli; slayt, bilgisayar, televizyon, etkileşimli tahta, internet, EBA içerikleri vb. etkin olarak kullanılmalıdır. Teknolojik araç ve gereçler kullanılırken gizlilik, bütünlük ve erişilebilirlik göz önüne alınmalı ve internetin güvenli kullanımı konusunda gerekli uyarılar yapılmalı ve tedbirler alınmalıdır.

Dijital kaynakların, özellikle internetten indirilen materyallerin kullanımında intihal yapılmamalı, etik kurallara ve telif haklarına uyulmalıdır” (MEB, 2019, s. 9). Bu açıklamalardan bilgi ve iletişim teknolojilerinin öğretme sürecinde ne kadar önemli olduğu, öğrencilerin öğrenme düzeyleriyle, bilgi iletişim teknolojilerinin kullanımının paralelliği, bilgi ve iletişim teknolojilerinin bir materyal olarak düşünülüp kullanıldığında öğretim sürecine ekonomik yönden faydalılığı ve bilgi iletişim teknolojilerinin kullanımında dikkat edilmesi gereken faktörler olduğu çıkarılabilir. 2019 TDE Programı incelendiğinde teknoloji ile ilgili bazı önemli noktalar dikkat çekmektedir; “Metin türlerinin ortaya çıkmasında sözlü ve yazılı kültürün, toplumsal değişimlerin ve etkileşimlerin, yayın organlarının ve teknolojinin etkisi üzerinde durulur” (s. 25), “Konuşmasında teknolojik araçları etkili biçimde kullanır” (s. 29), “Öğrencilerden toplumsal değişim, teknoloji ve sosyal medyanın dili nasıl etkilediği hakkında bir yazı yazmaları istenir” (s. 57). Görülmektedir ki program teknolojinin metin türleri üzerinde bir etkisi olduğunu söylemiş ve bireyin konuşma etkinlikleri içerisinde teknolojik araç kullanımı desteklemiş, öğrencileri teknoloji ve dil arasındaki ilinti hakkında düşündürmeye çalışmıştır.

Türkiye’de eğitim ortamlarında teknoloji kullanımının artması seksenli yılların başında gerçekleşmiş, doksanlarda bu hizmet yayılmaya çalışılmış, iki binler ve sonrası içerisindeyse kademeli olarak eğitim ortamlarında yayılımı devam ettirilmiştir. Eğitim ortamlarında sık kullanılan iletişim teknoloji araçları şunlardır:

- 1) Video filmi
- 2) Televizyon
- 3) Bilgisayar
- 4) Akıllı tahta
- 5) Web 2.0 araçları

Bu iletişim teknoloji araçları, geçmişten günümüze teknolojinin artmasıyla birlikte okullara ve ders ortamlarına daha fazla girmiş, ders işleme süreçlerinde çok daha fazla aktif rol almaya başlamıştır. 2005 programıyla öğretim hayatına giren bu araçlar tüm ders alanlarını etkilemiş ve her ders alanı kendisine özgü teknolojik materyaller edinmeye başlamıştır. Var olan bu durum Türkçe öğretimini de etkilemiş, Türkçe öğretimi artık kara tahta-tebeşir ikileminden çıkmış ve teknolojik materyallerle ilişkili çok boyutlu bir süreç hâlini almıştır.

Eğitim ortamlarında sık kullanılan iletişim teknoloji araçlarının öğretim boyutunun açıklanması ve Türkçe öğretimine katkısı, Türkçe öğretimi ve iletişim teknolojilerinin bağının kavranılması açısından önem taşımaktadır.

### **Video filmi.**

Video kelimesinin anlamı Türk Dil Kurumu sözlüğünde şu şekilde açıklanmıştır; “Manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” bu tanımdan hareketle video, görsellerin dijital ortamda üst üste eklenerek dinamik bir hal alarak hareketliymiş mantığına dayandırılan dijital bir tür olarak açıklanabilir. Videolarda amacına yönelik olarak ses ekleme ve çıkartma yapmak da mümkündür. Örneğin ders anlatım videolarında ses kullanımı önem arz ederken, sanat galerilerini gösteren bir videoda ses kullanımına ihtiyaç duyulmamaktadır.

Videolar insanların gün geçtikçe hayatına daha çok girmektedir. İnsanlar artık eskisi gibi bir problem yaşadığında bir bilene danışmak, kitap ve ansiklopedi karıştırmak gibi geçmiş yılların alışkanlıklarını kullanmamaktadır. Örneğin eski zamanlarda öğrenci bir konuyu kavrayamadığında ya konu anlatımlı kitaplara başvurur ya arkadaşından o konu hakkında yardımcı olmasını ister ya da öğretmeninden o konuyu tekrar etmesini rica ederdi oysa şimdi öğrenci anlamadığı konu başlığını bir video platformuna yazdığı anda karşısına onlarca farklı öğretmen tarafından o konunun anlatıldığı videolara erişim şansına sahiptir. Bu da öğrenciye çeşitlilik ve örnek imkânlarının fazlalığını göstermektedir. Dünyada en çok kullanılan egemen video platformu olan Youtube’da günde milyonlarca video izlenmekte ve yüzlerce video paylaşımı yapılmaktadır. Bu video platformları günümüzde en etkili iletişim platformu olan televizyonların yerini almakta ve insan hayatındaki iletişim çarkının büyük bir parçasını oluşturmaktadır. Türkçe eğitiminde video kullanılması bireye şu şekillerde fayda sağlayabilir:

1) Öğrenme sürecinin uzun süreli bellekte depolanmasını sağlayabilir, dağılık konu ve bilgilerin düzenli hâle gelmesinde büyük kolaylıklar oluşturabilir.

2) İçerisinde hem görsel hem de işitsel içeriğin yer alması farklı zekâ türlerine hitap etmeyi sağlayabilir ve çoklu duyu organı kullanımı gerçekleştirmeye olanak sunabilir. Bu durum da öğrenmenin kalıcı hâle gelmesinde etkilidir. Örneğin hikâye edici metin türlerinden “Tiyatro” kavramı açıklanırken videoda hem tanımının verilmesi hem de bir tiyatro örneğinin sunulması hem farklı zekâ türlerine hitap edip hem de çoklu duyu organlarının kullanılmasına olanak sağlayarak öğrenmeyi kalıcı kılabilir.

3) Normal ders anlatım sürecinden daha ilgi çekici olduđu için öğrenmeye olan ilgi ve motivasyonu arttırabilir. Örneğin eş sesli kelimelerin öğretiminde kullanılan interaktif bir video hem öğrenci katılımını arttırıp hem de motivasyon düzeyini yükseltebilir.

4) Konu anlatımını ekonomik hâle getirip, en kısa sürede en yüksek verimi almaya yardımcı olabilir. Örneğin bir gezi yazısı incelenirken, gezilen yere gitmektense o yerle ilgili bir video izletilmesi süre, zaman, maddiyat açısından büyük kolaylıklar sağlayabilir.

5) Öğrenme sürecini belirli bir zaman diliminde belirli mekânda yapılması zorunluluğunu kaldırır, öğrenen her ortamda ve her zaman videolarla öğrenmeyi gerçekleştirebilir.

6) Gerçek hayatın en iyi şekilde sergilenmesine yardımcı olur. Örneğin Türkçe öğretimi temalarından olan “Millî Mücadele ve Atatürk” teması işlenirken Atatürk dönemine ait video ve görüntülerin sergilenmesi, zihinde gerçek hayata yönelik algı oluşturulmasında oldukça fayda sağlar.

Bu artılar doğrultusunda öğrenenler için çeşitli etkinlikler oluşturmak mümkündür bu etkinliklere örnek olarak şunlar verilebilir: konuya uygun video izletme, videolardan hareketle metinler yazdırma, videoyu belirli bir yerde durdurularak devamını tahmin ettirme, videodaki kahramanın yerine kendini koyma.

### **Televizyon.**

“Televizyon 1923 yılında, John Logie Baird tarafından Birleşik Krallık'ın Hastings kasabasında icat edilmiştir. İlk televizyon görüntüsü ise yine Baird tarafından 1926 yılında yayınlanmıştır. Türkiye’de ilk olarak 1953 yılında İstanbul Teknik Üniversitesi tarafından bölgesel olarak ve haftada birkaç saat deneme yayınları başlatılmıştır” (İsimsiz, 2012). Başlangıcında renksiz, iki ya da üç kanal sayısı barındıran bu alet günümüzde evlerin duvarlarını kaplayacak, insan gözünün algılayamadığı görüntü kalitesine ulaşacak, sayılamayacak derecede kanal ve içerik barındıracak hâle gelmiştir. Geçmişten günümüze en çok kullanılan kitle iletişim aracı olan televizyon insanları kendisine çekecek işlevlere sahiptir: eğlendirici olmak, bilgi verici olmak, güncel durumlardan haberdar etmek gibi. Faydalı yönlerden kullanıldığı zaman oldukça verimli olan ve yarar sağlayan televizyon günümüzde birçok evin başköşesinde olan ve çoğu zaman aktif kullanılan bir kitle iletişim aracıdır. Paylaştığı bilgi ve veriyi aynı anda birçok kişiye sunabilme özelliğine sahip olan televizyon

Türkçe eğitimi açısından kullanıldığı zaman fayda sağlaması mümkündür. Bu faydalar şu şekilde sıralanabilir:

1) Örnek video ve programlarla Türkçenin doğru kullanımının öğretilmesini, uygun diksiyon ve telaffuzun nasıl olması gerektiğini, ders ve dil bilgisi kurallarının aktarımını sağlayabilir.

2) Barındırdığı program ve videolarla Türk kültürünü bireylere aktarma, tanıtmaya ve sevdirmeye gibi işlevleri gerçekleştirebilir.

3) İçeriğindeki karakter ve tiplerle bireye rol model olabilecek, örnek davranışlar sergileyen, dilinin, kültürünün ve milletinin özelliklerini benimsemiş kişileri bireylere sunabilir.

4) Televizyon sunduğu karakter ve tiplerle bireyin empati yeteneğini geliştirip bu gelişimle bireyin iletişim becerilerinin de gelişmesine olanak sağlayabilir.

5) Kırsalda yaşayan, şehre ve öğretim yaşantısına uzak çocuklara uygun program ve içeriklerle temel düzeyde 4 temel dil becerisinin verilmesini sağlayabilir.

6) Birden çok duyu organına hitap etmesi özelliğinden dolayı öğretimde kalıcılığı sağlayabilir.

Berberinde birçok faydayı getiren bu kitle iletişim aracı olumlu yönlerinin yanında yanlış kullanıldığı zaman beraberinde birçok olumsuzluğu da getirir; bireyin diğer insanlarla olan etkileşim ve iletişim becerilerini köreltir, bireyin bilişsel becerilerinin gelişmesini kısmen yavaşlatır, bireyin zihnini uyuşturur, bireyin diğer kültürlerin öğelerine maruz kalmasını sağlayarak bireyi kültürel yozlaşmaya götürür, bireyi hareketsiz kılarak sağlıksız bir yaşama sürükler, içeriğindeki şiddet eğilimli programlar bireyi agresif yapar, bireyi sigara, alkol gibi sağlıksız alışkanlıklara sevk edebilir. Birey çevresi tarafından televizyonun bu olumsuzluklarından korunmalı, televizyonun faydalı işlevlerini kullanabilecek zihinsel olgunluğa geleceği zamana kadar bu korunma devam ettirilmelidir. Faydalı işlevlerine odaklanılırsa televizyon bireye eğitim-öğretim adına birçok yarar sağlayacaktır.

### **Bilgisayar.**

Bilgisayar 1870'lerden itibaren önce dünyada sonra da ülke çapında kademeli olarak tüm toplum tarafından kullanılmaya başlanmıştır. Önceleri sanayi ve üretim koluna hizmet eden

bu alet zamanla insanlara, insanların kişisel sorun ve ihtiyaçlarına da hizmet etmeye yönelik bir araç olmuştur. Bilgisayarın bu hizmet ve yararları elbette ki eğitim sektörüne de yansımıştır. Eğitim ve öğretimde bilgisayar kullanımı beraberinde birçok fayda getirmiştir; bilgiye ulaşım hızı yüksektir, görselleştirme özelliğinden dolayı birçok farkı zekâ türüne hitap eder, içerdiği uygulamalarla bireyin kişisel olarak gelişmesini sağlar, içerdiği uygulamalarla grup çalışmaları yapılmasını sağlayarak bireyin sosyal ilişki ve grup çalışması yeteneğini güçlendirir, öğrenmeyi zaman ve ortamdan bağımsız kılar. Eğitimde bilgisayar ve internet kullanımı ve bu kullanımın yükselen bir hızda artması alan uzmanlarının da dikkatini çekmiş ve bu konuyla ilgili sayılamayacak kadar makale ve tez yazılmıştır. Bu durum da eğitimde bilgisayar kullanımının değerini gösteren önemli bir gösterge olmuştur. 2020 yılı itibariyle dünyayı etkisi altına alan Covid-19 adlı gribal virüs, eğitim sektörünün somut ortamlardaki sonunu hazırlamış, birçok ülkede yüz yüze eğitime uzun süreli olarak ara verilmesine neden olmuştur. Dünya çapında bir eğitim öğretim ortamı bu vesileyle bilgisayarla, evimizin içine girmiştir. Uzaktan eğitim adını alan bu sistem ve bu sistemin internet ve bilgisayar gibi vesayetler olmadan işleyemeyişi bize şunu göstermiştir: Başlangıçta eğitime küçük boyutlarda hizmet eden bir araç olan bilgisayar günümüzde eğitimin işleyişinde söz hakkı olan vazgeçilemez bir unsur direk hâlini almıştır.

Milenyum çağı adı verilen 2000 yılı sonrası doğan bireyler teknolojiyi yüksek ve aktif bir biçimde kullanmaktadır, bu kullanım sonucu normal yaşantılarında ve eğitim yaşantılarında da bir beklentiye yol açmaktadır. Eğitim-öğretim ortamlarında teknoloji kullanılmasını bekleyen ve isteyen bireyler, bu kullanım sonucu derse karşı daha istekli bir tutum sergilemektedir. Öğretmenlerin ders içi ve ders dışı süreçlerde kullandıkları elektronik materyaller öğrencinin motivasyonunu arttırmaktadır. Bu sürece en büyük hizmeti veren bilgisayardır. Türkçe derslerinde bilgisayar kullanımı öğrencilerin dile olan ilgi ve isteğini arttıracak, öğrenci farkında olmadan dil ve dille ilgili kavramları daha kalıcı bir biçimde öğrenecektir. Şimşek'in (2019) ve Arslan'ın (2017) tez çalışmaları bu ifadeyi desteklemektedir.

### **Akıllı tahta.**

Normal, sıradan bir beyaz tahtanın veya büyük bir televizyon ekranının bilgisayar işlevi görebilmesi niteliğini barındıran teknolojik aletlere akıllı tahta diyebilmek mümkündür. Projeksiyon cihazlarından farklı olan bu sistem lamba ömrünün getirdiği faydalarla çok daha uzun sürelerce kullanılabilir. Ülkemizde yaygın kullanımına FATİH Projesi aracılığıyla başlanmıştır. Fatih projesinin 2012'de pilot uygulaması yapılmış, yapılan pilot uygulamadan sonra ülke genelinde kullanılmaya başlanmıştır. Bilgisayarın barındırdığı birçok özelliği

içerisinde barındıran akıllı tahtalar sınıf ortamında EBA denilen ortak bir içerikle kullanılarak teknolojiye ulaşma imkânı olmayan birçok öğrenciye eğitimde fırsat eşitliği sağlamıştır. Gerekli düzenlemeler ve entegrasyon sürecinden sonra akıllı tahtalar eğitim-öğretimin ayrılmaz bir parçası hâline gelmişlerdir. Ders sürecinde öğretmenler akıllı tahta sayesinde daha fazla uygulama, örnek göstermek, sanal deney yapma imkânı bulmuştur. Görsel anlamda birçok yeniliği ve teknolojiyi barındıran bu araç öğrenmenin kalıcılığını arttırmanın yanı sıra öğrencilerde ilgi ve motivasyonun artmasında da önemli bir etki göstermiştir.

Akıllı tahta birçok derste olduğu gibi Türkçe dersinde de önemli fayda ve kolaylıklar sağlamaktadır, bu faydaları şu şekilde saymak mümkündür:

1) Konuşma becerisini geliştirmek; ikili konuşma aktivitelerinde, istasyon uygulamalarında, anlatı türlerini canlandırma veya anlatmada görsel destek olarak, konuşma etkinliklerini kapsayan her çalışmada kullanılabilir.

2) Dinleme becerisini geliştirmek; çeşitli kaynakların izlenmesi ve dinlenmesinde, ses kayıtları alıp bunların kullanılmasında, dinleme etkinliklerinin uygulanmasında, dinleme etkinliklerinin tüm aşamalarında görsel destek sunulmasında, video konferans ve görüşmelerin yapılmasında kullanılabilir.

3) Yazma becerisini geliştirmek; yazılı türlerin tanıtımında ve örneklendirilmesinde, elektronik yazma becerilerinin geliştirilmesinde ve tanıtımında, görsel okumalardan hareketle yeni metinler yazarak yaratıcı yazmaya katkı sağlanmasında kullanılabilir.

4) Okuma becerisini geliştirmek; yazılı metinlerin okunmasında, görsel okumaların yapılmasında ve tahmin becerisinin geliştirilmesinde, görseller aracılığıyla okumaya olan teşvikin arttırılmasında kullanılabilir.

5) Kelime öğretiminin yapılmasında; yeterli kelime haznesinin oluşturulmasında, yeni kelimelerin öğretiminde, kelimeleri görüntülerle eşlemede, kelimeleri anlamlarına göre eşlemede, kelimeleri organize etmede, çeşitli uygulamalarla kelime birleştirme ve kelime türetmede kullanılabilir.

6) Dil bilgisi öğretiminin gerçekleştirilmesinde; dil bilgisi öğretime yönelik sanal ortam materyallerinin kullanılmasında, farkındalık arttırıcı aktivitelerin yapılmasında, öğrencinin katılabileceği dil bilgisi uygulamalarıyla öğrenciyi aktif kılmada kullanılabilir.

## **Web 2.0 araçları.**

Web 2.0 çeşitli uygulamaları çoklu kullanıcılarla paylaşmaya yarayan, çevrim içi bir etkileşim ortamına sahip olan interaktif uygulamaların tümüdür. Çeşitli içerikleri oluşturmayı mümkün kılar, teknoloji becerilerini aktif kılar ve geliştirir, iş birliğini çoğaltır, öğretim sürecinin belirli bir ortamda yapılması olayını değiştirerek eğitimi ortama bağlı olmaktan çıkarır, öğrenme sürecini daha anlamlı hâle getirerek öğrenciyi süreçte aktif kılar, geniş kitlelere ulaşmakta kolaylık sağlayıcı bir yönü vardır. Çeşitli web 2.0 araçlarının Türkçe öğretimine yönelik kullanımı:

1) Ruzzle; kelime öğrenimi için içerisinde eğlence öğeleri barındıran, hız ve düşünme becerilerini bir arada kullanmayı gerektiren sanal bir oyundur. Amaç belirlenen süre içerisinde platformda yer alan harflerden yeteri kadar kelime bulmaktır. Kazanmanın yolu fazla kelime bulmaktan bu yolla puan toplamaktan geçer. En çok kelimeyi bulan yani en fazla puanı kazanan oyunun galibi olacaktır. Çevrim içi bir oyundur gerek arkadaşlarınızla gerekse platformdan diğer oyuncularla oynama imkânı vardır.

