



T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

İNGİLİZCE ÖĞRETMENLERİNİN DİL ÖĞRETİMİNDE DİJİTAL
İÇERİKLERE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sevil YILDIZ TUNÇ

DİYARBAKIR- 2024

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

İNGİLİZCE ÖĞRETMENLERİNİN DİL ÖĞRETİMİNDE
DİJİTAL İÇERİKLERE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

HAZIRLAYAN
Sevil YILDIZ TUNÇ

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Sedef SÜER

DİYARBAKIR- 2024

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'ne
DİYARBAKIR

Sevil YILDIZ TUNÇ tarafından yapılan “İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere ilişkin görüşlerinin incelenmesi” konulu bu çalışma, jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.
(07.10.2024)

Jüri Üyesinin

Ünvanı	Adı Soyadı	
Başkan :	Doç Dr. Faysal ÖZDAŞ	
Üye :	Doç Dr. İsmail KİNAY	
Üye :	Doç. Dr. Sedef SÜER	

Tez Savunma Sınavı Tarihi: 07.10.2024

Yukarıdaki bilgilerin doğruluğunu onaylarım.

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

Doç. Dr. İsmail KİNAY
ENSTİTÜ MÜDÜRÜ
(MÜHÜR)

BİLDİRİM

Tezimin içerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ediyorum.

07/10/2024

Sevil YILDIZ TUNÇ

ÖNSÖZ

Müzik ve eğitim, hayatımda derin bir anlam taşımaktadır. Bir İngilizce öğretmeni olarak, dijital içeriklerin dil öğretim süreçlerinde öğrenciler üzerinde nasıl dönüştürücü bir etki yarattığına tanıklık ediyorum. Bu içerikler, öğrenme deneyimlerini zenginleştirirken, dil öğretiminde yeni pedagojik yaklaşımların benimsenmesine de olanak sağlamaktadır. Bu tez çalışmasında, İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklere yönelik algılarını ve bu içeriklerin dil öğretimine entegrasyonunu inceleyerek, teknolojinin eğitim ortamlarına sunduğu fırsatları öğretmen perspektifinden değerlendirmeyi amaçlıyorum.

Bölüm başkanı Prof. Dr. Behçet ORAL'a, kıymetli bilgileri ve bana olan inancı ile her zaman destek verdiği için teşekkür ederim.

Sevgili danışmanım Doç. Dr. Sedef SÜER'e, tez çalışmam boyunca hiçbir desteğini esirgemediği, kıymetli bilgileri ve tecrübesiyle yolumu aydınlattığı, tezimin her satırı üzerine kafa yorarak, tüm hoşgörüsüyle yanımda olduğu için teşekkürü bir borç bilirim.

Doç. Dr. İsmal KİNAY'a, bu süreçte bana kazandırdığı bilgiler, sağladığı destek ve her türlü içten yardımları için en içten teşekkürlerimi sunarım.

Doç. Dr. Faysal ÖZDAŞ'a, tezimi düzenlememdeki kıymetli yönlendirmeleriyle desteğini esirgemediği için teşekkürlerimi sunarım.

Moral, motivasyon ve tüm içten duyguları ile desteğini esirgemeyen Prof. Dr. Bahar BURTAN DOĞAN'a teşekkürlerimi sunarım.

Tez çalışmam boyunca, hayatımın her aşamasını kolaylaştırmak konusunda olağanüstü bir çaba harcayan, aynı zamanda teknik yardımlarını esirgemeyen canım eşim Fikret TUNÇ'a ve tüm ihtiyaçlarına rağmen bana bu tezi hazırlamam için gerekli zamanı sağlayan küçük kızlarım Çakıl TUNÇ ve Akça TUNÇ'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Hayatım boyunca beni destekleyen, haklarını asla ödeyemeyeceğim annem Sultan YILDIZ ve babam Yücel YILDIZ'a teşekkürlerimi sunarım.

Sevil YILDIZ TUNÇ

İÇİNDEKİLER

BİLDİRİM	i
ÖNSÖZ.....	ii
İÇİNDEKİLER	iii
ÖZET.....	vi
ABSTRACT	viii
TABLolar LİSTESİ.....	viii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xi
1. GİRİŞ.....	1
1.1. PROBLEM DURUMU	1
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	1
1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	5
1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI	5
1.5. VARSAYIMLAR.....	6
2. KURAMSAL BİLGİLER.....	7
2.1. EĞİTİM VE TEKNOLOJİ KULLANIMI	7
2.1.1. Eğitimin Tanım ve Kapsamı	7
2.1.2. Eğitimde Teknoloji Kullanımı.....	8
2.1.3. Eğitimde Kullanılan Dijital Araçlar.....	10
2.1.3.1. Eğitsel Yazılımlar	13
2.1.3.2. Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik	14
2.1.4. Yabancı Dil Öğretimi	17
2.1.4.1. Dil Kavramı	17
2.1.4.2. Dil Öğrenimi ve Öğretimi	19
2.1.4.3. Yabancı Dil Öğretimi ve Önemi	22