2) Voki; yazılı hâle gelmiş metinlerin çevrim içi bir ortamda sanal karakterler aracılığıyla seslendirilmesine olanak sağlayan bir uygulamadır. Voki ile oluşturulan bu sanal karakterler hem bilgisayar metinlerini hem de kişinin sesini değişik biçimde seslendirme özelliğine sahiptir. Eğlence faktörünü içerisinde barındıran bu uygulama öğretim sürecinin eğlenceli geçmesine olanak sağlayacaktır. Direkt olarak konuşma becerisini geliştirmeye yönelik bu uygulama öğrencinin kişisel gelişiminde, konuşmaya yönelik olan korkularının giderilmesinde aktif bir rol sahibi olacaktır.

3) Padlet; kişilerin paylaşmak istediği materyal, sunum, çeşitli görsel ve işitsel araçları ortak bir panoda toplamaya yardımcı olan çevrim içi bir uygulamadır. Kullanıcıların birbiriyle etkileşimini artırır, grup çalışmalarına yönelik olan tutumlarını geliştirir, çeşitli fikirlerin paylaşımına yönelik katkıda bulunur. İşbirlikçi öğrenmenin en çok kullanıldığı uygulamalardan birisidir.

4) Kahoot; öğretici tarafından çeşitli soruların hazırlanıp bu soruların çevrim içi bir ortama aktarılmasını sağlayan bir uygulamadır. Sorular hazırlandıktan sonra öğretici bir erişim anahtarı vererek öğrencilerin hazırlanan sorulara ulaşmasını sağlar. Öğrencilerin testi bitirdikten sonra uygulama sistemi puan ve sonuçlandırmayı otomatik olarak sağlar. Birçok

becerinin ölçülmesinde kullanılabilecek hızlı ve ekonomik bir çevrim içi soru sistemidir. Dil bilgisine yönelik küçük ve hızlı sınavların yapılmasında fayda sağlayacaktır.

## **Oyun**

Oyun keyif almayı ve yaratıcılığı tetikleyen, yeni öğrenmelere yol açan, zevkli ve eğlenceli bir uğraştır. Gelişimi destekleyen ve bireyin yaratım gücünü geliştiren ciddi bir aktivitedir. Oyun kavramı literatürde kendi adına birçok tanım barındırmaktadır. Aristoteles oyunu, çocuğun gelecekte yapacaklarının denemesi olarak açıklarken, Ouantilianus oyunu, çocuğa verilebilecek ilk eğitim olarak açıklamaktadır. Comenius ise açıklamasında; çocukların oynadığı oyunun, eğitiminde ve öğretiminde çok önemli bir unsur olduğunu vurgulamıştır (Eni, 2017, s. 22). Türk Dil Kurumu'na göre oyun; Bireylerin yeteneklerini ve zekâlarını geliştiren, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeyi sağlayan eğlence şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2019).

Oyun içten güdümlü bir süreçtir ve oyunda her şey mümkündür. Dışarıdan yönlendirilen bir etkinlik değildir. Çok dinamik, yaratıcı ve esnek bir ortamdır. Oyunun belirli kuralları vardır fakat katılımcılar isterlerse bu kuralları değiştirebilirler. Oyuna aktif katılım şarttır ve oynayanlar üzerinde olumlu etkiler bırakır. Oyun oynanan mekân, oyunda kullanılan araç gereçler, oyuna katılanlar ve oyunda ortaya çıkan davranışlar çok önemlidir. Oyun bazı hallerde yoğun dikkat gerektirir. Oyunlar el-göz koordinasyonunun gelişmesine katkıda bulunur, yeteneklerin ve kavramların olgunlaşmasına zemin oluşturur. Farklı ilişkilerle sosyal kaynaşmayı sağlar. Oyun, görüldüğünden çok daha karmaşık bir olgudur ve çok boyutlu soyutlama gerektirir. Değişik rollere girebilme olanağı, iç çatışmayı çözümlemeye ve kaygıyı azaltmaya yardımcı olur (Kaya, 2013, s. 23).

Oyun ile ilgili çeşitli tanımlamalardan hareketle, oyun kavramıyla ilgili şu maddeleri sıralamak mümkündür: 1) Zevklidir, haz verir, ciddi bir uğraştır. 2) Çocuğun kendi isteğiyle başlattığı bir harekettir. 3) Dinamiktir, devinimseldir, öğreticidir. 4) Çok yönlü düşünebilmeyi geliştirir. 5) Sonuçtan çok süreç odaklı bir etkinliktir. 6) İçerisinde hata kavramı barındırmaz. 7) Arkadaşlık kurma becerisini geliştirir. 8) Bir eğitim işidir. 9) İçsel güdülenme oyun sürecinde baskındır. 10) Psikomotor ve zihinsel becerilere katkısı vardır.

## **Dijital oyun.**

Elektronik cihazlar aracılığıyla -bilgisayar, tablet, telefon- oynayabildiğimiz oyunlara dijital oyun denmektedir. Dijital oyunları dört başlıkta sınıflandırmak mümkündür;

**Konsol Oyunları:** Sadece oyun oynanmak amaçlı üretilen ve televizyona bağlanarak oynanabilecek şekilde tasarlanmış makinelerle oynanabilen oyunlardır. Bu makinelerden en popüler olanları Play Station, Xbox ve Wii'dir. 1950'lerden bu yana hızlı bir yükselişle insan hayatına giren bu oyun makineleri bugün de insan hayatında konumunu korumaktadır.

**Bilgisayar Oyunları:** Bilgisayar aracılığıyla oynanabilen oyunlar bilgisayar oyunu kapsamında ele alınabilmektedir. Ortaya çıkışından günümüze kadar insan hayatında var olan ve etkisi gün geçtikçe artan bilgisayar oyunları, oyun türleri arasında en yaygın olanlarından birisidir. Bilgisayar oyunlarının tarihçesi yakın geçmişe aittir; "İlk oyunun 1958 yılında, William Higinbotham tarafından geliştirilen, "Tennis for Two" oyunu olduğu bilinmektedir. Bu oyun, basit bir masa tenisi simülasyonu olarak oynanmıştır. Fakat ilk video oyunu olarak ele alınan oyun, 1962 yılında Steve Russel ve diğerlerinin ortaya attığı "Spacewar (uzay savaşı)" adlı oyundur" (Yılmaz, & Çağıltay, 2004, s. 2). 1960-1980 arasında basit düzeyde gelişen bu tür o yıllarda kendi devinimleri içerisinde yavaş yavaş gelişme kat etmiştir. Bilgisayar oyunları altın çağını 1980'lerde yaşamış ve bu sıçrayış yerel piyasada da etkisini göstermiştir. Ev tipi taşınabilir bilgisayarlar insanların evlerine girmiş ve oyun oynama düzeyinde büyük etkiler yaratmıştır. 1990'dan sonra dijital grafikler ve teknolojinin gelişmesiyle kademeli olarak günümüze kadar artan bilgisayar oyunlarının görsel teknolojileri, bu türün gelişmesi ve yayılmasında önemli katkılar sunmuştur. Artan bu teknoloji düzeyi bilgisayar oyunlarını da tüketim kültürünün bir parçası hâline getirmiştir. 2000'lerin başında konsolların da piyasada etkili olmasıyla bilgisayar oyunlarındaki yükseliş de hızlanmıştır. Artan bu yükseliş günümüzde de değerini korumakta ve insan hayatındaki yerini sürdürmektedir.

**Mobil Oyunlar:** Cep telefonu, akıllı telefon, akıllı saat, tablet, cep bilgisayarları gibi taşınabilir cihazlarda oynanabilen her türlü oyuna denir. Akıllı telefonların yaygınlaşmasından sonra android ve ios platformlarından bu tür oyunlara erişmek herkes için daha ulaşılabilir hâle gelmiştir. Ulaşılabilirlik imkânı ve içerisinde barındırdığı oyun çeşitliliği sebebiyle birçok yaş kitlesine hitap eden mobil oyunlara istek ve talep gün geçtikçe artmaktadır. Her ortamda ulaşılabilir oluşu mobil oyunları insan hayatında önemli bir noktaya konumlandırmıştır; otobüs beklerken, kahve içerken hatta tuvaletteyken bile bu oyunlar oynanmaktadır. Bu durumu fark

eden yazılımcılar mobil oyun sektörü için binlerce oyun üretmişlerdir. Bu üretim mobil oyunları pazar payı en yüksek oyunlar hâline getirmiştir.

**İnternet Oyunları (Çevrim içi Oyunlar):** Bu oyun türü herhangi bir yerel ağ ve internete bağlı olarak oynanılan oyunların tümünü kapsamaktadır. Dijital oyun kapsamına başka insanların da dâhil olması ve bu oyunların etkileşimsel bir hal alması çevrim içi oyunlar sayesinde gerçekleşmiştir. Tek kişilik oynanan oyunlara kıyasla çevrim içi oyunlar içeriğinde birçok iletişim ögesi barındırmakta ve insan hayatına çok daha fazla müdâhil olabilmektedir. İnsanlar arasında bir eşgüdüm ve tecrübe paylaşımını temel alan bu oyun türü konsol, bilgisayar ve mobil oyunların da içeriğine girmiş onların da kendi aralarında çevrim içi ve çevrimdışı oyunlar olarak kategorileşmesini sağlamıştır.

### ***Dijital oyunların türleri.***

Dijital oyunlar kendi içerisinde belirli amaç, içerik ve konularına göre çeşitli türlere ayrılmışlardır. Dijital oyunlar bütüncül bir yapıda olsalar da alan yazında birçok farklı sınıflamaya dâhil olmuşlardır. Burada ise Rapeepisarn ve arkadaşlarının 2008 yılında yaptıkları çalışmaya göre ele alınan dijital oyun türleri aktarılmaya çalışılacaktır. Bunlar;

**Aksiyon Macera Oyunları:** Bu tür oyunlar genellikle belirli bir akışta ilerler ve bu akış genellikle birbirini tamamlayan hikayeler silsilesi şeklinde gerçekleşir. İçerisinde birçok aksiyonel unsur barındırır, bu unsurlar macera ögesi ile birleşince kapsamı çok geniş olan bu oyun türünü ortaya çıkartır. Bu kapsam genişliği aksiyon macera oyunlarının diğer türleri de içine almasını sağlamaktadır. Bir aksiyon macera oyunu, içerisinde diğer birçok oyun türünü barındırmasıyla oyuncusuna birçok oyun türünü deneyimleme şansı sunmaktadır. Bu tür oyunlarda oyuncu, oyun içerisinde sınırlı bir özgürlüğe sahiptir, belirlenen sınırları aşamaz. Oyunun yaratıcısı tarafından belirlenen hikâye çizgisinde ilerlemek zorundadır. Son yıllarda oyunculardan alınan talepler doğrultusunda bu tür oyunlardaki açık haritalar arttırılmış, oyunculara büyük oranda özgürce oynama imkânı sunulmuştur. Günümüzde tercih edilen aksiyon oyunlar şunlardır: Grand Theft Auto (GTA) Serisi, Gof of War, Pubg, The Witcher, Call of Duty, Counter Strike örnek olarak gösterilebilir.

**Spor Oyunları:** Gerçek yaşamdaki spor faaliyetlerinin, spor adı altında oluşturulan alt sınıflamalardaki tüm spor türlerinin (futbol, basketbol, beyzbol, Amerikan futbolu, araba yarışı, boks, güreş, kriket, golf, buz hokeyi, tenis, bowling, ragbi, avcılık, balıkçılık) kapsandığı ve içerik olarak benimsendiği oyun türüdür. Gerçek yaşama en yakın oyun türü olan spor oyunları

içerisinde derin bir taklit unsuru barındırır; içeriğindeki karakterler ve mekanlar gerçek dünyanın birebir kopyasını yansıtmaktadır. Bilişsel ve psikomotor becerilerin aktif olarak kullanıldığı bu tür, aksiyon-macera oyun türü kadar insan hayatında yer almıştır. Spor oyunları içerisinde barındırdığı çeşitli spor türleriyle oyuncunun spora olan ilgisini artırır, oyuncuların çeşitli spor türleri hakkında fikir ve bilgi sahibi olmasını sağlar. Spor oyunları gerçek hayattaki güncel olayları da içerisinde barındırdığı için oyuncusunu da güncel bilgilerle donatır, bu özelliğiyle bilgi verici işlevi de bulunmaktadır. En çok oynanan ve başarı sağlayan spor oyunlarına şu örnekler verilebilir: Pro Evolution Soccer serisi, FIFA serisi, Need for Speed serisi, Asphalt serisi, Madden NFL, Winning Eleven, History of Gran Turismo.

**Simülasyon Oyunları:** Türk Dil Kurumu güncel sözlüğe göre benzetim, öğrence anlamına gelen simülasyon canlandırmak demektir. Gerçek yaşamdaki unsurların oyun içerisindeki amaca göre tasarlanıp simüle edildiği bu oyun türü yaşanan gerçeklikteki etkinlikleri canlandırılması temeline dayanır. Oyunun düzeneği gerçek yaşamı kopyalayarak oyuncusuna gerçekleştiremediği sahte deneyimleri sunmaktan geçer, temelde bu ilke etrafında tasarlanan simülasyon oyunları ilgi ve dikkat çekebilmek adına yeni arayışlara girmiştir. Bu arayışı da oyuncusuna gerçek yaşam kanunlarını bozabilme imkânını vererek sağlamıştır. Örneğin oyuncu, villasının bahçesinde tek boynuzlu bir ata binerek içeceğini yudumlayabilmektedir ki bu durumun gerçek hayatta yaşanma şansı olanaksızdır. Oyuncularına bu sınırsızlığı ve yaratma imkânını veren simülasyon oyunları zamanla piyasa içerisinde büyük bir sıçrayış elde etmiştir. Başarı elde etmiş simülasyon oyunlarına verilebilecek örnekler şunlardır; The Sims, Mine Craft, Formula 1, Football Manager, Euro Truck Simulator, Cities Skylines, Kerbal Space.

**Strateji Oyunları:** Strateji, zihinde ileriye yönelik aşamalar için planlanmış, belirli bir hedefi içeren, yol ve amaçların bütününe yönelik her kaidedir. Strateji oyunlarıysa, oyuncuların kendine has yöntemlerle oluşturduğu taktiklerin bir karar süzgecinden geçirilerek oyunun gidişatına ve geleceğine yön vermesi üzerine oluşmuştur. Bütünsellik, geniş görüş açısı, tahmin gücü, zorluklarla baş edebilme, yeni çözüm yolları bulabilme ve yaratabilme becerileri strateji oyunları ile özdeşleşen becerilerden olmuştur. Strateji oyunlarının temelinde geçmişi çok eskilere dayanan ve kralların oyunu olarak adlandırılan satranç oyunu bulunmaktadır. Belirli bir birim kare alan üzerinde farklı işlevsel özelliklere ait oyuncu taşlarıyla karşı tarafı yok etmeye dayanan bu zekâ oyunu günümüzdeki stratejik oyunların temel yapı taşı olmuştur. Strateji oyunlarının klasik macera oyunlarından en büyük farkı her şeye yukarıdan bakarak yönetme ve bir bütünü görme imkânını oyuncusuna sağlamasıdır. Örneğin

askeri birimleri kontrol etmek, yerleşim yapıları kurmak, bu yapılarla düşman oyuncularla mücadele etmek gibi öğeleri içerisinde barındırır. Güncel strateji oyunlarında teknoloji de bu öğelere yansımıştır; teknolojinizi kendi ülkenizle, oyuncularınızla paylaşmak ve geliştirmek gibi olaylar oyunun içeriğinde yer almıştır. Kapsamında bu kadar fazla öğeyi barındıran, karmaşık düşünmeyi içeren strateji oyunları zihinsel becerilerin en aktif kullanıldığı oyun türlerinden birisidir. Günümüzde en çok oynanan strateji oyunları için şu örnekler verebilmek mümkündür: Age of Empires, DOTA, Europa Universalls, Command & Conquer Remastered Collection, Starcraft.

**Rol Yapma Oyunları (RPG):** RPG Games olarak adlandırılan bu oyun türünün tam adı : Role Playing Game'dir. İsminden de anlaşılacağı üzere oyun içerisindeki kurgusal evrende oyuncusuna belirli bir role bürünme imkânı tanıyıp, oyun içi evrenin müsaade ettiği kurallar çerçevesinde büründüğü rolü yaşayabilmesine olanak sağlayan oyun türüdür. Rol yapma oyunlarında genelde oyuncuya bir evren yaratılır ya da yaratılmaz, günümüz dünyasına simüle edilen oyunlar da vardır ve bu dünya içerisinde karakter oluşturulmasını sağlar. Daha sonrasında ise oyun, yapılan seçimler doğrultusunda ilerlerler, bu ilerleme sürecinde oynanılan kurmaca dünya, kontrol edilen oyun karakteri de değişebilir. İçerisinde milyonlarca veri barındıran bu oyun türleri diğer oyun türlerine oranla oyun piyasası içerisinde çoğu zaman zirveyi yakalamıştır. Temel amacın bir role bürünme olduğu bu oyun türü insanları gerçek hayatın sıradanlığından uzaklaştırabilme, hayal güçlerinde ve düşlerinde yapmak istediği şeyleri kısmen de olsa yapabilme imkânı sunma gibi işlevlere sahiptir. Bu oyun türü sıradan bir insana Roma sokaklarında gezen bir seri katil olabilme, dünyaca ünlü bir araba pilotu olabilme, çok zengin bir mafya lideri rolüne girebilme, çok yakışıklı veya çok güzel bir bedene sahip olan bir karakteri yönetebilme hatta gerçek olmayan fantezi dünyalarında ejderhalarla savaşabilme, bir süper kahraman olabilme gibi olağan dışı rollere bilgisayar üzerinden sahip olma imkânı tanımıştır. İnsanoğlu doğası gereği uç istekleri bulunan bir varlık olduğu için de bu tür oyunlarla daha çok daha fazla ilgi göstermiş ve etkileşim içerisinde olmuştur. Günümüzde en çok oynanılan RPG oyunlarına şu oyunlar örnek olabilir: Final Fantasy, Dragon Age: Origins, Mass Effect, The Elder Scrolls.