2.1.4.4. Yabancı Dil Öğretiminde Temel Beceriler	26
2.1.4.5. Yabancı Dil Öğretiminde Dijital İçerikler ve Teknolojik Araçlar..	28
2.1.4.5.1. Yabancı Dil Öğretiminde İşitsel Araçlar	30
2.1.4.5.2. Yabancı Dil Öğretiminde Görsel Araçlar	31
2.1.4.5.3. Yabancı Dil Öğretiminde Görsel-İşitsel Araçlar	33
2.1.4.6. Dil Öğreniminde Dijital Araçlardan Olan Video, Oyun ve Şarkıların Etkisi	35
2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	37
2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	38
2.2.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	43
3. YÖNTEM.....	49
3.1. ARAŞTIRMA MODELİ	49
3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM	49
3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	50
3.4. VERİLERİN TOPLANMASI VE ANALİZİ.....	51
4. BULGULAR	54
4.1. ANKET VERİLERİNE İLİŞKİN BULGULAR.....	54
4.1.1. İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçerik Görüşlerine İlişkin Bulgular	54
4.1.2. Okul Türü Değişkenine İlişkin Bulgular	57
4.1.3. Yaş Değişkenine İlişkin Bulgular	58
4.1.4. Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulgular.....	58
4.1.5. Medeni Durum Değişkenine İlişkin Bulgular.....	59
4.1.6. Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin Bulgular	60
4.1.7. Mesleki Kıdem Değişkenine İlişkin Bulgular	61
4.2. NİTEL VERİLERE İLİŞKİN BULGULAR.....	61
4.2.1. Dijital İçeriklerin Dil Öğretimindeki Rollerine İlişkin Bulgular	62

4.2.2. Öğrenci Motivasyonunu Artıran Dijital İçeriklere İlişkin Bulgular	64
4.2.3. Sınıfta Etkili Olan Dijital İçeriklere İlişkin Bulgular	65
4.2.4. Dijital İçeriklerin Kullanımındaki Önerilere İlişkin Bulgular	68
5. TARTIŞMA	72
6. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	86
7. KAYNAKÇA	93
8. EKLER.....	115
Ek-1 Etik Kurul Onayı	115
Ek-2 Araştırma İzni	117
Ek-3 Anket Formu.....	118
9. ÖZGEÇMİŞ.....	120

ÖZET

İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçeriklere İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi (Diyarbakır İl Örneği)

YILDIZ TUNÇ, Sevil

Eğitim Bilimleri Eğitimi Anabilim Dalı

Eğitim Programları Ve Öğretim Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Sedef SÜER

2024, xi + 120 sayfa

Dijitalleşme günlük yaşamımızın ayrılmaz bir parçası olup eğitim ve öğretim sürecinin de vazgeçilmez bir unsuru olarak işlev görmektedir. Dil öğrenimi sürecinde teknolojinin entegrasyonu, özellikle İngilizce öğretimi alanında büyük bir dönüşüm yaratmıştır. Günümüzde dijital araçlar, dil öğrenimi pratiğini zenginleştiren önemli kaynaklar olarak kabul edilmektedir. Video, oyun, müzik gibi çeşitli dijital içeriklerin, öğrencilerin dil becerilerini geliştirme, motivasyonlarını artırma ve öğrenme süreçlerini daha etkileşimli hale getirme potansiyeline sahip olduğu düşünülmektedir. Ancak bu potansiyelin tam olarak gerçekleşebilmesi için, öğretmenlerin bu araçları nasıl kullandıkları, bu araçlara yönelik görüşleri ve bu araçların öğretim süreçlerine entegrasyonu gibi faktörlerin derinlemesine incelenmesi gerekmektedir. Bu görüşten hareketle bu çalışma, İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerikleri kullanımına ilişkin görüşlerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Bu sebeple çalışmada nicel araştırma desenlerinden betimsel tarama modeli kullanılmış olup 2023-2024 eğitim-öğretim yılı 2. döneminde Diyarbakır merkez ilçelerinde yer alan ilkokul ve ortaokul düzeyinde görev yapan İngilizce öğretmenleri ile yürütülmüştür. Araştırma evrenini Diyarbakır ili merkez ilçelerinde (Kayapınar, Sur, Yenişehir ve Bağlar) yer alan ilk ve ortaokullarda görev yapan 763 İngilizce öğretmeni oluşturmaktadır. Bu çalışmanın verileri ise evrenden basit seçkisiz örnekleme yoluyla seçilen toplam 261 İngilizce öğretmeninden elde edilmiştir.