**Eğitsel Bilgisayar Oyunları:** Eğitim-öğretim hedef ve amaçları doğrultusunda hazırlanan veya da bu hedef ve amaçlara hizmet eden bilgisayar tabanlı oyunların tümünü kapsamaktadır. Dijital tabanlı oyunların insan hayatına etkisinin fark edilmesiyle ve yenilikçi eğitim anlayışının birçok ülkeye olan tesiriyle eğitsel bilgisayar oyunları bir arz-talep meselesiyle, bir ihtiyaç hâli olarak ortaya çıkmışlardır. Davranışçı eğitimin getirdiği

yetersizlik, öğrencinin derse karşı soğuk tutumu bilgisayarların eğitim kurumlarına girmesiyle yavaş yavaş kırılmış, yeni eğitim anlayışlarıyla bilgisayar oyunları da eğitsel anlamda kullanılmaya başlanmıştır. Yapısalcı ve modern anlayışın eğitime yansmasıyla ve öğrencinin aktifliğinin artmasıyla yaparak ve yaşayarak öğrenme önem kazanmıştır. Bu öğrenme türünün zaman, emek, para olarak gerçekleştirilebileceği en ekonomik ve uygun ortamlardan birisinin eğitsel bilgisayar oyunları olduğu görülmüştür. Eğitsel oyunları gelişen teknolojiyle birlikte harmanlamak, dijital ortama aktarmak hem hazırlama hem sunma hem de bireyde etki yaratmak açısından büyük farklar yaratmıştır. Hayatı, soyut kavramları öğrenciye yönelik somutlaştırma özelliği barındıran bu oyun türü öğrenciler üzerinde kalıcılık ve bilgiyi anlama becerilerini arttırıcı bir etki yaratmıştır. Eğitsel bilgisayar oyunları öğrencilerin bazı becerilerinin gelişmesinde fayda sağlamaktadır; öğrenmeyi eğlenceli hâle getirme, sorun ve problemlere karşı yeni yollar bulma, tümevarımsal ve tümdengelimsel düşünme becerilerini kazandırma, kavram tahmini, strateji kabiliyeti, dikkat ve odaklanma becerisi, toplulukla uyum ve çalışma yeteneği gibi. Teknolojinin ilerlemesi, dijital oyunların insan hayatında önemli bir yer edinmesi faktörlerinin gerekliliğinden doğan eğitsel bilgisayar oyunlarının eğitim-öğretim sürecinde kullanılması bireylere büyük faydalar sağlayacaktır. Eğitsel bilgisayar oyunlarına dolaylı yoldan birçok bilgisayar oyunu hizmet etmektedir. Örneğin bir strateji oyununda şehir yaratmak, bir simülasyon oyununda koloni oluşturmak etkinlerini içeren oyunlar gibi. Eğitsel bilgisayar oyunu kavramıyla doğrudan ilişkili oyunlar, hedeflenen amaca yönelik olarak hazırlanan küçük çaplı oyunlardır; sıfatlarla ilgili bir eşleşme oyunu, matematik işlemleri yapılarak bölüm geçilen bir oyun veya da fen ve teknoloji dersinin deneylerinin simüle edildiği oyunlar örnek olarak gösterilebilir.

### **Çevrim içi (online) oyun.**

Mobil, bilgisayar, tablet, konsol ve türevi cihazlarda internet vasıtasıyla çoklu dijital ortam içeren, içerisinde insan etkileşimi barındıran oyunlara çevrim içi (online oyun) denir. Günümüzde en çok talep gören ve en çok oynanan oyun türlerinden birisi olma özelliği göstermektedir. Oyunlar insan hayatına sırasıyla bilgisayar, konsol, telefon aracılığıyla dâhil olmuştur. Bu süreçte insanların arasında yeni bir sınıf türemiştir. Kendilerini oyuncu (gamer) olarak adlandıran bu sınıf belirli bir azınlığı kapsamış ve bu azınlık oyun bilgisayarı adı verilen daha güçlü işlemcili ve daha donanımlı cihazlarla oyun oynayıp bir uzmanlaşma sürecinden geçmiştir. Teknolojinin ilerlemesi ve teknolojik cihazların her insana ulaşabilmesiyle bu azınlık grup gittikçe genişlemiş ve internetin de insan hayatına dâhil olmasıyla bu kitleyi oluşturan kişi sayısı gün geçtikçe artmıştır.

İnternetin insan hayatında yadsınamaz bir rolü olduğu bilinmektedir. Bu rol, oyunlarda da kendisini hissettirecek ölçüdedir. İnternet teknolojisinin oyunlara girmesiyle oyunların karakteri değişmiş ve oyunların bambaşka bir mekaniğe bürünmesini sağlamıştır. İnsan ve insan zihninin oyunlara dâhil olması oyun içerisindeki insan etkileşimini arttırmış ve oyuna insandan bir parça olan ruh getirmiştir. İnsan etkileşimine ve iş birliğine dayanan çevrim içi oyunlar içerisinde insan ve iletişim faktörü bulunduğu için oyun-oyuncu bağlanmasını en üst düzeye çıkartmıştır. Dijital oyunların her sınıfında (mobil, bilgisayar, konsol) ve türünde (aksiyon, macera, spor, simülasyon, strateji, rol yapma, eğitsel) kendisine yer edinen çevrim içi oyunlar bu sınıf ve türlerin kendisine daha çok oyuncu çekebilmesini ve bu türlerin oynanma sayılarının yükselmesini sağlamıştır. Şimşek (2018), Boran'ın (2020) tezleri incelendiğinde çevrim içi oyunların faydasının yanı sıra zararları da olduğu görülmüştür. Bu yönüyle çevrim içi oyunlara yönelik aşağıdaki ifadeleri kullanmak mümkündür:

Oyuncuya arkadaş edinme ve iletişim becerisini güçlendirme şansı sunar; çevrim içi oyunlarda ilerleme ve gelişme süreci başka oyuncularla olan etkileşim ve iletişimle doğrudan ilintilidir. Kişinin oyun içerisinde kullandığı iletişim dili ne kadar iyi olursa oyuncu diğer oyuncular tarafında sayılır ve sevilir. Oyunlarda bilinen ve tanınan oyuncuların karakteristik özelliklerine bakıldığında iletişim becerisi yüksek, empati becerisi edinmiş ve diğer bireylere karşı saygılı olma gibi vasıfları taşımakta olduğu görülür. Toplum içerisinde iletişim becerisi kazanamamış bireyler de oyun içerisindeki insanlar vasıtasıyla toplum içerisindeki iletişim becerisine benzer bir deneyim elde etme şansı bulur.

Oyuncuya grup olarak iş birlikçi çalışma becerisi kazanma şansı sunar. Çevrim içi oyunlarda ilerlemek için sistem tarafından oyuncuya belirli periyotlarla görevler verilmektedir. Bu görevler tekli olarak da yapılabilmekte fakat zaman ve emek açısından oyuncuya olumsuz etki göstermektedir. Verilen bu görevleri kolayca yapmak için çevrim içi oyunlarda klan, lonca, grup adı verilen oyuncu toplulukları oluşturulur. Oluşturulan bu gruplarda insanlar birbirlerinin eksik yönlerini tamamlayarak verilen görevleri hızlıca yaparlar. Grup içerisinde oluşan bağlanma ve iş birliğiyle insanlar yardımlaşma, başka bir bireyle ortak bir paydada çalışabilme, grup çalışmalarında görev ve sorumluluk becerilerini kavrayabilme özelliklerini kazanırlar.

Oyuncuya seçim yapma, yeni yol ve çözümler bulma becerisini güçlendirme şansı sunar. Çevrim içi oyunlar içeriğinde çevrimdışı oyunlara göre çok fazla dinamik ve değişkenlik barındırır. Oyunun kendi dinamiklerine eklenen insan seçimleriyle oyunun gidişatı, yönü birçok farklı ihtimale doğru sürüklenir. Oyuncu, oyun içerisinde anlık olarak birçok uyaranla karşılaşır

ve hızlı düşünmesi gerekerek bu uyarılara karşı bir davranış geliştirmesi beklenir. Çevrim içi oyunlarda bu uyarılar insanlar olduğu için oyuncuya insan davranışları karşısında yeni, farklı, alternatif çözüm yolları bulmayı zorunlu kılar. Çevrim içi oyunlar bu özelliğiyle karar verme becerisini güçlendirir ve bireye gerçek hayatta yaşadığı anlık sorunlara karşı en ekonomik ve hızlı çözüm yolu bulma özelliği kazandırır.

Oyuncuya problem çözme becerisini geliştirme şansı sunar. Çevrim içi oyunlarda oyuncunun karşısına birçok istenmeyen durum çıkabilir: bölümü geçememek, karşılaştığı engeli nasıl aşacağını bilememek, elinde bulunan materyali kullanamamak. Oyuncu bu durumda kalınca karşılaştığı olaya tepkisi, yaklaşımı, çözüme yönelik kararları, bu kararlar için hangi yolları izleyeceği oyuncunun zihninde belirir. Zihinde beliren bu ögeler oyuncunun bilişsel yönünün aktif olarak çalışmasını sağlar. Duyusal, algısal, çevresel yönde çalışan biliş sistemi oyuncunun karşılaştığı probleme yönelik bir listeleme yaparak oyuncunun bu probleme karşı alternatif çözümler bulmasına olanak sağlar. Çevrim içi oyunlar bireyin problem çözme becerisini geliştirerek bireyin gerçek yaşamda karşılaştığı endişe yaratacak durumları aşmasını sağlar ve probleme yönelik en akılcı kararlar almasına yönelik yol gösterir. Bu sayede birey çevresini daha etkili ve daha verimli anlayabilir.

Oyuncuya el ve göz koordinasyonu becerisini geliştirme şansı sunar. Çevrim içi oyunlar içerisinde birçok aksiyon ögesi ve hareketlilik barındırır. Oyuncu tüm dikkat ve odağını oyun sürecine vermeli, reflekslerini iyi derecede kullanmalıdır. Oyuncu bu aksiyon ve süreç içerisinde uyarıları ve nesneleri iyi tanıyıp onlara en hızlı şekilde tepki vermeyi öğrenmelidir. Bu öğrenme onu oyun içerisinde ilerlemesine katkı sağlayacaktır. Oyuncunun verdiği tepkiler el ve göz koordinasyonunu gelişiminde önemli derecede rol oynamaktadır. Oyun oynama süreci esnasında gelişen bu beceri gerçek yaşamdaki olaylarda da etkisini göstermekte ve bireyin olaylara daha dinamik ve koordineli yaklaşmasını sağlamaktadır. Bu açıklamalar Gentile ve Anderson'un (2006) çalışmasındaki bulgular ile de örtüşmektedir.

Oyuncuya eleştiriler ve sorunlara karşı baş etme becerisini geliştirme şansı sunar. Oyuncu oyun içerisinde birçok defa zafer ve yenilgiler alır, bu oyunun bir parçasıdır. Önemli olan oyuncunun aldığı yenilgiden ders alıp oyun sürecine devam etmesi ve kendisini geliştirmesidir. Yaşanılan bu süreçte birey kendisini toparlamalı ve bir sonraki adımı planlayarak sürece devam etmelidir. Birey yenilgi durumundan sonraki toparlamayla başarı duygusunu hissetmekte ve negatif olayların çözülebileceğine olan inancı artmaktadır. Elde edilen bu beceri bireye gerçek hayatta da işe yararlılık sunmaktadır. Birey herhangi bir sorunla

karşılaştığı zaman pes etme durumunu geride bırakarak o duruma karşı baş etme yolları arar ve daha çabuk toparlanır. Bu açıklamalar Boran'ın (2020) tezindeki şu ifadelerle örtüşmektedir; “Çevrim içi oyun üzerinden arkadaş edinen ergenlerin, çevrim içi oyun toplam puanı ve tüm alt boyut puanları (başarı, ekonomik kazanç, aksaklıklar) çevrim içi oyun üzerinden arkadaş edinmeyenlere göre anlamlı düzeyde yüksektir” (s. 62).

Oyuncuya yaratıcı düşünme becerisini geliştirme şansı sunar. Çevrim içi oyunlar içerisinde büyük bir sanal evren barındırır, bu evren içerisinde oyuncuların kısıtlı da olsa özgür kalma imkânı vardır. Birey bu kısmen özgür ortamda keşif sürecinde bulunur. Oyunun bireye atadığı görevler birden fazla yolla yapılabilir, oyuncular bu çözüm için yeni yollar keşfederler ve kendi aralarında istişareler yaparlar. Bu çözüm yolları için ıraksak çözüm yolları ararlar ve zihinlerinde birçok farklı çözüm haritası çıkartırlar. Oyun içerisinde yaşanan bu bilişsel ve zihinsel aktiviteler bireyin yaratıcı düşünme becerisini geliştirir ve bunu gerçek hayata aktarmasını sağlar.

Oyuncuya var olan dil seviyesini geliştirme şansı sunar, yeni dillerden edinimler kazanmasının önünü açar; çevrim içi oyunlar oyuncunun kendi milletinden oyuncuların yanı sıra birçok farklı millettten oyuncuyu da içerisinde barındırır. Çevrim içi oyunlardaki etkileşim boyutu asgari de olsa olmak zorunda olduğu için oyuncunun diğer oyuncularla iletişim kurması gerekliliğini oluşturur. Bu etkileşim sırasında oyuncu diğer bireyden kendi diline veya başka bir dile ait yeni kavram, sözcük, özlü söz gibi dilinin gelişmesine katkı sağlayan dil edinimleri öğrenir. Oyuncu ayrıca başka milletlerden insanlarla etkileşime girerek yeni bir dil öğrenme şansı yakalar ve bu dili yaparak yaşayarak öğrenme imkânını eline geçirir. Bu açıklamalar Arslan'ın (2017) tezindeki şu ifadelerle örtüşmektedir; “Çevrim içi bilgisayar oyunu oynayan grubun oynamayanlara oranla kendilerini daha üst düzeydeki okuma becerisine sahip olduklarını düşünmeleri, çalışmamızın kuramsal araştırma bölümündeki cevap aranan ana sorularından biri olan "bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitime dolaylı yoldan etkisi ne boyuttadır?" sorusunun cevabını olumlu yönde destekler niteliktedir. Hedef dilde oynanan çevrim içi bilgisayar oyunlarında sürekli takip edilmesi gereken hedeflerin varlığı ve bu hedeflere bağlı komutların gerçekleştirilmesi, oyuncuların okuduğunu anlama ve kelime edinimi süreçlerinde etkili olabilmektedir. Ayrıca, çevrim içi oyun oyuncuları arasındaki oyuncu etkileşimi, oyuncuların içsel motivasyonunu arttırmasının yanı sıra diğer dil becerilerine ön hazırlık şeklinde katkı sağlamaktadır. Bireyler bu sayede dil öğrenme deneyimlerini kişiselleştirmiş olur, bu da bu bireylerin öz güvenlerinin artmasına ve dil öğrenine karşı tutumlarının pozitif yönde olmasına fırsat tanır” (s. 107).

Oyuncuya stres ve kaygıyla baş edebilme şansı sunabilir. 21. yüzyılın getirdiği yaşam şartları ve toplum yapısı insanda var olan kaygı ve stres düzeyini maksimuma çıkartmıştır. Teknolojinin gelişmesi, insanlar arasında ekonomik bir hiyerarşinin oluşması toplumda iletişim bağlarının kopmasına neden olmuş ve bireyi yalnızlığa sürüklemiştir. Toplumda oluşan güvensizlik, bireyselleşme, iletişimsizlik ve yapaylaşmış gıdalardaki enzimlerin etkisiyle birey kendisini stres ve kaygı batağının içerisinde bulmuştur. Çevrim içi oyunlar bu problemleri kökten çözme de bireye bir kaçış, bir görmezden gelme yolu olarak kendisini sunmuştur. Birey çevrim içi oyunlarda tanıştığı insanlarla yalnızlığını gidermeye çalışmış, oyunlardaki görev ve maceralarla yaşadığı dünyanın gerçekliğinden koparak bir süre de olsa sorun ve kaygılarından uzaklaşmıştır. Çevrim içi oyunlar bu yönüyle kanayan yaraya bir tedavi olmaktan çok yara bandı olma işlevi sağlasa da stres ve kaygının azalmasında önemli bir etki sağlayıcı olma özelliğini sürdürmektedir.

Dört temel dil becerisinin kullanımının gelişmesine yardımcı olabilir:

**Okuma:** Çevrim içi oyunlar içerisinde barındırdığı yazılı metinler ve anlık yapılan konuşma mesajlarıyla kullanıcılarına okuma deneyimi konusunda katkıda bulunmuş olur. Birey oyun içerisinde ilerlemek için oyunun hikâye gidişatını ve diğer bireylerin ona gönderdiği mesajları okumak zorundadır. Bu tür yapılan okumalar metnin hikâye edici unsurlarını belirleme, metnin ana fikrini belirleme, metnin içeriğini yorumlama, metindeki yardımcı fikirleri belirleme, okuduklarıyla ilgili çıkarımlarda bulunma, metinde önemli noktaların vurgulanış biçimini kavrama, metindeki gerçek ve kurgusal olayları belirleme gibi kazanımların bireyde yer edinmesine katkı sağlayabilir. **Yazma:** Birey çevrim içi oyunlarda diğer oyuncularla etkileşime geçmek için yazı yazma becerisini kullanmak zorundadır. Bu zorunda olma durumu bireyin istemli veya istemsiz olarak yazı yazmaya karşı bir tutum geliştirmesine yol açar. Çevrim içi oyun içerisinde yapılan bu yazma işlemleri yazdıklarını paylaşma, görsellerle ilişkilendirerek bir olayı anlatma, hayali öğeleri barındıran kısa metinler yazma, kısa yönergeler yazma gibi kazanımların gelişmesine hizmet edebilir. **Konuşma:** Günümüzde birçok çevrim içi oyun içeriğinde anlık sesli etkileşim özelliği barındırmaktadır. Oyuncu eğer oyun içerisinde bu sesli etkileşimi bulamazsa skype, discord, messenger gibi uygulamaların yardımıyla oyun süreci içerisinde sesli bir etkileşim süreci kurmayı tercih eder. Çevrim içi oyunların barındırdığı aksiyon, grup çalışmasının gerekliliği konuşma etkinliğini mecburi kılmaktadır. Bundan dolayı birey bu süreçte birçok konuşma etkinliği gerçekleştirir. Yapılan bu konuşma etkinlikleri hazırlıksız konuşmalar yapma, hazırlıklı konuşmalar yapma kazanımlarına katkı sağlayabilir. **Dinleme/İzleme:** Çevrim içi oyunlarda yapılan konuşma etkinlikleri beraberinde dinleme

etkinliğini de aktif kılar. Bir oyunda ne kadar konuşma geçiyorsa o kadar çok dinleme becerisine yönelik bir hizmet sağlar. Çevrim içi oyunlarda dinleme becerisinin kullanımı oyun gidişatı açısından büyük önem arz eder, yapılan dinlemeler bölümün geçilmesine, insanlar arasındaki iletişimin devamına yönelik önemli girişimlerdir. Yapılan bu dinlemeler dinlediklerinde/izlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunma, dinledikleri/izledikleri hakkında görüş bildirme, konuşmacının sözlü olmayan mesajlarını kavrama, dinledikleri/izlediklerine yönelik soruları cevaplama, dinledikleri/izlediklerinin ana fikrini belirleme, dinledikleri/izlediklerinin konusunu belirleme, dinledikleri/izlediklerinin içeriğini değerlendirme kazanımlarına katkı sağlayabilir.

Çevrim içi oyunlar içerisinde bireye yönelik birçok fayda sağlasa da beraberinde birçok olumsuzluğu da getirmiştir. Oyuncuların çevrim içi oyunlardan kötü yönde etkilenme sebepleri şu maddeler altında sıralanabilir:

Bağımlılık oluşturabilir: Çevrim içi oyunlar zaman süreciyle birlikte oyuncusuna oyuna karşı bir aidiyet, bağlanma hissi oluşturur. Oyun oynama sürecini günlük hayatının bir parçası hâline getirip alışkanlığa dönüştüren bireyler bu alışkanlıklarından kolay kolay kurtulamamaktadır. Bu alışkanlık oyunla içli dışlı bir sürecin günden güne artmasıyla bağlanmaya dönüşür ve oyun bireyin günlük hayatının bir parçası olmaktan çıkıp günlük hayatın ta kendisi olur. Bu sürecin gelişmesinde oyun içi birçok dinamiğin de etkisi vardır; oyun içi sosyal ortam, oyun içi sahip olunan karakterin gelişimi ve karaktere günlük gösterilmesi gereken ilgi, oyun içi klan ve grupların günlük oyun etkinlikleri, oyun içi kazanılan sosyal çevreyi kaybetme korkusu, oyun içerisindeki kazanılmış statüyü kaybetme korkusu, oyunun sağladığı gerçek hayattan kopuşu sürdürme isteği başka bir ifadeyle gerçek hayata dönüş korkusu, gerçek yaşamda ulaşılamayan doyumlara oyun içinde ulaşım ve bu doyumları kaybetme korkusu vb. Bu açıklamalar Yaşar'ın (2019) tezindeki şu ifadelerle örtüşmektedir; “Öğrencilere dijital oyun oynar mısın? sorusu yöneltilmiş ve öğrencilerin tamamı oynadığını ifade etmiştir. Bağımlılık durumu gösteren bazı öğrenciler ise “çok oynarım” ifadesini tercih etmiştir. Bağımlı olup da “çok az oynuyorum” diyen öğrenci olmamıştır. Bu durum öğrencilerin dijital oyunu oynama sıklığı arttıkça bağımlılık riski ile karşılaşabileceklerini göstermektedir” (s. 46).