Araştırma verilerinin toplanması için araştırmacılar tarafından geliştirilen *İngilizce Öğretmenleri için Dijital İçerik Anketi* kullanılmıştır. Toplanan verilerin analizi için frekans ve yüzde gibi betimsel istatistik teknikleri ile ki-kare testi kullanılmıştır. Ayrıca açık uçlu sorulara ilişkin verilerin analizinde ise metinlerin standartlaştırılması ve karşılaştırılması gerektiği için tematik içerik analizi kullanılmıştır.

Araştırma bulguları, öğretmenlerin dijital içerikleri dil öğretimi süreçlerinde etkili bulduklarını göstermektedir. Özellikle, dijital içeriklerin öğrencilerin dil becerilerinin gelişimine katkı sağladığı, öğrenme motivasyonunu artırdığı ve ders işleme sürecini zenginleştirdiği belirlenmiştir. Çalışma sonucumuza göre İngilizce öğretmenleri, dil öğretiminde dijital içeriklerin kullanımını desteklemekte ve bu tür materyallerin eğitimde daha etkin kullanılması gerektiğine vurgu yapmaktadırlar.

Araştırma kapsamında elde edilen sonuçlar, dijital içeriklerin derslere entegre edilmesinin, geleneksel yöntemlere kıyasla, öğretim süreçlerini daha etkileşimli ve dinamik hale getirdiğini ortaya koymuştur. Ayrıca, bu materyallerin pedagojik amaçlarla daha stratejik ve yaygın bir şekilde kullanılmasının, dil öğretiminde sürdürülebilir bir başarı sağlayacağı vurgulanmıştır. Sonuç olarak, İngilizce öğretmenleri dijital içeriklerin kullanımının dil öğretiminde yaygınlaştırılması gerektiği görüşündedir.

Anahtar Kelimeler: İngilizce Öğretmenleri, Dil öğretimi, Dijital içerikler,

ABSTRACT

The Examination of English Teachers' Views on the Use of Digital Content in Language Teaching (Diyarbakır Provincial Sample)

YILDIZ TUNÇ, Sevil

Department of Educational Sciences

Curriculum and Instruction

Advisor: Assoc. Prof. Sedef SÜER

2024, xi + 120 pages

Digitalization has become an integral part of daily life, functioning as an indispensable element of the educational process. The integration of technology into language learning, particularly in the field of English language teaching, has brought about a significant transformation. Today, digital tools are recognized as valuable resources that enrich language learning practices. Various types of digital content, such as videos, games, and music, are believed to have the potential to enhance students' language skills, increase their motivation, and make learning processes more interactive. However, for this potential to be fully realized, it is essential to conduct an in-depth examination of how teachers utilize these tools, their perspectives on these resources, and how these tools are integrated into teaching practices. Based on this premise, this study aims to explore English teachers' views on the use of digital content (videos, games, and songs) in language teaching. To achieve this aim, the study employed a descriptive survey model, one of the quantitative research designs, and was conducted in the second semester of the 2023-2024 academic year with English teachers working at primary and secondary schools in the central districts of Diyarbakır. The population of the study consists of 763 English teachers employed in primary and secondary schools located in the central districts of Diyarbakır (Kayapınar, Sur, Yenışehir, and Bağlar). The data for this study were collected from a total of 261 English teachers, selected using a simple random sampling method.

The data collection tool used in this study was the Digital Content Questionnaire for English Teachers, developed by the researchers. Descriptive statistical techniques, such as frequency and percentage, as well as the chi-square test, were used to analyze the collected data. Additionally, thematic content analysis was employed to analyze data from open-ended questions, as the standardization and comparison of the texts were required.

The findings of the study reveal that teachers consider digital content to be effective in language teaching processes. Specifically, it was determined that digital content contributes to the development of students' language skills, increases their motivation to learn, and enriches the lesson delivery process. According to the results, English teachers support the use of digital content in language teaching and emphasize the need for more effective use of such materials in education.

The results of the study indicate that integrating digital content into lessons makes the teaching process more interactive and dynamic compared to traditional methods. Furthermore, it was emphasized that the strategic and widespread use of these materials for pedagogical purposes can lead to sustainable success in language teaching. In conclusion, English teachers agree that the use of digital content should be expanded in language teaching.