Bireyi gerçek yaşamdan kopuşa sürükleyebilir: Birey toplumun ve yaşamsal şartların getirdiği mutsuzluk ve üzüntüden bir kaçış aramaktadır. Çevrim içi oyunlar bireye gerçek yaşamda bulamadığı statü, güç ve eşitlik duygusunu tatma imkânı sunabilme özelliğine sahiptir.

Örneğin sınıfsal statüsü çok düşük, fakir bir birey oyun içerisindeki becerileriyle gerçek yaşamda çok üst tabakadan, zengin bir bireyi oyun içindeki hiyerarşik sitemde geçebilmekte ona karşı üstünlük kurabilmektedir. Kendisini oyun içerisinde değerli hissedenen birey, kendisini değersiz gördüğü gerçek yaşamından adım adım uzaklaşarak oyun içi yaşamına bağlanır. Gerçek yaşamda arkadaş edinme becerisi düşük, toplumdan dışlanmış bireyler oyun içerisinde birçok arkadaş edinme şansına sahiptir. Birey eğer oyun içerisindeki arkadaşlarının ona gerçek hayattaki arkadaşlarından daha çok değer verdiğini, onunla daha çok iletişim kurduğunu hissederse zamanla gerçek yaşamındaki birçok insana ihtiyaç duymamaya başlayacak, onlarla iletişimini bitirme noktasına kadar ileriye gidecektir. Bu durumu yaşayan birey gerçekte daha da yalnız kaldığının farkında olmakla birlikte oyun içerisindeki arkadaşlıklarına olan bağı daha da artacaktır. Bu bağı her zaman korunmasını isteyen birey oyun içerisinde daha çok vakit geçirecek ve gerçek yaşamdan kopacaktır. Bu açıklamalar Açıkgoz ve Yalman'ın (2018) çalışmasındaki şu ifadelerle örtüşmektedir; “Oyunda kullanıcının seçtiği karakterler aracılığı ile yapması gereken çeşitli görevler verilmekte ve karşılığında oyun parası kazanılmaktadır. Gerçek dünya ile oldukça kuvvetli bağlantısı bulunan oyunda kazanılan para sayesinde; yatırım yapmak, zengin bir yaşama kavuşmak, çete lideri olmak gibi olanaklar sunulmaktadır. Gerçek yaşamda yasak olan ya da ayıplanan birçok davranışın meşru kılındığı oyunda çocuk oyun kullanıcılarının bilinçaltına olumsuz etkiler bırakacak birçok öğenin kullanıldığı görülmektedir” (s. 170).

Anksiyete ve duygu-durum bozukluğuna yol açabilir: İnsan faktörünün en yüksek derecede hissedildiği çevrim içi oyunlar içeriğinde birçok ihtimal barındıran bir oyun gidişat haritası barındırırlar. Birey oyun içerisinde birçok kez birçok kararı beyin süzgecinden geçirir ve bir seçim sürecine girer, genellikle bu süreç hızlı bir karar verme süreci olmak zorundadır. Aynı zamanda bu süreç içerisinde insanlar birbirleriyle fikir alışverişinde bulunur, birbirlerine güvenir ve ortak karar paydasında buluşmaya çalışırlar. Birey bu süreç içerisinde gerilir, korku yaşar, iç gerilime sahip olur, bu durum aynı zamanda bazı fiziksel belirtiler de ortaya çıkartabilir; terleme, gergin kaslar, çarpıntı, ağız kuruluğu gibi. Bunların hepsi bireyi günlük rutininde etkiler ve anksiyete bozukluğuna yol açabilir. Bunların yanı sıra birey oyun içerisindeki bu süreçlerde başarısız olur ve insanlarla kötü ilişkiler yaşarsa depresyon gibi duygu-durum bozukluğuna sürüklenebilmesi olasıdır.

Obezite olma yolunu açabilir ve uyku problemlerine neden olabilir: Çevrim içi oyunlar içerisinde barındırdığı birçok yapıyla bağlayıcı olma, kendisine bağımlı yapma özelliğine sahiptir. Birey bu bağımlılık faktöründen ötürü zaman sürecinin de etkisiyle günlük olarak

bilgisayar oyunlarına ayırdığı vaktini kademe kademe arttırır. Ayrılan bu vakit en sonunda maksimum dereceye ulaşarak bireyin gün içerisinde gerçekleştirdiği birçok fiziksel aktivitenin önüne geçer. Gerçekleştirilemeyen bu fiziksel aktiviteler bireyin vücut sağlığına olumsuz olarak yansır. Birey zamanla kilo alır ve vücut sağlığı kötü yönde ilerler. Çevrim içi oyunlar gün içerisinde farklı zamanlarda farklı etkinlikler barındırdığı için 7/24 canlı kalma gibi bir özelliğe sahiptirler. Birey bu etkinlik ortamına olabildiğince dâhil olmak ister ve bu etkinliklerden mahrum kalmak istemez. Sürekli çevrim içi olmaya itilen birey fiziksel hareketlerinin yanı sıra artık uykusundan da ödün vermeye başlayarak zamanla uyku problemlerine sahip olur. Sahip olunan bu fiziksel hareket yetersizliği ve uyku azlığı diğer problemlerin de önünü açar.

### **Dijital Oyunların Eğitimle İlişkisi**

Geçmişten bugüne dijital oyunlar sağlık, psikoloji, eğitim ve birçok bilim dalında kullanılmakta ve insan hayatına fayda sağlamaktadır. Teknolojinin de gelişmesiyle insan hayatında daha fazla yer edinen dijital oyunlar çeşitli alanlarda boy göstermiş ve eğitim alanında da kendisine yer bulmuştur. Günümüz bireyleri teknoloji ve teknolojiye olan ilginin de giderek artmasıyla gündelik hayatlarının büyük bir kısmını teknolojik platformlarda geçirmeye başlamıştır. Bu durum dünyada yayılan Covid-19 adlı virüsün insanları evde kalmaya mecbur etmesiyle zirve noktasına ulaşmıştır. Bireylerin teknolojik platformlarda geçirdiği zamanın büyük bir kısmında bilgisayar oyunları yer almaktadır, bu durumun git gide kabul görmesi, diğer bilgi alanlarını dijital oyun platformlarıyla iş birliği kurma sürecine götürmüştür.

Eğitim sektörü, bireyde var olan dijital oyun isteğini olumlu bir davranışa dönüştürmek isteyerek dijital oyunları eğitime yönelik kullanmayla ilgili çalışmalar yürütmüştür. Durak ve Yılmaz'ın (2019) konuyla ilgili araştırmalarındaki bulgular şunlardır:

Alanyazın incelendiğinde, eğitimde oyunların kullanımının eğitime olumlu yönde katkıları olduğu görülmüştür. Eğitimde kullanılan eğitsel oyunların bireyin çevresiyle olan iletişim sürecini ve sosyalleşmesini desteklediği (Berns, A., Gonzalez-Pardo, A., & Camacho, D., 2013), bireyin eleştirel düşünme dediğimiz; tutarlılık, objektiflik, karar verme, sorgulama, değerlendirme becerilerini kapsayan düşünme becerilerine katkı sunduğu (Day, E. A., Arthur J, W., & Gettman, D., 2001), dijital oyun yazılımlarının öğrencilerin akademik başarısını olumlu yönde geliştirdiği (Doğan, & Koç, 2017), eğitsel oyun tasarlayanın öğretmene öğretim sürecinde destek sağladığı (Durak, & Yılmaz, 2019), öğretmen adaylarının kendilerinin dijital

bir oyun tasarımları kavramı/konuyu öğrenmelerine olumlu etkilediği sonucuna varıldığı (Usta, & Güntepe, 2019), dijital oyunların dil öğrenimini zenginleştirdiği (Ceylaner, & Yelken, 2017) görülmektedir. Dijital oyunların eğitim-öğretimde bilinçli ve hedefli bir kullanım süreciyle olumlu sonuçlara vesile olacağını işaret eden bu çalışmalar dijital oyunların eğitim sürecindeki rolünü ve etkisini göstermektedir. Dijital oyunlarda geçirilen zamanın gün geçtikçe artması bu zaman diliminin daha verimli kılınması gerekliliğini doğurmuştur. Birey oyun oynama sürecini gösterirken eğitimle de iç içe, aktif, eğlenerek öğrenen, üst biliş öğrenmesi gelişmiş bir yapıya bürünecektir. Bireyin sahip olduğu bu dijital oyun becerisi yaparak yaşayarak öğrenme, çoklu işlemleri yapabilme gibi özelliklerin gelişmesinde de fayda sağlayacaktır.

### **İlgili Araştırmalar**

Berns, A., Gonzalez-Pardo, A. ve Camacho, D.'nin (2013) "Game-like language learning in 3-D virtual environments" adlı makalesi incelendiğinde dijital oyunların öğrenme sürecini zaman yönetimini verimli kullanarak daha az çabayla gerçekleştirilen bir duruma getirdiğini, öğrenilen yeni kelimeleri bir bağlam içerisinde kullanmada destek sağladığını, öğrencileri aktif ve işbirlikçi yaptığını ve yüz yüze öğrenme ortamlarında olduğu gibi birçok etkileşim olanağı sunduğunu söylemiştir.

Arslan'ın (2017) "Bilgisayar Oyunlarından Gündelik Hayata Kültürel Bir Aktarım Süreci Olarak Yabancı Dil Öğrenimi" adlı yüksek lisans tezi incelendiğinde çalışmaya katılan bireylerden bilgisayar oyunu oynayanların okuma becerisinin oynamayanlara göre daha yüksek olduğu görülmüş, bu durumun yabancı dil öğreniminde pozitif bir etki yarattığı tespit edilmiştir. Çalışmada çevrim içi oyun oynayan bireylerin oyun içerisinde birbirleriyle olan iletişim ve temaslarının bireylerin içsel motivasyonunu arttırdığı ve dil becerilerine yönelik bir ön hazırlık süreci oluşturduğunu belirtilmiştir. Arslan araştırmasında gün içerisinde bağımlılık düzeyi oluşturmada ayrılan bir zaman diliminde oyun oynayan bireylerin, olaylara kendi penceresinden bakabilme, kendisini yönlendirebilme, kendi bakış açılarını oluşturabilme ve aktif çözüm yolları bulabilme gibi becerileri kazanmak için bilgisayar oyunlarını tercih ederken bu kriterleri kullandıklarını söylemiştir.

Yelken ve Ceylaner'in (2017) "Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri" adlı makalesinde ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyunlarla yüksek oranda iç içe olduğu belirlenmiş, oyun oynama nedenleri incelendiğindeyse bunun nedenleri arasında stres atma, zaman geçirme, sosyal iletişim ve

meydan okuma gibi alt nedenlerin olduđu söylenmiştir. Çalışmada öğrencilerin oyun ortamında bilmediği kelimeleri yaparak-yaşayarak öğrenme metoduyla öğrendiği görülmüştür. Araştırma sonucunda ortaöğretim öğrencilerinin büyük bir çoğunluğunun dijital oyunların kelime öğretiminde olumlu yönde katkısı olduğunu desteklediği ve bu yolla istedik veya istenmedik olarak birçok kelimeyi bünyelerine kattığı yönündeki tespitler sunulmuştur. Çalışma sonucunda mevcut oyunların eğitimciler tarafından incelenmesi ve bu oyunları eğitim sürecine dâhil etmeleri yönünde bir öneride bulunulmuştur.

Şimşek'in (2018) "Çevrimiçi Oyunların Türkçenin Söz Varlığına Etkisinin İncelenmesi" adlı yüksek lisans tezi incelendiğinde bireylerin oyun süreci içerisinde dil öğelerine önem vermesine rağmen kendi kullanımlarında buna çok dikkat etmedikleri görülmüş, oyun içerisinde kullanılan yabancı kökenli sözcüklerin Türkçenin gramer yapısıyla iç içe geçerek dilin yapısını bozduğu tespit edilmiştir. Yapılan araştırmada bireylerin oyun süreci içerisinde oyun dilini Türkçe olarak kullanmalarına rağmen birçok yabancı kökenli sözcüğü bünyelerine kattığı görülmüştür. Çalışmada oyun içerisinde bireylerin hem ana dilini hem de baskın yabancı dili ortak bir bünyede kullandığı ve oyun ortamında iki dilli bir yapının kullanıldığı bulgusuna yer verilmiştir. Bireyler oyun sürecinde ilgili kavramın Türkçe karşılığını kullanmaktansa yabancı dildeki karşılığını kullanmanın daha anlamlı olduğunu ileriye sürmüş, bunun sebebi olarak da oyunu daha iyi anlamak ve kavramak olduğunu söylemişlerdir. Araştırma sonucunda örnek olarak ele alınan çevrim içi oyunu oynayan öğrencilerin yabancı kökenli sözcükleri daha çok bildiği ve kullandığı, öğrenilen bu sözcüklerin günlük hayatta kullanımının bir alışkanlık durumu oluşturduğu, yaşanan bu durumun Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın hedef ve amaçlarıyla bir çatışma yarattığı sonucu çıkarılmıştır.

Açıkgöz ve Yalman'ın (2018) "Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerine Olan Etkisi" adlı makalesinde bireylerin sanal dünyanın bir parçası olduktan sonra gerçek yaşamla olan ilişkisinde kopukluklar yaşadığını, dijital oyunlarda gördüğü, uyguladığı olumsuz tutum içeren davranışları gerçek yaşamına da taşıdığını belirtilmiştir. Çalışmada bireyin şiddeti sorun çözmenin bir mekanizması olarak benimsediğine değinilmiş bu davranışı gerçek hayatta da uygulayabileceğine dair görüşler sunulmuştur. Çalışma sürecinin sonunda dijital oyunların kişilik ve davranış üzerine yarattığı olumsuz etkileri denetleyen ve ailelerin de danışabileceği yetkili bir mercii olmaması sorunu belirtilmiş ve bu soruna yönelik tavsiyelerde bulunulmuştur.

Alyaz ve Akyıldız'ın (2018) “Yabancı Dil Öğretimi İçin 3B Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırılmış Uygulamalar Geliştirme” adlı makalesinde dil öğretmenlerinin dijital oyunlarla ilgili bilgi birikiminin yetersiz olduğu, dijital oyun kültürüne uzak olan öğretmenlerin dil öğretiminde dijital oyunların faydasız olacağı yönünde bir tutum sergiledikleri, öğretmenlerin büyük çoğunluğunun derslerinde dijital oyunlardan yararlanmadığı; yararlananlarınsa çok nadir olarak kullandığı, ders süreçlerinde kullanılan dijital oyunların küçük çapta oyunlar olduğu görülmüştür. Çalışmadan elde edilen bulgulara dil öğretmenlerinin oyunlaştırma kavramını bilmedikleri ve derslerinde kullanmak üzere dijital oyun geliştirme fikrine çok uzak oldukları tespit edilmiştir. Dijital materyal geliştirmeyi zor ve pahalı gören öğretmenlerin derslerinde kullanmak için bu geliştirim sürecine yönelik olarak mesafeli bir tutum sergiledikleri söylenmiştir.

Tenekeci'nin (2020) “Türkçe Öğretiminde Web Uygulamaları ve Mobil Uygulamalar ile Bunların Öğretmenlerce Bilinirliği” adlı makalesinde araştırma sürecinde görüş formunu dolduran öğretmenlerin cevaplarından yola çıkarak Türkçe öğretimine yönelik kullanılan mobil uygulamaların öğretmenlerin büyük çoğunluğu tarafından bilinmediği tespit edilmiştir. Araştırmaya göre web ve mobil uygulamaların Türkçe öğretiminde aktif bir biçimde kullanılabildiği, öğretim yollarının çeşitlenmesinde fayda sağladığı, sınav/değerlendirme amaçlı kullanılabildiği ve öğretim sürecinde zengin bir içerik sunulmasını sağlayabildiği ifade edilmiştir. Çalışmanın sonunda bu uygulamaların öğretmenlerce daha fazla bilinmesi, kullanılması, içerik oluşturabilmesi yönünde tavsiyelerde bulunulmuştur.

Aydın'ın (2020) “Oyun Tabanlı Dil Öğrenmenin Öğrencilerin Dil Öğrenimi ve İkinci Dil Motivasyonel Benlik Sistemi Üzerine Olan Etkileri” adlı yüksek lisans tezi incelendiğinde öğrencilerin dil öğrenmesini incelemek için bir ön-test son-test uygulaması yapıldığı bu testlerin incelenmesi sonucunda iki test arasında anlamlı bir fark görülmediği tespit edilmiştir fakat öğrencilerin dil öğreniminde oyun tabanlı öğrenmeye ve oyun tabanlı öğrenmenin yarattığı öğrenme fırsatlarına karşı olumlu yönde bir tutum geliştirdiği de belirtilmiştir. Teste tabi olan öğrenciler dil öğrenme sürecinde oyun tabanlı öğrenmenin birçok yarar ve artı getirdiğini belirtmiş ve dil becerilerinde, dil gelişimlerinde olumlu yönde ilerleme kaydettiklerini söylemişlerdir.

Kana ve Ustabulut'un (2021) “Türkçe Öğretmeni Adaylarının Dijital Oyunlarla İlgili Görüşlerinin İncelenmesi” adlı makalesinde günümüz zaman diliminde dijital eğitsel oyunların çocukların üzerinde olumlu bir etki yarattığı belirtilmiş, araştırmaya katılan Türkçe öğretmeni

adaylarının dijital oyunları eğitimde kullanılması gerektiğini belirten görüşleri sunulmuştur. Çalışmada Türkçe öğretmeni adayları dijital eğitsel oyunların öğrenmeyi daha iyi ve yaratıcı hâle getireceğini söylemiş, deneyimleri zenginleştireceğini ve bireylerin kendi kendine öğrenme becerilerini arttıracacağını belirtmiştir. Araştırmanın sonuç ve öneriler kısmında “Dijital Oyun” adı altında bir dersin lisans programların içeriğinde yer alması gerekliliğinden, öğretmenlerin dijital oyunları ders içeriğinde kullanmalarının önemine yönelik ve alan uzmanlarının dijital eğitsel oyunlarla ilgili deneysel çalışmalar yapmasına yönelik tavsiyelerde bulunulmuştur.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### Materyal ve Metot

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeli, ölçme araçları, verilerin toplanarak analiz edilmesi hakkında bilgiler verilmiştir.

#### Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerisine olan etkisinin çeşitli değişkenler aracılığıyla incelenmesi amacıyla bu çalışmada karma yöntem kullanılmıştır. Karma Yöntem (Karma Model/Desen): Araştırmacı veya araştırma ekibinin, anlama ve doğrulamanın genişliği ve derinliği amacıyla nitel ve nicel araştırma yaklaşımların bileşenlerini birleştirdikleri bir araştırma türüdür (Creswell, & Clark, 2015, s. 4/5). Karma yöntem (veya diğer deyişle “karma model, karma desen araştırması, nitel nicel yöntemler”) çevremizdeki olay ve olguların karmaşık ve çok boyutlu olmasına dayanmaktadır: Çevredeki olay ve olgular basit ve tek boyutlu değildir ve onları algılamak için çoklu yöntemler kullanılmalıdır. Özellikle sosyal bilimlere ait problemin anlaşılabilmesi için farklı yöntemlerin bir arada kullanılması gerekir. Karma yöntem yaklaşımına göre her olay veya olgunun (ya da gerçeğin) hem nitel hem de nicel boyutu vardır (Yıldırım, & Şimşek, 2013, s. 351). Bu araştırmada, karma yöntem desenlerinden “açımlayıcı sıralı desen” çalışması yapılmıştır. Açımlayıcı sıralı desen, nicel verilerin toplanması ve çözümlemesiyle başlar. Bu aşamanın ardından nitel verilerin toplanması ve veri çözümlemesine gidilir (Creswell, & Clark, 2015, s. 79). Araştırmanın nicel boyutunda araştırmacı tarafından hazırlanan anket, nitel boyutundaysa araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

#### Araştırmanın Çalışma Gurubu

Araştırma evrenini, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Samsun ilinde öğrenim görmekte olan 6 lisedeki 9, 10, 11. ve 12. sınıflardaki 430 öğrenci evreni temsil edecek tesadüfî metotla belirlenmiştir. Örneklemde yer alan ortaöğretim öğrencilerinden gönüllülük ve erişilebilirlik ilkesi doğrultusunda farklı okullardan 30 öğrenci ile görüşme gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın örneklemini Samsun Garib Zeycan Yıldırım Fen Lisesi, Samsun Canik İMKB Anadolu Lisesi, Samsun Sosyal Bilimler Lisesi, İlkadım Güzel Sanatlar Lisesi, Samsun Anadolu İmamhatip Lisesi, Atakum Mesleki ve Teknik Anadolu Liselerindeki 9, 10, 11. ve 12. sınıf 430 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunun ortaöğretim grubu seçilmesinin sebebi öğrencinin oyun türleriyle ilgili belirli yaşantı geçirmiş olması varsayımı ve verilen cevapların oyunlar üzerinde uzun bir deneyim kazanmış öğrencilerden alınmak istenmesinden hareketle olmuştur.

Örneklem ile ilgili bilgiler şu şekildedir:

Tablo 1. Örneklem Grubu

| Okullar                                 | 9. Sınıf | 10. Sınıf | 11. Sınıf | 12. Sınıf |
|-----------------------------------------|----------|-----------|-----------|-----------|
| Garib Zeycan Yıldırım Fen Lisesi        | 20       | 16        | 18        | 25        |
| Canik İMKB Anadolu Lisesi               | 19       | 15        | 15        | 18        |
| Sosyal Bilimler Lisesi                  | 38       | 20        | 10        | 11        |
| İlkadım Güzel Sanatlar Lisesi           | 8        | 9         | 11        | 8         |
| Samsun Anadolu İmamhatip Lisesi         | 22       | 22        | 22        | 20        |
| Atakum Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi | 20       | 20        | 20        | 23        |
| Toplam                                  | 127      | 102       | 96        | 105       |

### Veri Toplama Aracı

**1-**Araştırmanın nicel kısmında iletişim becerileriyle ilgili kaynaklar ve Türkçe Dersi Öğretim Programı incelenerek araştırmacı tarafından geliştirilen “Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Anket Formu” (ek-1) kullanılmıştır.

**2-** Araştırmanın nitel kısmında; form(ek-1) üstünden araştırmanın amaçlarından harmanlanarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Görüşme Formu” (ek-2) kullanılmıştır.

### **Çevrim içi oyunların sözlü iletişime etkisi anket formu.**

Sözlü iletişim, iletişim, oyun, dijital oyun, çevrim içi oyunlarla ilgili alan yazın taraması yapılmış, Türkçe Dersi Öğretim Programı'nda geçen amaç ve kazanımlar bu sürece entegre edilerek 30 maddelik bir havuz oluşturulmuştur. Oluşturulan madde havuzunun kapsam geçerliliği, amaca yönelik oluşu, madde tutarlılıkları, güvenilirliği gibi etmenlerin incelenmesi amacıyla uzman desteği alınmış, uzman desteğiyle maddeler analiz edilerek ve çeşitli maddeler de eklenip geliştirilerek anket 17 maddeye indirgenmiştir. İndirgenen bu 17 madde olumlu ve olumsuz tutumlar olmak üzere iki kısma ayrılmıştır.

Ortaöğretim 9, 10, 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin çevrim içi oyun oynamalarının sözlü iletişimlerine etkisini ölçmek amacıyla hazırlanmış olan Çevrim içi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Anket Formu 17 maddeden oluşan 5'li likert tipi bir ölçüm aracıdır (Ek-1). Hazırlanan ölçeğin güvenilirliğini test etmek amacıyla Ordu Fen Lisesi'nden 100 öğrenciye uygulama yapılmıştır. Yapılan Cronbach's Alfa analizi sonucunda çalışmanın güvenirlik katsayısının 0.87 olduğu görülmüştür. Bu durum, ölçeğin "çok iyi" düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir. Öğrencilerden anketin ilgili bölümündeki her bir ifadeye "Her zaman", "Sık sık", "Bazen", "Nadiren", "Hiç" seçeneklerinden kendilerini en iyi yansıtan seçeneği işaretlemeleri istenmiştir. Elde edilen veriler sayısal şekilde kodlanarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

Çevrim içi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Anket Formunda her bir madde programla ilişkilendirilmiş, anlama ve dinleme becerileriyle bir tutarlılık içerisinde hazırlanmıştır. I. Bölümde öğrencilerin en çok hangi çevrim içi oyunu oynadıklarına dair çoktan seçmeli bir soru sorulmuş, II. Bölümdeyse öğrencinin iletişim becerisi ile çevrim içi oyunların ilintisine yönelik sorular yer almıştır.

### **Çevrim içi oyunların sözlü iletişime etkisi görüşme formu.**

Sözlü iletişim, iletişim, oyun, dijital oyun, çevrim içi oyunlarla ilgili alan yazın taraması yapılmış, ilgili araştırma boyunca elde edilen bulgularla 15 soruluk bir havuz oluşturulmuştur. Oluşturulan soru havuzunun kapsam geçerliliği, amaca yönelik oluşu gibi etmenlerin incelenmesi amacıyla uzman desteği alınmış, uzman desteğiyle maddeler arasından seçim yapılarak görüşme formu 4 maddeye indirgenmiştir. Oluşturulan görüşme formu 430 kişi olan evrenden 30 kişi örneklem seçilerek uygulanmıştır.

Ortaöğretim 9, 10, 11. ve 12. sınıf öğrencilerinin çevrim içi oyun oynamalarının sözlü iletişimlerine etkisini ölçmek amacıyla hazırlanmış olan Çevrim içi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Görüşme Formu 4 sorudan oluşan nitel araştırmalar için kullanılan bir ölçüm aracıdır (Ek-2).

Çevrim içi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Görüşme Formunda her bir soru ilgili araştırmayla ilişkilendirilmiş, araştırmanın anket formuyla(ek-1) tutarlılık içerisinde hazırlanmıştır. Öğrencilere iletişim becerisi, Türkçenin sözlü olarak kullanımı, oyunlardan elde edilen tanınırlık ve statünün etkisi ve çevrim içi oyunlardan öğrendiği kitap, dergi, web sitelerine yönelik sorular yer almıştır.

### **Veri Toplama Süreci**

Çevrim içi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Anket Formu ve Çevrim içi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Görüşme Formu, araştırmanın veri kaynağı olup ölçeğin uygulanması için Millî Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınarak öğrencilere elden uygulanmış ve uygulanan ölçek elden toplanıp bilgisayar ortamına aktarılmıştır.

### **Verilerin Analizi**

1) Çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerileri ile olan ilişkisinin incelendiği araştırmada elde edilen veriler, amaç ve alt problemler doğrultusunda, SPSS 23.0 programı kullanılarak çözümlenmiş; bulgular, tablolar hâlinde sunulmuş ve yorumlanmıştır.

Ölçek, evrendeki 430 ortaöğretim öğrencisine uygulanmış ve öğrencilerin oynadıkları oyun türleri, sınıf düzeyleri ve okul türleri yüzde ve frekans yardımıyla hesaplanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerden elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini test etmek amacıyla normallik testi yapılmış ve çarpıklık değeri olan Skewness değeri -403 olarak hesaplanmıştır. Bu da ölçek maddelerinin normal bir dağılım gösterdiğini ifade etmektedir. Alanyazından hareketle çarpıklık (skewness) katsayısının '-1 ila +1' değerleri arasında olması değişkenlerden elde edilen puanların normal bir dağılıma sahip olduğunu gösterir.

Elde edilen verilerin analizinde, çevrim içi oyunların sözlü iletişime etkisi düzeyine dair ortalamaların çözümlenmesinde aritmetik ortalama; oyun türü, lise düzeyi ve lise türü üzerindeki etkisini test etmek için parametrik istatistik tekniklerden bağımsız örneklemelerden

olan tek yönlü varyans analizi (One Way Anova) kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde anlamlılık düzeyi 0,05 ( $p<0,05$ ) olarak uygulanmıştır.

Tablo 2. Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Ölçek Puan Aralıkları

| Seçenekler       | Verilen Puanlar | Puan Aralığı |
|------------------|-----------------|--------------|
| <b>Hiç</b>       | 1               | 1,00 - 1,79  |
| <b>Nadiren</b>   | 2               | 1,80 - 2,59  |
| <b>Bazen</b>     | 3               | 2,60 - 3,39  |
| <b>Sık sık</b>   | 4               | 3,40- 4,19   |
| <b>Her zaman</b> | 5               | 4,20-5,00    |

2) Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme tekniği ile toplanmıştır. Araştırmanın amacı dikkate alınarak araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Öğrencilerden elde edilen verileri kimliklerini açıklamadan sunabilmek ve karışıklığa sebebiyet vermemek için kodlama yapılmıştır. Bu sebeple görüşülen öğrencilere Ö1 ve görüşme sırasına göre her bir öğrenciye sırasıyla (“Ö2”, “Ö3”, “Ö4” ... “Ö30”) şeklinde kodlar verilmiştir. Araştırma bulguları, görüşme soruları temele alınarak tema kabul edilmiş ve araştırmaya katılanların görüşme sorularına verdikleri yanıtlardan alt temalar oluşturularak sunulmuştur. Birebir alıntı olarak kullanılabileceği düşünülen cümleler belirlenmiş ve gerekli görüldüğü durumlarda bulgular bölümünde birebir alıntı olarak yer almıştır. Ayrıca, alt temaların hangi sıklıkta tekrar ettiği hesaplanarak frekans hâlinde tablolastırılmıştır. Görüşme formunun oluşturulması aşamasında Samsun’da belirlenen iki ortaöğretim kurumundaki öğretmen ve öğrenciler ile ön uygulama için görüşmeler yapılmıştır. Hazırlanan görüşme formunun kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla alan uzmanının görüşleri alınarak uygulamaya hazır duruma getirilmiştir.

Görüşme formu, öğrencilerin çevrim içi oyunlarla ilgili kanılarını içeren dört adet sorulardan oluşmaktadır. Araştırmaya ilişkin veriler Ekim-Kasım 2021 tarihlerinde araştırmaya katılan öğrencilerle sınıf ortamında gerçekleştirilen görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Görüşme sırasında öğrencilerin soruları cevaplarken araştırmacıdan etkilenmemesine çalışılmış ve görüşme süresi ortalama 20 dakika sürmüştür.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### Bulgular ve Yorum

Bu bölümde araştırmada elde edilen verilerin analizi doğrultusunda ulaşılan bulgulara ve yorumlarına alt problemlere göre sırasıyla yer verilmiştir.

#### Nicel Bulgular

**Çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerisine etkisine yönelik bulgular.**

Tablo 3. Çevrim içi Oyunların Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim Becerilerine Etkisi

| Maddeler                                                                                                                                                                                               | N   | Ortalama<br>(1-5<br>Aralığı) | Std.<br>Sapma |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|------------------------------|---------------|
| 1. Kaba ve argo ifadeleri kullanmam gerçek yaşamımda da nezaket dışı bir üslup kullanmama yol açar.                                                                                                    | 430 | 2,36                         | 1,248         |
| 2. Yalan söylemek gerçek yaşamımda da beni yalan söylemeye teşvik eder.                                                                                                                                |     | 1,95                         | 1,273         |
| 3. Edindiğim arkadaş kazanma becerim, beni gerçek yaşamda sosyalleştirir ve diğer bireylerle arkadaşlık ilişkilerimi güçlendirir.                                                                      |     | 3,50                         | 1,355         |
| 4. Farklı millet ve dillerden insanlarla iletişimde bulunmak bana gerçek yaşamda da farklı millet ve dillerden insanlarla iletişim kurma isteği uyandırır.                                             |     | 3,53                         | 1,394         |
| 5. Tanıştığım insanları etkili biçimde dinleme isteği gerçek yaşamımda da beni iyi bir dinleyici yapar ve dinleme becerilerini (empatik, katılımlı, katılımsız, not alarak dinleme) kullanmamı sağlar. |     | 3,57                         | 1,298         |
| 6. Kazandığım itibar ve saygı, bende toplum içerisinde önemli bir rol edinme isteği uyandır.                                                                                                           |     | 3,42                         | 1,385         |
| 7. Yaşadıklarım beni yeni bilgi edinme yollarına götürür ve gerçek yaşamımda beni daha meraklı ve araştırmacı kılar.                                                                                   |     | 3,44                         | 1,252         |
| 8. Gruplara katılmam beni gerçek yaşamda da işbirlikçi ve topluluklara uyum sağlayan bir birey hâline getirir.                                                                                         |     | 3,45                         | 1,289         |
| 9. İnsanlarla aktif bir biçimde konuşmam gerçek yaşamımda da herhangi bir konu hakkında insanlara görüş bildirme ve yorum yapma becerime katkı sağlar ve öz güvenimi geliştirir.                       |     | 3,58                         | 1,289         |
| 10. Konuşma becerimi daha aktif kullanmam gerçek yaşamımda konuşmamın içeriğinin zenginleşmesine katkı sağlar.                                                                                         |     | 3,55                         | 1,305         |
| 11. Oyun içi sunulan metinleri okumam gerçek yaşamımda medya metinlerini değerlendirme becerimi artırır.                                                                                               |     | 3,34                         | 1,387         |
| 12. Gördüğüm video ve simülasyonlar gerçek yaşamımda görsel okuma becerimi geliştirir.                                                                                                                 |     | 3,59                         | 1,279         |
| 13. Yaptığım konuşmalar gerçek yaşamımda da konuşma süremi verimli kullanmamda yardımcı olur.                                                                                                          |     | 3,22                         | 1,299         |
| 14. Şifreli ve kodlu konuşmam gerçek yaşamımda da üstü kapalı ifadeleri anlamamda yardımcı olur.                                                                                                       |     | 3,24                         | 1,446         |

|                                                                                                                                                                                                         |            |                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----------------------|
| 15. Okumam gereken içerik gerçek yaşamımda metin yorumlama kabiliyetimi artırır.                                                                                                                        | 3,37       | 1,212                |
| 16. Okumam gereken içerik gerçek yaşamımda okuduğum metinlerde YAZARI anlama becerimi geliştirir.                                                                                                       | 3,20       | 1,270                |
| 17. Geçirdiğim sohbetler ve konuşmalar gerçek yaşamımda konuşma sırasında "hım, eee, ııı" gibi sesleri veya "işte, hani, yani, şey, mesela, atıyorum" vb. kelimeleri gereksiz yere kullanmamamı sağlar. | 3,05       | 1.248                |
| <b>Toplam</b>                                                                                                                                                                                           | <b>430</b> | <b>3,256 0,76006</b> |

Çevrim içi oyunlara katılan ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim beceri düzeylerinin 3,256 düzeyinde olduğu ve bu ortalamanın ölçek aralıklarına göre “bazen”e denk geldiği görülmektedir. Çalışmanın ilk 2 maddesi ters madde yöntemi ile çevrilerek düzenlenmiştir. Çalışmanın birey üzerinde istenmeyen edinimleri temsil eden ilk 2 maddesi olan “*Kaba ve argo ifadeleri kullanmam gerçek yaşamımda da nezaket dışı bir üslup kullanmama yol açar.*” maddesinin ortalama ağırlığının 2.36, “*Yalan söylemek gerçek yaşamımda da beni yalan söylemeye teşvik eder.*” maddesinin ortalama ağırlığının 1.95 oranında olması çevrim içi oyunlarda kullanılan kaba ve argo ifadelerin öğrencilerin gerçek yaşamlarındaki üslupları üzerinde düşük düzeyde etki yarattığını, çevrim içi oyunlarda söylenen yalanların bireyi gerçek yaşamında yalan söyleme yönelik düşük düzeyde teşvik ettiğini göstermiştir. Ölçülen bu tutumların düşük düzeyde sonuç vermesi çevrim içi oyunların sözlü iletişime yönelik bireyin davranışları içerisinde istenmeyen becerilere önemli düzeyde bir etkisi olmadığını göstermektedir. Bu iki maddenin ortalama ağırlığının düşük olması birbirlerini destekler nitelikte olduğunu ve maddelerin tutarlılıklarını ortaya koymaktadır. “*Edindiğim arkadaş kazanma becerim, beni gerçek yaşamda sosyalleştirir ve diğer bireylerle arkadaşlık ilişkilerimi güçlendirir.*” maddesinin ortalama ağırlığının 3.50, “*Farklı millet ve dillerden insanlarla iletişimde bulunmak bana gerçek yaşamda da farklı millet ve dillerden insanlarla iletişim kurma isteği uyandırır.*” maddesinin ortalama ağırlığının 3.53 olması öğrencilerin “her zaman” maddesine yakın eğilimde olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlardan hareketle öğrencilerin çevrim içi oyunları oynarken arkadaş edinme becerisi kazandığı bu beceriyi gerçek yaşamında da kullandığı ve çevrim içi oyunların bireyi diğer milletlerden insanlarla olan arkadaşlık ilişkileri kurmasına sevk ettiği ve kurduğu bu ilişkiyi ilerletmesinde bireye katkı sunduğu söylenebilir. Bahsedilen iki maddenin ortalama ağırlıklarının oldukça yakın olması birbirlerini desteklediğini, çevrim içi oyunların öğrencilerde sosyalleşme, arkadaş kazanma, yeni tanıştığı insanlarla yeni ortak paydaşlar bulma yönünden fayda sağladığını göstermektedir. “*Tanıştığım insanları etkili biçimde dinleme isteği gerçek yaşamımda da beni iyi bir dinleyici yapar ve dinleme becerilerini (empatik, katılımlı, katılımsız, not alarak dinleme) kullanmamı sağlar.*” maddesinin ortalama ağırlığının 3.57 olması çevrim içi oyunların dinleme becerisi ve dinleme