Keywords: English Teachers, Language Teaching, Digital Content

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri.....	50
Tablo 2. Araştırma Sorularına İlişkin Kullanılan Veri Analiz Teknikleri.....	53
Tablo 3. İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımlarına Yönelik Görüşlerinin Düzeyi	54
Tablo 4. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Okul Türü Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları	57
Tablo 5. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Yaş Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları.....	58
Tablo 6. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Cinsiyet Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları	58
Tablo 7. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Medeni Durum Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları	59
Tablo 8. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları	60
Tablo 9. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Mesleki Kıdem Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları	61
Tablo 10. Dijital İçeriklerin Dil Öğretimindeki Rollerine İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu	62
Tablo 11. Motivasyon Artıran Dijital İçeriklere İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu.....	64
Tablo 12. Sınıfta Etkili Olan Dijital İçeriklere İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu	66
Tablo 13. Dijital İçeriklerin Kullanımındaki Önerilere İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu	68

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1	71
---------------	----



1. GİRİŞ

Çalışmanın bu bölümünde kapsamlı değerlendirme ve analizlere yer verilmiş, problemin durumuna yönelik sorunsallar ortaya çıkarılmış, çalışmanın amacına değinilmiş, literatürdeki önemine yer verilerek ilgili araştırmalara odaklanılmıştır.

1.1. PROBLEM DURUMU

Çağdaş eğitim anlayışı, teknolojinin entegrasyonu ile dönüşmekte olup, eğitim süreçlerinin her aşamasında teknoloji vazgeçilmez bir araç haline gelmiştir. Eğitimin tanımı, kapsamı ve yöntemleri, teknolojinin etkileşimiyle yeniden şekillenmekte, öğrenme deneyimlerini zenginleştirerek öğrencilerin bilgiye erişimini kolaylaştırmaktadır (Uzun vd., 2013: 1-12). Eğitim, bireyde yaşam boyu devam eden bir süreç olarak bilgi aktarımı, yetenek gelişimi ve çeşitli becerilerin kazandırılması amacını gütmekte, bu süreçte teknoloji kullanımı öğretim metodlarını ve materyallerini dönüştürerek öğrenme ortamlarını daha etkili ve erişilebilir kılmaktadır (Adesemowo ve Tumininu, 2022; Bamisaiye, 1989).

21. yüzyılın başlarından itibaren teknoloji, eğitim kurumlarında büyük bir etki yaratmıştır. Özellikle dijital araçların kullanımı sayesinde, öğretmenler ve öğrenciler arasında daha dinamik bir etkileşim olanağı doğmuş, bilgiye ulaşım hızı ve kalitesi artmıştır. Eğitimde teknoloji kullanımı, öğrencilerin motivasyonunu artırma, öğrenme süreçlerini kişiselleştirme ve karmaşık kavramların daha iyi anlaşılmasını sağlama gibi pek çok avantaj sunmaktadır. Ayrıca, teknoloji eğitim araçlarının gelişimi, öğrencilerin analitik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine olanak tanımakta, böylece eğitimde fırsat eşitliğini de desteklemektedir (Kaya, 2019: 1063-1091; Ömrüuzun, 2019: 100-101).

Teknoloji, eğitimde reform yapma gücüne sahiptir. Eğitim kurumları, teknolojik araçların sağladığı fırsatları optimal şekilde kullanarak eğitimde kaliteyi arttırmalı, öğrencilere modern dünyanın gerektirdiği becerileri kazandırmalıdır. Bu süreç, sadece teknolojik araçların entegrasyonu ile değil, aynı zamanda eğitimcilerin bu araçları pedagojik açıdan etkili kullanmalarını sağlayacak mesleki gelişim programlarının desteklenmesiyle de mümkündür. Teknolojinin eğitimdeki etkisi, gelecek nesillerin eğitimine yön verecek ve

onları global çapta rekabetçi ve başarılı bireyler olarak yetiştirecek şekilde şekillendirilmelidir (Günday, 2015:218; Demircan, 2005:183; Eroğlu, 2022: 108-123).

Türk Eğitim Sistemi, özellikle son on yılda teknoloji entegrasyonu konusunda önemli adımlar atmıştır. Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi (FATİH) ve Eğitim Bilişim Ağı (EBA) gibi projeler ile dijital dönüşümü hızlandıran Türkiye, öğretim programlarını ve materyallerini teknolojiyle uyumlu hale getirerek öğrencilere 21. yüzyıl becerilerini kazandırmayı hedeflemektedir. Bu süreçte öğretmenlerin teknolojiyi etkin kullanma becerilerinin geliştirilmesi büyük önem taşımakta, bu alanda yapılan yatırımlar eğitim kalitesinin artırılmasına doğrudan katkıda bulunmaktadır (Kolburan-Geçer ve Bakar-Çörez, 2020: 1-24; Kaya, 2019: 1063-1091).

Eğitim teknolojileri, öğretim süreçlerinde önemli bir rol oynar. Dijital araçlar, öğrencilerin dili kullanarak etkileşime girmelerini sağlar, böylece teorik bilgilerin pratik uygulamalara dönüştürülmesine olanak tanır. Video tabanlı materyaller, öğrencilere gerçekçi ve kontekstüel senaryolar sunarak dil öğrenimini destekler. Öğretmenler tarafından hazırlanan veya seçilen videolar, dilin doğal kullanımını gösterir ve öğrencilerin kültürel bağlamda dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Videolar aynı zamanda görsel ve işitsel öğrenme stillerini destekleyerek öğrencilerin dikkatini çeker ve anlama yetilerini güçlendirir. Dijital oyunlar ise, dil öğreniminde özellikle interaktif ve katılımcı bir öğrenme ortamı yaratmak için kullanılır. Oyun tabanlı öğrenme, öğrencilerin dil becerilerini kullanarak problem çözme ve strateji geliştirme gibi üst düzey düşünme becerilerini uygulamalarına imkân tanır. Oyunlar, dil öğrenimini eğlenceli ve motive edici bir aktivite haline getirerek öğrencilerin dil pratiği yapmalarını ve öğrendiklerini pekiştirmelerini sağlar. Ayrıca, dil öğreniminde kullanılan şarkılar, dilin ritmik ve melodik yönlerini öne çıkararak öğrenme sürecini destekler. Şarkılar, öğrencilerin dil bilgisi yapılarını ve kelime dağarcığını zevkli bir şekilde öğrenmelerine yardımcı olurken, aynı zamanda dilin kültürel yönlerini de tanıtmaktadır (Sherman, 2003; Aydoğdu, 2023: 195-208; Huang & Soman, 2013: 402-415; Reinders & Wattana, 2014: 9-19).

Dijital araçların eğitim alanında kullanımının artması, İngilizce öğretiminin çeşitli multimedya içerikler ve dijital platformlar aracılığıyla zenginleştirilip, öğrenme deneyimini daha etkili ve interaktif hale gelmesini sağlamıştır. Ancak bu potansiyelin tam olarak değerlendirilmesi, öğretmenlerin bu araçları nasıl kullandıkları, hangi içeriklere yönelik tercihlerde bulundukları ve bu araçların öğretim pratiklerine entegrasyonu gibi faktörlerle

yakından ilişkilidir. Bu bağlamda, İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklere yönelik tutumları ve kullanım alışkanlıkları, dil öğrenimi üzerinde doğrudan bir etki yapmaktadır. Dolayısıyla, öğretmenlerin dijital araçları kullanma biçimlerini ve bu araçlardan sağladıkları verimi anlamak, eğitim teknolojileri alanındaki politika ve uygulamaların şekillendirilmesinde kritik öneme sahiptir (Sparling, 2003: 135-171; Stansell, 2005: 8; Kömür vd., 2005: 111-114).

Teknolojinin eğitim alanındaki yükselişiyle birlikte, özellikle dil öğreniminde dijital içeriklerin kullanımı, İngilizce öğretmenleri tarafından önemli bir kaynak olarak değerlendirilmekte ve bu bağlamda videolar, oyunlar ve şarkılar gibi çeşitli araçlar ders materyali olarak entegre edilmektedir. Bu tür dijital araçların kullanımı, öğrencilerin dil öğrenme süreçlerini canlandırırken, öğrenme motivasyonlarını artırmakta ve dil bilgisi, kelime bilgisi ve telaffuz gibi temel dil becerilerinin gelişimine katkıda bulunmaktadır (Ostanina-Olszewsk, 2018: 87-119; Aktaş, 2022: 119-132).

Dil öğrenimi konusunda teknolojinin sağladığı bu araçlar, özellikle yabancı dil öğrenmede öğrencilere büyük faydalar sağlamaktadır. Dijital öğrenme platformları, sanal gerçeklik uygulamaları ve çevrimiçi interaktif kurslar gibi yenilikler, dil öğrenimini daha çekici ve etkileşimli hale getirmekte, öğrencilerin dil becerilerini doğal ve etkili bir şekilde geliştirmelerine olanak tanımaktadır. Bu araçlar sayesinde öğrenciler, farklı kültürleri ve dilleri daha iyi anlayabilir, küresel bir perspektif kazanabilirler. Ayrıca, teknoloji destekli dil öğrenimi, öğrencilere zaman ve mekân sınırlamaları olmaksızın eğitim alma imkânı sunmakta, böylece öğrenme süreçlerini kişisel ihtiyaç ve hızlarına göre düzenlemelerine yardımcı olmaktadır (Er, 2010: 40-45; Göküş, 2016: 191-197).