yöntem-tekniklerinin kullanılmasına teşvik edici yönde bir etkisi olduğunu göstermektedir. Elde edinilen ortalama ağırlık şu sonuca götürmektedir; birey çevrim içi oyunlarda geçirdiği sürede ve katılımında dinleme becerisinin geliştiğini hissetmektedir, ayrıca birey bu süreçte dinleme becerisinin kullanımını arttırdığı yönünde bir tutuma sahiptir bu da çevrim içi oyunların TÖP programındaki dinleme yöntem ve teknikleriyle paralel bir yön tayin ettiğini göstermektedir. “Kazandığım itibar ve saygı, bende toplum içerisinde önemli bir rol edinme isteği uyandır.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.42, “Gruplara katılmam beni gerçek yaşamda da işbirlikçi ve topluluklara uyum sağlayan bir birey hâline getirir.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.45 olması çevrim içi oyunların bireyleri toplumun bir parçası olmaya yönelttiğini, bireylerin çevrim içi oyunlar sayesinde toplum içerisine daha fazla entegre olma ve diğer bireylerle paydaş olabilme özelliğini kazandığını göstermektedir. Çevrim içi oyunlar bu yönüyle birey ve toplumu birleştirici, bütünleştirici bir yönde katkı sağlamanın yanı sıra birey ve toplum arasında da bu birleşme ve bütünleşme uyumunun yakalanmasını desteklemektedir. “Yaşadıklarım beni yeni bilgi edinme yollarına götürür ve gerçek yaşamımda beni daha meraklı ve araştırmacı kılar.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.44, “İnsanlarla aktif bir biçimde konuşmam gerçek yaşamımda da herhangi bir konu hakkında insanlara görüş bildirme ve yorum yapma becerime katkı sağlar ve öz güvenimi geliştirir.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.58, “Konuşma becerimi daha aktif kullanmam gerçek yaşamımda konuşmamın içeriğinin zenginleşmesine katkı sağlar.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.55 olması bu maddelerin “katılıyorum” seçeneğine yakın olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlardan hareketle çevrim içi oyunların bireyi yeni bilgilere ulaşma yolunda aktif kıldığı, bireyin merak duygusunu körüklediğini, bireyi toplum içerisinde kullandığı sözlü iletişim sürecinde pasif olmaktan çıkardığını ve girişken yaptığını, temel becerilerden birisi olan konuşma becerisine katkılar sunduğunu ve bu becerinin içeriğinin gelişmesine destek verdiğini göstermektedir. Bu maddelerin birbirleriyle yakın bir madde güçlüğünde olması da bu verilerin kendi içlerinde birbirlerini desteklediklerini ve tutarlılıklarını sergilemektedir. “Oyun içi sunulan metinleri okumam gerçek yaşamımda medya metinlerini değerlendirme becerimi artırır.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.34, “Gördüğüm video ve simülasyonlar gerçek yaşamımda görsel okuma becerimi geliştirir.” maddesinin ortalama ağırlığının 3.59 olması çevrim içi oyunların bireyin okuma becerisine katkı sunduğunu göstermektedir. Bireylerin çevrim içi oyunlar içerisinde algılayıp değerlendirdiği metinler günlük yaşamlarında da karşılaştıkları medya metinleriyle bir ilinti içerisindedir. Görülmektedir ki çevrim içi oyunlar bu ilintiyi bağlılığa çevirerek bireylerin bu medya metinlerini okuma ve değerlendirme süreçlerine yönelik bir katkıda bulunmaktadır. Çevrim içi oyunlar içeriğinde yoğun bir görsel sistem barındırmaktadır,

öğrenciler bu oyunlarda bu sistem sayesinde oldukça yüksek bir biçimde, fazlaca görselle karşılaşır. Anlaşılmaktadır ki bu karşılaşılan görseller öğrencinin gündelik hayatında karşılaştığı görselleri okuma ve algılama düzeyinde artış yaşanmasını desteklemektedir.

*“Okumam gereken içerik gerçek yaşamımda metin yorumlama kabiliyetimi arttırır.”* maddesinin ortalama ağırlığının 3.37, *“Okumam gereken içerik gerçek yaşamımda okuduğum metinlerde YAZARI anlama becerimi geliştirir.”* maddesinin ortalama ağırlığının 3.20 olması çevrim içi oyunların öğrencilere “anlama ve yorumlama” becerisi bakımından katkı sunduğunu göstermektedir. Çevrim içi oyunlar içeriğindeki hikâye akışı, iletişim ağı, oyun talimatlarını içermesi nedeniyle bireye okuması gereken zorunlu birtakım metinler sunmaktadır, görülmektedir ki bu içerikler onları okuyan bireylerin anlama ve yorumlama kabiliyetini güçlendirmekte, bu kabiliyeti gündelik yaşamındaki metinler üzerinde de kullanmasına olanak sağlamaktadır. Öğrenciler çevrim içi oyunlarda okuduğu içerikle bir nevi oyunun yaratıcısının bir ürününü anlamaya çalışmaktadır, bu anlama düzeyine bağlı olarak da oyun içerisindeki başarısı artmaktadır. Oyun içerisinde yer alan bu anlama düzeyi bireyin günlük hayatta yaptığı okumalara da etki etmekte, bireyin okuyucusu olduğu metnin yazarının düşüncelerini anlamasını kolaylaştırmaktadır. *“Yaptığım konuşmalar gerçek yaşamımda da konuşma süremi verimli kullanmamda yardımcı olur.”* maddesinin ortalama ağırlığının 3.22, *“Şifreli ve kodlu konuşmam gerçek yaşamımda da üstü kapalı ifadeleri anlamamda yardımcı olur.”* maddesinin ortalama ağırlığının 3.24 olması çevrim içi oyunların öğrencilere “konuşma” ve “ifadelerin içeriğini anlama” becerilerine katkı sunduğunu göstermektedir. Çevrim içi oyunlar içerisinde aksiyon ögesini barındırdığı için oyuncuların konuşma hızları oyunun gidişatı bakımından büyük önem arz eder, bu önem oyunculara konuşma becerisini hızlı ve etkili bir biçimde kullanmaları zorunluluğu ortaya çıkartır, bu kullanım da bireyin gerçek yaşamına yansiyarak bireyin konuşma süresini gerçek yaşamda da verimli bir şekilde kullanmasını desteklemektedir. Çevrim içi oyunlar içlerinde strateji, taktik, gizli mesajları barındırırlar, oyuncular oyun içerisinde kendilerine özgü şifre ve kodlamalarla konuşarak bu strateji, taktik ve mesajları oluşturup kullanmaktadır. Bu kullanım öğrencilerin gerçek yaşamlarına da yansiyarak onların üstü kapalı ifadeleri anlamasını kolaylaştırmaktadır. *“Geçirdiğim sohbetler ve konuşmalar gerçek yaşamımda konuşma sırasında ‘hum, eee, uu’ gibi sesleri veya ‘işte, hani, yani, şey, mesela, atıyorum’ vb. kelimeleri gereksiz yere kullanmamamı sağlar.”* maddesinin ortalama ağırlığının 3.05 olması bu maddenin “kararsızım” seçeneğiyle neredeyse birebir örtüştüğünü göstermektedir. Bu durum çevrim içi oyunlarda kullanılan veya kullanılmayan gereksiz sözcüklerin bireyin gerçek yaşamına bir etkisi olmadığını göstermektedir.

**Çevrim içi oyunlara katılımı ortaöğretim öğrencilerinin sınıf seviyeleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular.**

Tablo 4. *Çevrim içi Oyunlara Katılımla Ortaöğretim Öğrencilerinin Sınıf Seviyeleri Arasındaki İlişki*

| Sınıf Düzeyi | N   | Ortalama | Std. Sapma | F     | p     |
|--------------|-----|----------|------------|-------|-------|
| 9. Sınıf     | 127 | 3,3724   | ,66308     | 3,574 | 0,014 |
| 10. Sınıf    | 102 | 3,3535   | ,71257     |       |       |
| 11. Sınıf    | 96  | 3,0882   | ,84199     |       |       |
| 12. Sınıf    | 105 | 3,1748   | ,80690     |       |       |

Tablodan hareketle, çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi ile sınıf seviyeleri arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Başka bir ifade ile çevrim içi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim beceri düzeyleri, sınıf seviyelerine bağlı olarak farklılık göstermiştir. Bu bulgu, araştırmaya katılan öğrencilerin sınıf seviyeleri ile çevrim içi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim beceri düzeyleri arasındaki ilişkinin yakın olduğu şeklinde yorumlanabilir. Bununla beraber, araştırmaya katılımın en fazla 9. sınıf (N=127) olduğu görülürken katılımın en az olduğu sınıf düzeyinin 11. sınıf (N=96) olduğu gözlenmiştir. Elde edilen veriler Covid 19 adlı salgın nedeninden dolayı kapsamlı tedbirlerle toplanmış, sınıfların uygunluk durumuna göre uygulanmıştır, bu yüzden sınıf seviyeleri sonuçlarına yönelik bir yorum yapmak sağlıklı olmayacaktır.

**Çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi ile oyun türleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular.**

Tablo 5. *Çevrim içi Oyunlara Katılımın Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim Becerilerine Etkisi ile Oyun Türleri Arasındaki İlişki*

| Oyun Türü      | N   | Ortalama | Std. Sapma | F     | p     |
|----------------|-----|----------|------------|-------|-------|
| LOL            | 44  | 3,4171   | ,71131     | 1,682 | 0,124 |
| Mine Craft     | 51  | 3,0704   | ,74379     |       |       |
| Counter Strike | 31  | 3,4839   | ,68662     |       |       |
| Pub G          | 130 | 3,2566   | ,72311     |       |       |
| War craft      | 2   | 3,8529   | ,12478     |       |       |
| Fortine        | 6   | 3,4608   | ,51202     |       |       |
| Diğer          | 166 | 3,2133   | ,81543     |       |       |
| Toplam         | 430 | 3,2562   | ,76006     |       |       |

Tablodan hareketle, çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi ile oyun türü arasında anlamlı farklılık olmadığı görülmektedir. Başka bir ifade ile çevrim içi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim beceri düzeyleri, türlerine bağlı olarak farklılık göstermemiştir. Elde edilen bulgu, araştırmaya katılan öğrencilerin en çok hangi oyunu oynadığını göstermektedir; farklı bir ifadeyle öğrencilerin en çok oynadıkları oyun onların sözlü iletişim becerilerine yönelik en büyük etkiyi yaratmaktadır. Araştırmada, öğrencilerin oyun türü olarak en fazla Pub G (n=130) oynadıkları gözlenirken en az ise War Craft (N=2) oynadıkları gözlenmiştir. Yani Pub G adlı çevrim içi oyun öğrencilerin sözlü iletişim becerilerine yönelik en yüksek etkiyi yaratırken, bu etkiyi en az yaratan oyunun War Craft olduğu belirlenmiştir.

**Çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi ile okul türleri arasındaki ilişkiye yönelik bulgular.**

Tablo 6. *Çevrim içi Oyunlara Katılımın Ortaöğretim Öğrencilerinin Sözlü İletişim Becerilerine Etkisi ile Okul Türleri Arasındaki İlişki*

| Okul Türü                    | N   | Ortalama | Std. Sapma | F     | p     |
|------------------------------|-----|----------|------------|-------|-------|
| Fen Lisesi                   | 79  | 3,1013   | ,93626     |       |       |
| Anadolu<br>İmamhatip         | 86  | 3,3201   | ,68970     |       |       |
| Canik İMKB<br>Anadolu Lisesi | 67  | 3,3582   | ,68245     |       |       |
| Meslek Lisesi                | 83  | 3,4274   | ,64641     | 3,396 | 0,005 |
| Sosyal Bilimler<br>Lisesi    | 79  | 3,2293   | ,61244     |       |       |
| Güzel Sanatlar<br>Lisesi     | 36  | 2,9183   | 1,00314    |       |       |
| <b>Toplam</b>                | 430 | 3,2562   | ,76006     |       |       |

Tablodan hareketle, çevrim içi oyunlara katılımın ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine etkisi ile okul türleri arasında anlamlı farklılık olduğu görülmektedir. Başka bir ifade ile çevrim içi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim beceri düzeyleri, okul türlerine bağlı olarak farklılık göstermiştir. Bununla beraber, araştırmaya katılımın en fazla Anadolu İmam Hatip Lisesi (n=86) olduğu görülürken katılımın en az olduğu okul türü ise Güzel Sanatlar Lisesi (n=36) olduğu gözlenmiştir. Elde edilen veriler Covid 19 adlı salgın nedeninden dolayı kapsamlı tedbirlerle toplanmış, sınıfların uygunluk durumuna göre uygulanmıştır, bu yüzden katılım düzeyi sonuçlarına yönelik bir yorum yapmak sağlıklı olmayacaktır.

## Nitel Bulgular

**“Oynadığınız çevrim içi oyunların sizi sosyal ortamlarda daha girişken ve iletişim becerisi yüksek bir birey yaptığını düşünüyor musunuz?” sorusuyla ilgili bulgular.**

Tablo 7. Birinci Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular

| Görüş  | f  | %    |
|--------|----|------|
| Evet   | 17 | 56,7 |
| Hayır  | 9  | 30   |
| Kısmen | 4  | 13,3 |
| Toplam | 30 |      |

Bulgulardan hareketle şu ifadeleri söylemek mümkündür; öğrencilerin yarısından çoğu çevrim içi oyunların kendilerini sosyal ortamlarda daha girişken ve iletişim becerisi yüksek bir birey yaptığını ilişkin görüşlerini sunmuşlardır. Böyle düşünen öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Evet düşünüyorum çünkü oynadığım çevrim içi oyunlarda yeni insanlarla tanışıp yeni dostluklar kurduğum için iletişim becerilerimi yükselttiğini düşünüyorum.” (Ö7).

“Evet düşünüyorum çünkü konuşacak daha fazla konu var” (Ö8).

“Oynadığım çevrim içi oyunlar sayesinde yeni tanıştığım biri ile bile iletişim kurabilirim bu da girişkenlik ve iletişim becerilerimi geliştirir.” (Ö10).

“Evet çünkü gerçek hayatta yabancılarla konuşurken zorlanma yaşamıyorum. Bunun dışında Türkçeyi yazılı ve sesli olarak daha iyi kullanmamı sağlıyor. Ayrıca daha fazla insanı da tanıyabiliyorum.” (Ö11).

“Evet düşünüyorum. Çünkü çevrim içi oyunlarda tanıştığımız insanlar bizi yargılamıyor ve insana öz güven aşıyor.” (Ö26).

Oynadıkları çevrim içi oyunların kendilerini sosyal ortamlarda daha girişken ve iletişim becerisi yüksek bir birey yaptığını düşünmeyen öğrencilerden bazılarıysa şu cevapları vermişlerdir;

“Hayır. Çünkü iletişim becerileri oyunlarla ilgili değil, kişinin kendi tercihidir.” (Ö13).

“Hayır düşünmüyorum hatta daha kötü etkiliyor. Kendini ifade edemiyor insan.” (Ö22).

**“Oynadığınız çevrim içi oyunların Türkçeyi sözlü bir biçimde kullanma becerinize etki ettiğini düşünüyor musunuz, kısaca yazınız?” sorusuyla ilgili bulgular.**

Tablo 8. *İkinci Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular*

| Görüş  | f  | %  |
|--------|----|----|
| Evet   | 10 | 33 |
| Hayır  | 19 | 63 |
| Kısmen | 1  | 4  |
| Toplam | 30 |    |

Bulgulardan hareketle şu ifadeleri söylemek mümkündür; öğrencilerin büyük bir çoğunluğu çevrim içi oyunların Türkçeyi sözlü bir biçimde kullanma becerilerine yönelik bir etkisinin olmadığını, hatta bu beceriye yönelik olumsuz bazı tutumları ortaya çıkarttığını dile getirmiş ve bu duruma ilişkin görüşlerini sunmuşlardır. Böyle düşünen öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Hayır çünkü oynadığım oyunlarda genellikle yabancılar oluyor.” (Ö1).

“Hayır güzel oyunların hepsi İngilizcedir ve İngilizceyi geliştirir.” (Ö8).

“Hayır, daha çok günümüzde İngilizce kullanımlı oyunlar popüler.” (Ö21).

“Kötü etkiliyor. Daha çok yabancı kelime söylüyorum.” (Ö24).

“Kötü yönde etkiliyor çünkü daha fazla yabancı kelimeler kullanıldığı için Türkçemizin üstünü kapatıyor.” (Ö26).

Oynadıkları çevrim içi oyunların Türkçeyi sözlü bir biçimde kullanma becerilerine olumlu yönde etki ettiğini düşünen öğrencilerden bazılarıysa şu cevapları vermişlerdir:

“Evet olumlu yönde etkisi oluyor, çünkü sesli sohbet var.” (Ö23).

“Oynadığımız çevrim içi oyunlar sayesinde sürekli iletişim sayesinde dili daha iyi kullanmamı sağlıyor”. (Ö10).

“Düşünüyorum çünkü oyun chatlerinde arkadaşlarımla hızlı ve etkili bir şekilde konuşuyorum.” (Ö7).

**“Oynadığınız çevrim içi oyunlarda, oyun içerisinde edindiğiniz tanınırlık ve öz güvenin sizin üzerinizde nasıl bir etkisi olduğundan kısaca bahseniz.” sorusuyla ilgili bulgular.**

Tablo 9. Üçüncü Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular

| Görüş              | f  | %    |
|--------------------|----|------|
| Olumlu Etkisi Var  | 22 | 73   |
| Olumsuz Etkisi Var | 2  | 6,6  |
| Etkisi Yok         | 2  | 6,6  |
| Kararsızım         | 4  | 13,8 |
| Toplam             | 30 |      |

Bulgulardan hareketle şu ifadeleri söylemek mümkündür; öğrencilerin büyük bir çoğunluğu oynadıkları çevrim içi oyunlarda edindikleri tanınırlık ve öz güvenin kendilerine yönelik olumlu düzeyde bir katkı sunduğunu söylemişlerdir. Böyle düşünen öğrencilerden bazıları görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Beni daha iyi hissettirir. Yalnızlık hissini unutturur.” (Ö2).

“İnsanlarla tanışarak, farklı insanları tanıyarak yeni insanlarla tanışmak için gereken öz güvenimiz artar.” (Ö6).

“Arkadaş ortamında öz güvenimi artırıyor ve öne çıkmamı ve daha geniş bir çevre edinmemi kolaylaştırıyor. (Ö7).

“Oyunlardaki iletişimin anonim olması kendimi daha rahat ve açık ifade etmemi sağlıyor. Bunun aracılığı ile öz güven seviyem de hem oyunlarda hem de sosyal hayatta artıyor.” Ö (9).

“Bu elde ettiğim öz güven ve tanınırlık hem oyunlarda daha hevesli olmamı hem de gerçek hayatta daha mutlu olmamı sağlar.” (Ö10).

Oynadıkları çevrim içi oyunlarda, oyun içerisinde edindikleri tanınırlık ve öz güvenin üzerlerinde olumsuz etki yarattığını düşünen öğrenciler görüşlerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Çok da bir etkisi yok.” (Ö14).

“Herhangi bir etkisi olmuyor.” (Ö18).

“Oyundaki öz güvenin gerçek hayat ile bağlantısı yoktur bence.” (Ö30).

**“Oynadığınız çevrim içi oyunlardan öğrenip okuduğunuz bir kitap, dergi veya web siteleri var mı, varsa adını yazınız?” sorusuyla ilgili bulgular.**

Tablo 10. *Dördüncü Görüşme Sorusuyla İlgili Bulgular*

| Görüş  | f  | %    |
|--------|----|------|
| Var    | 16 | 53,4 |
| Yok    | 14 | 46,6 |
| Toplam | 30 |      |

Bulgulardan hareketle şu ifadeleri söylemek mümkündür; öğrencilerin yarıdan geçkini çevrim içi oyunlar oynarken bir kitap, dergi veya web sitesi okuyup öğrenmiştir. Bu şekilde görüş bildiren öğrencilerden bazılarının görüşleri şu şekildedir;

“Oyun oynarken tanıştığım bir arkadaşım bana “Harry Potter” kitabını okumamı tavsiye etmişti. Ben de kitabı okuyup çok beğendim.” (Ö7).