İngilizce öğretmenleri, bu dijital içerikleri kullanarak dil öğretim stratejilerini çeşitlendirir ve öğrencilerin dil becerilerini kapsamlı bir şekilde geliştirmeyi amaçlar. Bu süreçte, öğretmenler dijital araçların seçiminde öğrencilerin yaş, ilgi alanları ve öğrenme ihtiyaçlarına göre dikkatli bir seçim yapar. Öğretmenlerin bu araçları etkin bir şekilde kullanmaları, öğrencilerin dil öğreniminde karşılaştıkları zorlukları aşmalarına ve dil becerilerini etkili bir şekilde geliştirmelerine olanak tanır. Dijital içeriklerin kullanımı, dil öğrenimini sadece bir sınıf içi aktivite olmaktan çıkarıp, öğrencilerin günlük yaşamlarında aktif olarak dil kullanmalarını teşvik eden bir araç haline getirir. Bu yaklaşım, dil öğrenimini daha dinamik ve etkileşimli bir sürece dönüştürürken, öğrencilerin dil becerilerini uzun vadede pekiştirmelerine de yardımcı olur (Bakla, 2017: 124-137; Ayu, 2016: 152-160).

Günümüzde İngilizce öğretiminde dijital araçların kullanımı, sadece dil bilgisi veya kelime öğretimiyle sınırlı kalmayıp, öğrencilerin dil becerilerini kapsamlı bir şekilde geliştirmelerine yardımcı olacak şekilde genişlemiştir. Video, müzik, oyun gibi çeşitli multimedya içerikler, öğrencilerin dil öğrenme süreçlerine entegre edilerek, motivasyonlarını ve derslere olan ilgilerini artırmakta, öğrenme süreçlerini daha etkileşimli hale getirmektedir. Bununla birlikte, bu araçların etkili bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmenlerin bu araçlara ilişkin yeterli bilgi ve tecrübeye sahip olmaları gerekmektedir. Öğretmenlerin dijital içerikleri nasıl değerlendirdikleri, hangi içerikleri tercih ettikleri ve bu içerikleri ders süreçlerine nasıl adapte ettikleri, öğrenci başarısı üzerinde belirleyici bir rol oynamaktadır (Dunlap ve Lowenthal, 2010: 3; Yustiana, 2009: 11-13).

Söz konusu sürece adaptasyonlarına yönelik değerlendirmeler, bu aşamada yeterince anlaşılamamaktadır. Özellikle farklı hocalardan farklı görüşlerin gelmesi, söz konusu teknolojinin kullanım düzeyi ve oranına yönelik bazı soru işaretlerini beraberinde getirmektedir. Öğretmenlerin dijital içeriklere yönelik algıları, bu içerikleri öğretim süreçlerine dahil etme biçimleri ve bu süreçlerde yaşadıkları en büyük engeller, araştırmanın temel problemleri arasındadır. Bu bağlamda bu çalışma, bu boşlukları tespit edilerek söz konusu probleme yönelik kapsamlı bir bakış açısı getirmeye çalışmakta ve İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde kullandıkları dijital içeriklerin etkililiğine yönelik değerlendirmeler sunmaktadır.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmanın amacı; İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere (video, oyun, şarkı) ilişkin görüşlerinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri hangi düzeydedir?
2. İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri
 - a. Okul Türüne
 - b. Yaşlarına
 - c. Cinsiyetlerine

- d. Medeni Hallerine
 - e. Eğitim Durumlarına
 - f. Mesleki kıdeme göre farklılık göstermekte midir?
3. İngilizce öğretmenleri dijital içeriklerin işlevini nasıl betimlemektedir?
 4. İngilizce öğretmenlerine göre hangi dijital içerikler öğrencilerin dil öğrenme motivasyonunu arttırmaktadır?
 5. İngilizce öğretmenleri dil öğretim sürecinde hangi dijital içerikleri kullanmayı tercih etmektedirler?
 6. İngilizce öğretmenleri dil öğretim sürecinde dijital içeriklerin kullanımına yönelik hangi önerilerde bulunmaktadırlar?

1.3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Teknolojinin eğitim alanında yarattığı dönüşüm, öğrenme süreçlerini ve öğretim yöntemlerini köklü bir şekilde etkilemektedir. Bu dönüşüm, özellikle dil öğrenimi konusunda, öğretmenlerin ve öğrencilerin eğitim materyallerine erişim şekillerini ve öğrenme etkileşimlerini değiştirmekte, yeni pedagojik fırsatlar sunmaktadır. İngilizce gibi global bir dilin öğretiminde dijital içeriklerin kullanımı, dil becerilerinin geliştirilmesi, öğrenme motivasyonunun artırılması ve öğrenci katılımının teşvik edilmesi açısından önemli potansiyeller taşımaktadır. Ancak, bu potansiyelin gerçekleştirilmesi, öğretmenlerin dijital araçları nasıl ve ne kadar etkili kullandıklarına bağlıdır. Bu bağlamda yapılan bu araştırma, İngilizce öğretmenlerinin dijital içerikleri kullanma pratiklerini, bu içeriklerin eğitim süreçlerine entegrasyonunu ve bu süreçlerde karşılaşılan zorlukları anlamak açısından büyük bir öneme sahiptir.

Her ne kadar literatürde, söz konusu değerlendirmeler, video (örn: Ayu, 2016: 152-160; Çangal, 2020: 2-19; Meinawati vd., 2020: 1-13), şarkı (örn: Kömür vd., 2005: 111-114) ve oyun (örn: Wright, 2005: 8-19) için ayrı ayrı çalışmalarda ele alınmışsa da, tüm bu parametreleri tek bir çalışmada ele alan çalışmalara çok az sayıda rastlanmıştır. Bu şekilde yürütülecek bir çalışmanın İngilizce öğretiminde dijital içeriklerin özellikle de video, şarkı ve oyunun kullanımının öğrenciye ve öğrenme ve öğretme sürecine etkisi belirlenerek öğretmenlere, eğitimcilere, program geliştiricilere dil öğretim süreçlerine ilişkin geçerli ve güvenilir bilgi sunacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışma kapsamında yanıt aranan

sorular bağlamında İngilizce öğretiminde dijital içeriklerin özellikle de video, şarkı ve oyunun öğretmenler tarafından nasıl ve ne amaçla kullanıldığı, en çok hangilerinin tercih edildiğine ilişkin bulguların da dijital içerik üreticileri ve tasarlamaçılarına geri bildirimde bulunarak rehber olacağı düşünülmektedir. Böylece video, şarkı ve oyun gibi dijital içeriklerin İngilizce öğrenme ve öğretme sürecinde daha etkili ve nitelikli olarak kullanılmasına fayda sağlayacağı ve ilgili literatürdeki sınırlı bilgilere katkı sağlayarak araştırmaya değer bir konu olarak önemli görülmüştür.

1.4. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

Bu araştırma, İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik kullanım alışkanlıkları, bu içeriklerin eğitim süreçlerine entegrasyonu ve bu süreçteki üstünlük ve zorluklar üzerine odaklanmakta olup, belirli sınırlılıklar içermektedir.

1. Bu araştırma 2023-2024 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde Diyarbakır ili merkez ilçeleri Bağlar, Kayapınar, Sur ve Yenişehir'deki Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı ilkokul ve ortaokullarda görev yapan İngilizce öğretmenleri ile sınırlıdır.
2. Elde edilen bulgular kullanılan ölçme aracında elde edilen verilerle sınırlıdır.
3. Dil öğretiminde dijital içerikler ise video, oyun ve şarkı ile sınırlandırılmıştır.

1.5. VARSAYIMLAR

Yukarıdaki sınırlılıklar da göz önüne alındığında, çalışmaya yönelik bazı varsayımlar çerçevesinde analiz tamamlanmış ve değerlendirmeler yapılmıştır. Bu varsayımlar, araştırmanın yapısını ve yönünü belirleyici nitelikte olup, çalışmanın analiz ve yorumlarının çerçevesini oluşturabilir.

- İngilizce öğretmenlerinin, veri toplama aracını yanıtlarken görüşlerini içtenlikle yansıttıkları varsayılmaktadır.
- İngilizce öğretmenlerinin, dijital içeriklere erişimde ve bu içerikleri kullanmada gerekli teknolojik altyapıya sahip olduğu varsayılmaktadır. Bu varsayım, öğretmenlerin teknolojiyi etkili bir şekilde kullanabilmeleri için gerekli donanım, yazılım ve internet bağlantısına erişimlerinin olduğunu kabul edilmektedir.
- Araştırma, öğretmenlerin dijital içerikleri kullanma konusunda temel bir bilgi ve yetkinliğe sahip oldukları varsayılmaktadır.