“Zamanında oynadığım bir oyunun ana karakteri “Suç ve Ceza” kitabını sevdiği için onu okumuştum. (Ö10).

“Var, “Witcher” dizisini oyundan görüp izlemiştim. (Ö18).

“Web sitesinden kitap okuyorum, Watpadd.” (Ö28).

“Küçük Prens, Beyaz Zambaklar Ülkesinde, Düşman Okullar” (Ö29).

Nitel bulgulardan hareketle çevrim içi oyunların sözlü iletişim becerisine yönelik şu değerlendirmeleri yapmak mümkündür; Çevrim içi oyunlar bireylerin sosyal ortamlarda, topluluk içerisinde kendilerini daha iyi ifade edebilmelerini, o ortam ve toplulukların bir parçası olabilmelerini ve kendilerini dışa dönük bir birey olarak görebilmelerini sağlamaktadır. Bu açıdan incelendiğinde çevrim içi oyunlar toplumda yalnız kalan, dışlanan, ifade becerisini geliştiremeyip arkadaş ortamlarına dâhil olamayan bireylerin bir nevi kurtarıcısı olup onları topluma kazandırma işlevi görmektedir. Çevrim içi oyunlar bireylerin Türkçeyi sözlü bir dil olarak kullanmasına yönelik istenmeyen, amaç dışı bir etki yaratmaktadır. Çevrim içi oyunlar içeriğinde dünyanın birçok yerinden farklı dil, kültür ve milletten oyuncuyu barındırmaktadır, çevrim içi oyunun gerekliliğinden olan iletişim de bu oyuncular arasında gerçekleşmektedir. Dünya dili olarak varsayılan İngilizce de genellikle çevrim içi oyun kültürüne hâkim olan dildir.

Bireyler bazen kendi dili olan Türkçeyi bazen de farklı milletlerden olan insanlarla iletişime geçmek için diğer hâkim dili kullanmaktadır. Bu kullanımın etkisiyle hâkim dil olan İngilizce bireyin kendi dili olan Türkçeye yönelik amaç dışı, istenmeyen etkiler yaratmıştır. Çevrim içi oyunlar içeriğindeki aksiyoner öğelerle bireylerde tanınırlık ve öz güven arttırımı gibi etkiler yaratmaktadır. Bu etki bireyin gerçek yaşamına da yansımaktadır. Birey bu becerilerle toplum içerisinde kendisini daha az yalnız, daha kolay çevre edinebilen, iletişim ve ifade dili çok daha güçlü ve sosyal hayatta daha aktif hissetmektedir. Çevrim içi oyunlar genellikle belirli bir senaryo etrafında şekillenir, bu senaryolar genellikle kitaplar ve filmlerden yola çıkılarak hazırlanır. Bu senaryolar kendi oyuncu kitlesini ortak bir paydada buluşturur ve ortak konular üzerinde paydaş olmaları sağlanır. Ortak paydaşta buluşan oyuncuların sohbetleri de genellikle bu ortak paydaşlar hakkındadır. Oyuncular sohbetlerinde ortak konulardan yola çıkarak birbirlerine dizi, film, kitap vb. öğeleri önerip bunlar üzerine konuşmaktadır. Çevrim içi oyunlar bu özelliğiyle bireylerde okuma, izleme, dinleme kültürü oluşmasında yardımcı bir rol oynamaktadır.

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde; araştırmanın problemi ve alt problemi kapsamında ulaşılan bulgulardan hareketle elde edilen sonuçlar sunulmuş, araştırma sonuçları değerlendirilmiş. Ayrıca elde edilen sonuçlar doğrultusunda önerilere yer verilmiştir.

### Sonuç ve Tartışma

Bu araştırmanın amacı, çevrim içi oyunların ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerisine olan etkisinin belirlenmesi ve etkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Bu amaç kapsamında hazırlanan ölçeklerle öğrencilerin çevrim içi oyunlarda vakit geçirirken edindikleri becerilerin iletişim düzeylerine etkisi, öğrencilerin çevrim içi oyunların iletişim becerilerine etkisi boyutuyla ilgili sundukları görüşme cevapları incelenmiştir. Araştırma boyunca elde edilen verilerin istatistiksel çözümlemeleri sonucunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin çevrim içi oyunlara katılımının kaba ve argo ifade kullanımına yönelik etkisinin 2,36 değerine, ölçekteki aralık olarak da “nadiren”e denk geldiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin çevrim içi oyunlarda geçirdikleri vakit süresince öğrendikleri veya duydukları kaba ve argo ifadeleri kelimeleri gerçek yaşamlarına düşük düzeyde yansıttığı, çevrim içi oyunların nezaket dışı bir üslup kullanmalarına yüksek düzeyde bir etkisi olmadığı belirlenmiştir. Bu bulgu, Açıkgöz ve Yalman’ın (2018) bulgularıyla kısmen örtüşmemektedir. Şöyle ki Açıkgöz ve Yalman (2018) 9-16 yaş aralığındaki çocuklar üzerinde dijital oyunların kişilik ve davranışlarına olan etkisini çeşitli açılardan incelemiş ve çocukların oyunda öğrendikleri argo vb. kelimeleri gündelik yaşamlarında çok sık ve bilinçsizce kullandıklarını belirtmiştir. Bu fikir ayrılığının olası nedenlerine ilişkin şu şekilde tahmin yürütmek mümkündür; yapılan bu iki araştırma süresince aradan 8 eğitim-öğretim dönemi geçmiştir. Geçen bu eğitim-öğretim dönemi içerisinde dünya çapında bir salgın türü olan Covid-19 adlı virüs ortaya çıkmıştır ve bireylerin çevrimiçi alışkanlarına çeşitli yönlerden etkide bulunmuştur. Telli ve Altun’un (2021) araştırma sonuçları bu bulguya yönelik yapılan

alışmaları doęrulamaktadır. Varsayılmaktadır ki deęiřen bu alışkanlıklar evrim ii oyunlarda kullanılan kaba ve argo ifadelerin kullanımının azalmasına ynelik katkı saęlamıştır.

Arařtırmada ortağretim ğrencilerinin evrim ii oyunlara katılımının arkadař bulma, sosyal iliřkileri glendirme, yeni insanlarla tanışırken gerekli olan z gveni yakalama, eřitli ortamlarda ne ıkan bir birey olabilme becerilerine ynelik etkisinin 3,50 deęerine, lekteki aralık olarak da “sık sık”a denk geldięi tespit edilmiştir. Grlmektedir ki evrim ii oyunlar bireylerin gerek yařamda sosyal becerilerini desteklemekte ve onları toplum ierisinde aktif kılmaktadır.

Arařtırmada ortağretim ğrencilerinin evrim ii oyunlara katılımının yalan syleme davranışına ynelik etkisinin 1,95 deęerine, lekteki aralık olarak da “nadiren”e denk geldięi tespit edilmiştir. Bulgular evrim ii oyunların ğrencilerin yalan syleme davranışlarına ynelik dřk dzeyde etki yarattıęını gstermektedir.

Arařtırmada ortağretim ğrencilerinin evrim ii oyunlara katılımının farklı dil ve milletlerden insanlarla iletiřim kurma isteęine ynelik etkisinin 3,53 deęerine, lekteki aralık olarak da “sık sık”a denk geldięi tespit edilmiştir. Grlmektedir ki evrim ii oyunlar ğrencilerin zerinde farklı dil ve milletlerden insanlarla iletiřim kurma isteęine ynelik arttırıcı bir etki yaratmıştır. Bu etki bireylerin iletiřim becerilerini evreleriyle kullanmalarının yanı sıra evrensel bir biimde de kullanmalarına ynelik bir fırsat sunmuřtur. Ulařılan bu sonu Berns’in (2013) alışmalarıyla tutarlılık ierisindedir. Berns vd. dijital oyunların ğrencileri sosyal hayatta geliřtirdięini ifade etmişlerdir.

Arařtırmada ortağretim ğrencilerinin evrim ii oyunlara katılımının dinleme becerisine ynelik etkisinin 3,57 deęerine, lekteki aralık olarak da “sık sık”a denk geldięi tespit edilmiştir. Bulgulardan hareketle evrim ii oyunların dinleme becerisine ynelik eřitli katkılar sunduęu grlmřtr. evrim ii oyunlar ierisindeki aksiyoner gelerle bireyi srekli olarak dinleme becerisini kullanmaya maruz bırakmıştır bu durum; oyuncuları dinleme srecinde dinleme yntem-tekniklerini kullanmaya mecbur etmiş, onlara farkında olmadan veya olarak iyi bir dinleyici olmaları yolunda katkılar saęlamıştır.

Arařtırmada ortağretim ğrencilerinin evrim ii oyunlara katılımının bireyleri toplum ierisinde iřbirliki olma ve uyum saęlama becerileri ynelik etkisinin 3,45 deęerine, lekteki aralık olarak da “sık sık”a denk geldięi tespit edilmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre, çevrim içi oyunlar bireyleri toplum içerisinde işbirlikçi olma ve uyum sağlama becerileri bakımından desteklemektedir. Çevrim içi oyunların gerekliliklerinden birisi olan birlikte hareket etme, koordine olma, her oyun kademesinde etkileşim kurma gibi özellikler bireyin gerçek hayatına da yansımış, bireyi bahsedilen bu beceriler bakımından güçlendirmiştir. Bu bulgu Day vd. (2013)'ün bulgularına destek niteliğindedir. Day vd. oyunların bireylerin olası sorunlara karşı problemlem çözme becerisini geliştirdiğini söylemişlerdir.

Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin çevrim içi oyunlara katılımının konuşma becerisine yönelik etkisinin 3,58 ve 3,55 değerlerine, ölçekteki aralık olarak da “sık sık”a denk geldiği tespit edilmiştir. Bulgulardan hareketle çevrim içi oyunların konuşma becerisine çeşitli yönlerden katkılar sunduğu görülmüştür. Çevrim içi oyunların içerisinde barındırdığı anlık olarak sesli konuşma özelliği bireylerin oyun oynama sürecinde aktif olarak kullandığı bir özelliktir, bu aktif kullanım bireylerin gerçek hayatlarına da yansımış; onları daha öz güvenli konuşmasını, çeşitli konularda görüş bildirme ve yorum yapma kabiliyetlerini geliştirmesini sağlamıştır. Ayrıca görülmektedir ki çevrim içi oyunlar içerisinde hızlıca gelişen, anlık olaylar barındırmasıyla öğrencilerin konuşma sürelerini verimli yönde kullanmalarına yönelik bir etki de yaratmıştır.

Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin çevrim içi oyunlara katılımının okuma becerisine yönelik etkisinin 3,34 ve 3,59 değerlerine, ölçekteki aralık olarak da “bazen” ve “sık sık”a denk geldiği tespit edilmiştir. Bulgulardan hareketle çevrim içi oyunların okuma becerisine çeşitli yönlerden katkı sunduğu görülmüştür. Çevrim içi oyunların içerisinde barındırdığı oyun akışı, metinleri, görev yönergeleri, oyun içi sohbet bölümleri bireyin okuma becerisine doğrudan bir katkı sunmaktadır. Bu katkı bireyin okuduğunu anlama, karşılaştığı başka metinleri değerlendirme becerilerini destekler yönde bir etki yaratmıştır. Çevrim içi oyunlar bireylere oyunla ilgili ipuçları vermek, görev yönergeleri sunmak, oyun içeriğiyle ilgili bilgi vermek için birçok görseli oyun içeriğine eklemişlerdir, bu görsellere maruz kalan bireyin görsel okuma becerisi gelişmiş ve bu gelişimi hayatında karşılaştığı diğer görselleri okumada da kullanmıştır. Bu da çevrim içi oyunların okuma becerisinin yanı sıra görsel okuma becerisini de desteklediğini göstermektedir.

Araştırmada ortaöğretim öğrencilerinin çevrim içi oyunlara katılımının bireylerin üstü kapalı, örtük mesaj ve ifadeleri anlamalarında yardımcı olmasına yönelik etkisinin 3,24 değerine, ölçekteki aralık olarak da “bazen”e denk geldiği tespit edilmiştir. Bulgulara göre

çevrim içi oyunlar bireylerin üstü kapalı, örtük mesaj ve ifadeleri anlamalarında kısmen yardımcı olmaktadır. Çevrim içi oyun oyuncularının kullandıkları çeşitli taktik ve kodlu mesajlar oyun içerisinde oluşturdukları stratejilere katkı sağlamaktadır. Bu süreç içerisinde sadece kendilerinin anlayabilecekleri ifade ve mesajları kullanmaları da onların gerçek hayatlarına da kısmen etki etmiş ve bu becerileri gerçek hayatlarında da kullanmalarına kısmen destekleyici etki yaratmıştır.

“Oynadığınız çevrim içi oyunların Türkçeyi sözlü bir biçimde kullanma becerinize etki ettiğini düşünüyor musunuz?” sorusuna verilen cevaplar çevrim içi oyunlarda kullanılan dilin genellikle karma; Türkçe-İngilizce ya da tamamen İngilizce ağırlıklı olduğunu ortaya koymaktadır. Bu bulgu ile Şimşek’in (2018) bulguları örtüşmektedir. Şimşek (2018) çevrim içi oyunların Türkçenin söz varlığına etkisini belirlemeye çalışmış ve bireylerin çevrim içi oyunlarda istemli veya istemsiz olarak yabancı kelimeleri kullanmakta olduğunu bu kelimelerin zihinlerinde daha çok yer edindiği değerlendirmesine ulaşmıştır. Bu sonuçlardan hareketle, çevrim içi oyunların Türkçeyi sözlü olarak kullanma becerisi üzerinde istenmeyen, beklenti dışı bir etki yarattığı söylenebilir. Yelken ve Ceylaner ’in (2017) konuyla ilgili makalesinde ulaşılan; “Dijital oyunlar İngilizce kelime öğretimini desteklemektedir.” sonucu da bu bulgularla örtüşmektedir.

“Oynadığınız çevrim içi oyunlardan öğrenip okuduğunuz bir kitap, dergi veya web siteleri var mı? Varsa adını yazınız” sorusuna verilen cevaplar katılımcıların büyük bir çoğunluğunun çevrim içi oyunlar sayesinde yeni kitap, dergi, web siteleri gibi içerikleri araştırmaya yönelik bir tutum izlediğini göstermiştir. Bu bulgu ile Şimşek’in (2018) bulguları örtüşmektedir. Nitekim Şimşek (2018) in çalışmasında “çevrim içi oyunlar” ile ilgili olan araştırmanın öğrencilerde merak, ilgi ve heves uyandırdığı tespit edilmiştir. Görülmektedir ki çevrim içi oyunlar oyuncularında araştırma, merak ve ilgi kültürünü oluşturup arttırmaktadır.

Sonuç olarak araştırma örneğinde çevrim içi oyun oynayan ortaöğretim öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerinde; kaba ve argo ifade kullanımına yönelik düşük düzeyde bir etki yaşandığı, kendini iyi ifade edebilme becerisinin geliştiği, iletişim sürecinin evrensel bir boyut kazandığı, dinleme ve konuşma becerilerine yönelik katkılar edildiği, Türkçeyi sözlü olarak kullanmasında istenmeyecek yönde, beklenti ve amaç dışı değişimler yaşandığı belirlenmiştir.

## Öneriler

Araştırmada sonuçlarında özellikle dikkat çeken ayrıntı şu olmuştur; öğrencilerin çevrim içi oyunlarda maruz kaldığı dil ya tamamen İngilizce ya da İngilizce-Türkçe karışımı karma bir dildir. Bu durumun önüne geçilebilmesi için çeşitli önlemlerin alınması gerekmektedir; ailelerin çocuğun üzerinde baskı oluşturmadan sürece dâhil olması ve çocuğun dil gelişimini takip etmesi, İngilizce ve Türkçe öğretmenlerinin iş birliği içerisinde çevrim içi oyunlarda kullanılan dile yönelik bilinçlendirici çalışmalar yapması, oyun geliştiricilerinin daha fazla oyuna Türkçe dil desteği sunması gibi.

Ülkemizde gelişmekte olan oyun sektörü ve üniversitelerde açılan oyun geliştiriciliğiyle ilgili lisans programları desteklenmeli, çevrim içi oyunlara Millî bir kimlik getirilmesine önayak olunmalıdır. Bu destek yabancı üretim çevrim içi oyunların neden olduğu kültürel emperyalizme ve Türkçenin yozlaşmasına yönelik bir savunma oluşturacaktır.

İlköğretim düzeyinden itibaren öğrencilere, teknoloji başlığı altında çevrim içi kültürde bilinçli olma becerisi kazandırılmalı, öğrencinin çevrim içi kültüre yönelik içsel bir farkındalık kazanması desteklenmelidir.

Ülkemizde oyun geliştiriciliği alanında eğitim vermekte olan akademisyenler ile çevrim içi oyunlar ve iletişim konulu çalıştaylar, bilimsel toplantılar düzenlenmeli, çevrimiçi oyunların sözlü iletişim boyutu ve sözlü iletişim kültürüne yönelik farkındalık artırıcı çalışmalar yapılmalıdır.

Araştırma sonuçları göstermektedir ki en çok tercih edilen oyun türü; savaş içerikli bir hayatta kalma oyunu olan Pub-G olmuştur. Bu tür oyunlar öğrencilerin her ne kadar sözlü iletişim becerisini geliştirse de içeriğinde şiddet içeriği barındırmaktadır. Öğrencilerin şiddet içerikli oyunlardan korunmasına yönelik engelleyici çalışmalar yapılmalı, öğrenciler eğitim içerikli oyunlara yönlendirilmelidir. Bu kapsamda eğitsel içerikli oyunlara yönelik yeni içerik çalışmaları yapılmalıdır.

Araştırma sonucunda bireylerin çevrim içi oyunlarda birçok insanla iletişim sürecine girdiği görülmüştür. Bu durum iletişim becerilerini artırıcı yönde olarak değerlendirilse de içeriğinde bazı tehlikeleri de barındırmaktadır. Çevrim içi oyun ortamında tanışılan anonim kişilerin öğrenciyi suiistimal edebileceği unutulmamalı, öğrenciye çevrim içi ortamlarda

tanıştığı insanlara karşı takınacağı tutumu ve çizilmesi gereken sınırları içeren bir bilgi aktarımı yapılmalıdır.

Çevrim içi oyunların geliştirdiği iletişim becerileri; konuşma, dinleme formal ortamlarda rehberlik saati kapsamında Türkçe öğretmenlerinden yardım alınarak öğrencilerle konuşulmalı bu beceriler diğer öğrencilerle de paylaşılarak ortak bir gelişim alanı sağlanmalıdır ve eğer yanlış öğrenmeler varsa bunlar da tespit edilip bunların önüne geçilmelidir.

Çevrim içi oyunların tüm ders branşlarını kapsadığı göz ardı edilmemeli, tüm branş öğretmenlerinin ortak bir paydaş içerisinde çevrim içi oyun-öğrenci ilişkisine yönelik faydalı kararlar alması sağlanmalıdır.

Öğrenci çevrim içi oyunların desteklediği dil becerileri olan konuşma ve dinleme becerilerini çevrim içi oyunlar içerisinde kullanmaktadır. Türkçe öğretmenleri bu becerilere yönelik bir farkındalık ortamı oluşturmali, program doğrultusunda geliştirici yönlendirmelerde bulunmalıdır.

Örgün eğitim ortamlarında çevrim içi oyunlarla ilgili kulüpler açılmalı, öğrenciler bu kulüpler vasıtasıyla etkinlikler düzenlemeli ve çevrim içi oyun kültürünün örgütsel bir yapı hâline gelmesi sağlanmalıdır. Örneğin bu yapı içerisinde Türkçe öğretmeni çevrimiçi oyunlarda konuşma ve dinleme becerisinin geliştirilmesine yönelik çalışmalar yaptırırken rehberlik öğretmeni çevrimiçi oyunların psikolojik boyutuna yönelik çalışmalar yaptırmalıdır.

## KAYNAKÇA

- Açıkgöz, F., & Yalman, A. (2018). Dijital oyunların çocukların kişilik ve davranışları üzerinde etkisi: GTA 5 oyunu örneği. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 29, 163-180.
- Aksan, D. (1998). *Her yönüyle dil-ana çizgileriyle dil bilim*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Aktaş, Ş., & Gündüz O. (2013). *Yazılı ve sözlü anlatım; okuma-dinleme-konuşma-yazma*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Alyaz, Y., & Akyıldız, Y. (2018). Yabancı dil öğretimi için 3B dijital oyunlar ve oyunlaştırılmış uygulamalar geliştirme. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 1(6), 131-158.
- Arslan, H. (2017). *Bilgisayar oyunlarından gündelik hayata kültürel bir aktarım süreci olarak yabancı dil öğretimi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 468231)
- Aydın, S. (2020). *Oyun tabanlı dil öğrenmenin öğrencilerin dil öğrenimi ve ikinci dil motivasyonel benlik sistemi üzerine olan etkileri* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 610585).
- Baş, B. (2011). Sözlü ve yazılı kültür ilişkileri çerçevesinde konuşma ve yazma becerilerine bir bakış. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(29), 109-117.
- Başaran, F. (2010). Yeni iletişim teknolojileri, alternatif iletişim olanakları. *Mülkiye*, 34(269), 255-270.
- Berns, A., Gonzalez-Pardo, A., & Camacho, D. (2013). Game-like language learning in 3-D virtual environments. *Computers and Education*, 60(1), 210-220.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 423226).
- Boran, E. (2020). *Ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve başa çıkma stratejileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 641971).
- Creswell, J. W., & Clark V. L. P. (2015). *Karma yöntem araştırmaları, tasarımı ve yürütülmesi*. (Çeviri Edit: Dede, Demir vd.) Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ceylaner, S., & Yelken, T. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-164.
- Day, E. A., Arthur J, W., & Gettman, D. (2001). Knowledge structures and the acquisition of a complex skill. *Journal of Applied Psychology*, 86(5), 1022.
- Danayiyen, A., Kıyak, M., & Ünal, E. (2017). Hastanelerde yeni iletişim teknolojileri kullanımının kurum içi iletişim doyumuna etkisi. *Selçuk İletişim*, 10(1), 32-63.
- Deniz, K. (2014). Güzel, A., & Karatay, H. (Ed.), *Türkçe öğretimi el kitabı* içinde (2. Baskı, s. 521-567). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

- Deryakulu, D. (1992). Eğitim iletişimi kavramı. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 25(2), 787-794.
- Doğan, E., & Koç, H. (2017). Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8, 91-100.
- Doğan, Y. (2014). Güzel, A., & Karatay, H. (Ed.), *Türkçe öğretimi el kitabı* içinde (2. Baskı, s. 151-176). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Dökmen, Ü. (1995). *İletişim çatışmaları ve empati*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Durak, H., & Yılmaz, F. (2019). Öğretmen adaylarının matematik öğretimine yönelik eğitsel dijital oyun tasarımlarının ve tasarım sürecine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 20(1), 262-268.
- Elkatmış, M., & Ünal, E. (2014). Sınıf öğretmeni adaylarının iletişim beceri düzeylerine yönelik bir çalışma, *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 107-122.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 466096).
- Epçaçan, C. (2013). Temel bir dil becerisi olarak dinleme ve dinleme eğitimi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11, 332-352.
- Erdem, İ. (2014). Güzel, A. & Karatay, H. (Ed.), *Türkçe öğretimi el kitabı* içinde (2. Baskı, s. 181-219). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Erdönmez, I. (2019). İletişimin döngüsel süreci bağlamında sözlü iletişim süreci. *International Journal of Art, Culture&Communication*, 2(1), 81-98.
- Ergin, M. (2013). *Türk dil bilgisi*. İstanbul: Bayrak Yayınevi.
- Evliyaoğlu G. (1987). *İletişim psikolojisi psikolojik iletişim*. Ankara: Gazeteciler Cemiyeti Yayınları.
- Gentile, D., & Anderson. C. (2005). Violent video games: the effects on youth, and public policy implications, *Research Gate*, 1, 225-246.
- Gordon, J. (1997). *Organizatinonal behavioral*. Boston: Allyn And Bacon, Inc.
- Göçer, A., & Çaylı C. (2019). Ortaokul Türkçe derslerinde dinleme becerisinin geliştirilmesine yönelik öğretmen uygulamaları. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(3), 456-476.
- Gönen, Y. Ö. (2015). *Türk atasözlerinde sözlü iletişim unsurlarının sunumu* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 407757).
- Himstreet, C. W., & Batty, M. W. (1969). *Business communication: Principlless And Methods*. California: Wadsworth Pub. Co.
- Huh, S., & Bowman, N. D. (2008). Perception of and addiction to online games as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2), 2-31.
- İlgaz, C. (2012). İletişim teknolojileri ve bilgi toplumu. *İletişim Fakültesi Dergisi*, 13, 263-268.
- İşcan, A. (2017). Öğretmen adaylarının sözlü anlatım dersine ve sözlü anlatıma yönelik tutumları üzerine bir çalışma. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8, 43-63.

- İl, İ. (2018). *Aktif öğrenme yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin sözlü iletişim becerilerine(konuşma-dinleme) etkisi ve öğrencilerin aktif öğrenme uygulamalarına ilişkin görüşleri* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 531165).
- Kaplan, M. (1989). *Kültür ve dil*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Kardaş, M., & Tunagür, M. (2015). 6-8 sınıf öğrencilerinin Türkçe konuşma becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlik önerileri. *International Journal of Languages Education and Teaching*, 3(2), 183-202.
- Kavcar, C., Oğuzkan, F., & Sever, S. (2005). *Türkçe öğretimi- Türkçe ve sınıf öğretmenleri için*. Ankara: Engin Yayınevi.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 351001).
- Maden, S., & Durukan, E. (2011). Türkçe öğretmeni adaylarının dinleme stillerinin çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 0(4), 101-112.
- Marshall, G. (1999). *Sosyoloji sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Millî Eğitim Bakanlığı (2006). *Türkçe Dersi Öğretim Programı (6-8)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- MEB (2019). *Türkçe Dersi Öğretim Programı (5-8)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- MEB (2019). *Türkçe Dili ve Edebiyatı Dersi Öğretim Programı (9-12)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü.
- Oğuz, A. (2009). Öğretmen adaylarının sözlü ve yazılı anlatım becerilerine ilişkin öz yeterlilik algıları. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(30), 18-42.
- Özbay, M. (2016). *Türkçe özel öğretim yöntemleri 1*. Ankara: Öncü Kitap.
- Özbay, M. (2006). *Türkçe özel öğretim yöntemleri 2*. Ankara: Öncü Kitap.
- Polat, N. (1998). Bilgi toplumunda bilginin siyasal alana yansımaları. *İletişimsel Araştırma Dergisi*, 11.
- Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C.C., & Khine, M. S. (2008). The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. *LNCS*, 5093, 497-508.
- Saraç, C. (2006). Sözlü iletişim becerileri açısından Türk dili ve edebiyatı eğitimi. *Millî Eğitim Dergisi*, 34(169), 0-0.
- Sever, S. (1998). Dil ve iletişim (etkili yazılı ve sözlü anlatım). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 1(31), 51-66.
- Şimşek, B. (2018). *Çevrimiçi oyunların söz varlığına etkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 514474).
- Tele vizyon (2012). <https://lifeandeathsituation.blogspot.com/search?q=televizyon>.
- Temizyürek, E., Erdem, İ., & Temizkan, M. (2014). *Konuşma eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Tenekeci, M. (2020). Türkçe öğretiminde web uygulamaları ve mobil uygulamalar ile bunların öğretmenlerce bilinirliği. *Millî Eğitim Dergisi*, 49(227), 429-445.

- Toruç, D. (2019). *Sözlü iletişim becerilerinde karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri: Marmara Üniversitesi Fransızca öğretmenliği örneği* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 552444).
- Tutar, H., & Yılmaz, M.K. (2003). *Genel iletişim*. Ankara: Nobel Yayınları.
- TÜDOF. (2012). Ülkemizde ve dünyada dijital oyunlar sektörü hakkında genel rapor. <https://dijitaloyun.wordpress.com/?s=T%C3%9CDOF> adresinden alınmıştır.
- Uluç, G. (2003). *Küreselleşen medya: iktidar ve mücadele alanı*. İstanbul: Anahtar Kitaplar Yayınevi.
- Usta, N., & Güntepe, E. (2019). Dijital oyun tasarlamının öğrenmeye etkisi. *Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(18), 1213-1231.
- Ustabulut, M., & Kana, F. (2021). Türkçe öğretmeni adaylarının dijital oyunlarla ilgili görüşlerinin incelenmesi, *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 324-343.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 554183).
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. T.B.D. 21. Ulusal Bilişim Kurultayı, Ankara.
- Yaşar, S. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin gözünden dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı: Kocaeli ili örneği* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 600519).

## EKLER

### Ek-1

#### Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Anket Formu

| ÇEVİRİM İÇİ OYUNLARIN SÖZLÜ İLETİŞİME ETKİSİ ANKET FORMU                                                                                                  |   |   |   |   |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| <p>Bir ağ (network) aracılığıyla farklı mekânlardaki oyuncuların sanal ortamda bir araya gelerek oyun aktivitesini gerçekleştirdiği oyun türüdür.</p>     |   |   |   |   |   |
| <p>Aşağıdaki çevrim içi oyunlardan hangisini en çok oynuyorsunuz?</p>                                                                                     |   |   |   |   |   |
| A)League of Legends (LOL)                                                                                                                                 |   |   |   |   |   |
| B) Minecraft                                                                                                                                              |   |   |   |   |   |
| C)Counter-Strike : Global Offensive (CS-GO)                                                                                                               |   |   |   |   |   |
| Ç)PUBG                                                                                                                                                    |   |   |   |   |   |
| D)World of Warcraft (WoW) ...                                                                                                                             |   |   |   |   |   |
| E)Fortnite                                                                                                                                                |   |   |   |   |   |
| F)Diğer (Yazınız...                                                                                                                                       |   |   |   |   |   |
| Sınıf Düzeyi: 9( )- 10( )- 11( )- 12( )                                                                                                                   |   |   |   |   |   |
| <b>OLUMSUZ BECERİLER</b>                                                                                                                                  |   |   |   |   |   |
| 1-HER ZAMAN 2-SIK SIK 3-BAZEN 4-NADİREN 5-HİÇ                                                                                                             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Bilgisayar veya mobil cihazda oynarken;</b>                                                                                                            |   |   |   |   |   |
| 1-Kaba ve argo ifadeleri kullanmam gerçek yaşamımda da nezaket dışı bir üslup kullanmama yol açar.                                                        |   |   |   |   |   |
| 2-Yalan söylemek gerçek yaşamımda da beni yalan söylemeye teşvik eder.                                                                                    |   |   |   |   |   |
| <b>OLUMLU BECERİLER</b>                                                                                                                                   |   |   |   |   |   |
| 1-HİÇ 2-NADİREN 3-BAZEN 4-SIK SIK 5-HER ZAMAN                                                                                                             |   |   |   |   |   |
| <b>Bilgisayar veya mobil cihazda oynarken;</b>                                                                                                            |   |   |   |   |   |
| 1-Edindiğim arkadaş kazanma becerim, beni gerçek yaşamda sosyalleştirir ve diğer bireylerle arkadaşlık ilişkilerimi güçlendirir.                          |   |   |   |   |   |
| 2-Farklı millet ve dillerden insanlarla iletişimde bulunmak bana gerçek yaşamda da farklı millet ve dillerden insanlarla iletişim kurma isteği uyandırır. |   |   |   |   |   |

|                                                                                                                                                                                                        |   |   |   |   |   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 3-Tanıştığım insanları etkili biçimde dinleme isteği gerçek yaşamımda da beni iyi bir dinleyici yapar ve dinleme becerilerini (empatik, katılımlı, katılımsız, not alarak dinleme) kullanmamı sağlar.  |   |   |   |   |   |
| 4-Kazandığım itibar ve saygı, bende toplum içerisinde önemli bir rol edinme isteği uyandır.                                                                                                            |   |   |   |   |   |
| 5-Yaşadıklarım beni yeni bilgi edinme yollarına götürür ve gerçek yaşamımda beni daha meraklı ve araştırmacı kılar.                                                                                    |   |   |   |   |   |
| 6-Gruplara katılmam beni gerçek yaşamda da işbirlikçi ve topluluklara uyum sağlayan bir birey hâline getirir.                                                                                          |   |   |   |   |   |
| 7-İnsanlarla aktif bir biçimde konuşmam gerçek yaşamımda da herhangi bir konu hakkında insanlara görüş bildirme ve yorum yapma becerime katkı sağlar ve öz güvenimi geliştirir.                        |   |   |   |   |   |
| 8-Konuşma becerimi daha aktif kullanmam gerçek yaşamımda konuşmamın içeriğinin zenginleşmesine katkı sağlar.                                                                                           |   |   |   |   |   |
| 9-Oyun içi sunulan metinleri okumam gerçek yaşamımda medya metinlerini değerlendirme becerimi artırır.                                                                                                 |   |   |   |   |   |
| 10-Gördüğüm video ve simülasyonlar gerçek yaşamımda görsel okuma becerimi geliştirir.                                                                                                                  |   |   |   |   |   |
| 11-Yaptığım konuşmalar gerçek yaşamımda da konuşma süremi verimli kullanmamda yardımcı olur.                                                                                                           |   |   |   |   |   |
| HER ZAMAN 1-HİÇ 2-NADİREN 3-BAZEN 4-SIK SIK 5-                                                                                                                                                         | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Bilgisayar veya mobil cihazda oynarken;</b>                                                                                                                                                         |   |   |   |   |   |
| 12-Şifreli ve kodlu konuşmam gerçek yaşamımda da üstü kapalı ifadeleri anlamamda yardımcı olur.                                                                                                        |   |   |   |   |   |
| 13-Okumam gereken içerik gerçek yaşamımda metin yorumlama kabiliyetimi artırır.                                                                                                                        |   |   |   |   |   |
| 14-Okumam gereken içerik gerçek yaşamımda okuduğum metinlerde YAZARI anlama becerimi geliştirir.                                                                                                       |   |   |   |   |   |
| 15-Geçirdiğim sohbetler ve konuşmalar gerçek yaşamımda konuşma sırasında "hım, eee, ııı" gibi sesleri veya "işte, hani, yani, şey, mesela, atıyorum" vb. kelimeleri gereksiz yere kullanmamamı sağlar. |   |   |   |   |   |

## Ek-2

### Çevrim İçi Oyunların Sözlü İletişime Etkisi Görüşme Formu

#### SORULAR

- 1) Oynadığınız çevrimiçi oyunların sizi sosyal ortamlarda daha girişken ve iletişim becerisi yüksek bir birey yaptığını düşünüyor musunuz? Cevabınızı nedenleriyle kısaca yazınız.
- 2) Oynadığınız çevrimiçi oyunların Türkçeyi sözlü bir biçimde kullanma becerinize etki ettiğini düşünüyor musunuz? Kısaca yazınız.
- 3) Oynadığınız çevrimiçi oyunlarda, oyun içerisinde edindiğiniz tanınırlık ve öz güvenin sizin üzerinizde nasıl bir etkisi olduğundan kısaca bahsediniz.
- 4) Oynadığınız çevrimiçi oyunlardan öğrenip okuduğunuz bir kitap, dergi veya web siteleri var mı? Varsa adını yazınız.

(Not: Cevaplar için kâğıdın sadece ön yüzünü kullanınız, katılımınız için teşekkürler.)



## Ek-3

### İzin Dilekçeleri



T.C.  
SAMSUN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 27485554-605.01-E.6443510  
Konu : Mert KIZILTAŞ

17.04.2020

#### DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün  
21/01/2020 tarihli ve 81576613-10.06.02-E. 1563890- 2020/2 sayılı Genelgesi,  
b) Giresun Üniversitesi Rektörlüğü'nün 09/03/2020 tarih ve 14717 sayılı yazısı.

Giresun Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü Türkçe Eğitimi Tezli Yüksek Lisans programı öğrencisi Mert KIZILTAŞ İlimiz (Atakum , İlkadım , Canik ) İlçelerinde bulunan Samsun Garib Zeycan Yıldırım Fen Lisesi Samsun Canik İMKB Anadolu Lisesi Samsun Sosyal Bilimler Lisesi Atakum Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Samsun İlkadım Güzel Sanatlar Lisesi Samsun Anadolu İmam Hatip Lisesi Samsun Gülizar Hasan Yılmaz Güzel Sanatlar ve Spor Bilimleri Lisesi öğrencilerine yönelik çalışma "Çevrimiçi Oyunların Sözlü İletişim Becerisi Üzerine Etkisi :Ortaöğretim Örneği " başlıklı tez çalışması yapmak istediğine ilişkin ilgi (b) yazı ve ekleri, ilgi (a) genelgeye göre incelenmiş ve komisyon tarafından uygun görülmüştür.

Söz konusu çalışmanın komisyon kararı doğrultusunda, uygulama sorularını çalışmayı yapan kişi tarafından raporlanarak, Müdürlüğümüz Ar-Ge Birimine gönderilmesine dikkat edilerek, Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Millî Eğitim Temel Kanunu ile Türk Millî Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde, duyurusu ve denetimi ilçe millî eğitim müdürlüğünüz tarafından gerçekleştirilmek üzere okul müdürlüğü sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmadan gönüllülük esasına bağlı olarak yapılmasının sağlanması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Coşkun ESEN

Vali a.

İl Millî Eğitim Müdürü

Ekler :

1- İlgi (b) dilekçe ve ekleri (11 sayfa)

2-31/03/2020 tarihli komisyon kararı (1 sayfa)

DAĞITIM:

Gereği:

İlkadım,Atakum , Canik İlçe Kaymakamlığına  
(İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü)

Bilgi:

Giresun Üniversitesi Rektörlüğüne



Adres : Atatürk Blv. Yeni Hükümet Konağı Kat:3  
Elektronik Ağ <http://samsun.meb.gov.tr>  
e-posta: [samsunmem@meb.gov.tr](mailto:samsunmem@meb.gov.tr)

Ayrıntılı bilgi için: S.SUZUKİ Yükseköğretim ve Yurtdışı Şubesi  
Tel: 0 (362) 435 80 63 (340)  
Faks: 0 (362) 43248 54

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 02cb-1191-361e-8837-1d2b kodu ile teyit edilebilir.

## ÖZGEÇMİŞ

... yılında ...'da doğdu. İlköğretimini ... Okulu, ortaöğretimini ...'nda tamamladı. ... yılında ... Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Öğretmenliği Bölümüne girdi. ... yılında Türkçe Öğretmenliği Bölümünden mezun oldu. ... yılında ... Üniversitesi ... Anabilim Dalı'nda yüksek lisansa başladı. Türkçe eğitimi alanında çeşitli yayınlara sahiptir ve çalışmalar yapmaya devam etmektedir.