2. KURAMSAL BİLGİLER

2.1. EĞİTİM VE TEKNOLOJİ KULLANIMI

Çalışmanın bu bölümünde, eğitim tanım, kapsam ve uygulamaları ile teknoloji kullanımına yer verilmekte, kullanılan yöntemlere odaklanılmaktadır.

2.1.1. Eğitimin Tanım ve Kapsamı

Eğitim, kültür, normlar, gelenekler ve kuralları bir nesilden diğerine aktarma aracıdır ve bu, toplumun var olmaya devam etmesi için yapılır (Çelikkaya, 2013: 23-30). Eğitim, insan gelişimi sürecinde olmazsa olmaz bir kavramdır ve okullaşmadan ayrı bir yapıya sahiptir. Okullaşma, eğitimin sağlandığı yollardan sadece bir tanesidir; eğitim ise insanın öğrenme sürecinin tamamını kapsar. Bu süreçte bilgi aktarılır, yetenekler geliştirilir ve çeşitli beceriler kazandırılır. Eğitim bazen taklit olarak adlandırılır çünkü topluma giren herkes, toplumda bilinmesi gereken normlar ve diğer temel şeyleri bilemez. Bunun yapılabilmesinin tek yolu taklittir. Eğitim aynı zamanda zihin üzerine disiplin uygulama veya karakter eğitimi süreci olarak da tanımlanır. Dinamik bir değişim aracı olan eğitim, eğitim gören bireyin sosyal davranışlarını etkilemesi beklenen bir süreçtir (Uzun vd., 2013: 1-12). Dolayısıyla eğitim, bireyde toplumda etkili bir şekilde işlev görmesi için gerekli olan becerileri, yetenekleri, yatkınlıkları, tutumları, ilgi alanlarını, değerleri ve becerileri aşlamak için güçlü bir araç olarak kabul edilir. Eğitim aynı zamanda topluma faydalı bir şekilde her türlü erdemi kurtarmak için de önemlidir. Bilinen bir gerçek, her öğrenmenin eğitim olarak tanımlanamayacağıdır (Ozan Leymun vd., 2017: 367-385). Eğitim, pozitif bir zihin durumunu ima eden sürekli bir süreçtir (Adesemowo ve Tumininu, 2022).

Eğitim, sınırları ve sınıflandırmaları belirgin olmayan geniş bir kavram olarak bu bağlamda ele alınabilir. Okuldaki eğitim akla ilk gelen örnek olsa da, eğitimin aile, sokak, iş yeri, hastane gibi çeşitli mekânlarda gerçekleşebilir. Eğitim her zaman planlı bir süreç olmayabilir ve her eğitim sürecinden olumlu sonuçlar alınamayabilir. Sonuçlar eğitimin formal ya da informal olma niteliğine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Formal eğitim, önceden belirlenen amaçlara ulaşmak için planlı bir şekilde yürütülür ve genellikle eğitim kurumlarında gerçekleştirilir. Bu tür eğitimin kontrolü, eğitim sürecini yöneten kişi veya kurumlar tarafından sağlanır. Formal eğitim, örgün ve yaygın eğitim olmak üzere iki ana kategori altında incelenebilir. Örgün eğitim, okullarda verilen, yaş gruplarına göre

düzenlenen ve bireyleri hayata ve üst eğitim kurumlarına hazırlamayı amaçlayan sistemli bir eğitim türüdür. Bu eğitim, okul öncesi eğitimden başlayarak, ilköğretim, ortaöğretim ve yükseköğretim düzeylerine kadar devam eder. İnfomal eğitim ise, herhangi bir plan ve programa bağlı olmaksızın, gündelik yaşamın içinde spontane bir şekilde gerçekleşir. İnfomal eğitim, öğrenme sürecinin kontrolsüz ve yöntemsiz oluşuyla bilinir ve bu eğitim türünde neyin, ne zaman ve nasıl öğrenileceği önceden belirlenmez. Öğretmenler, arkadaşlar ya da aile bireyleri tarafından sağlanabilen bu tür eğitim, çoğu zaman gözlem ve taklit yoluyla meydana gelir. Böylece, formal eğitimde hedeflenenlerin ötesinde, bazen istenmeyen davranışlar da öğrenilebilir. Bu bağlamda, eğitim süreçlerinin çeşitliliği, eğitim alanındaki geniş yelpazeyi ve farklı eğitim türlerinin insan hayatındaki yerini ve önemini vurgulamaktadır (Laska ve Gürbüz Türk, 2019: 251-259; Metin ve Özcan, 2015: 41-44).

2.1.2. Eğitimde Teknoloji Kullanımı

Teknolojinin, iş verimliliği ve üretkenliği artırma konusunda kritik bir rol oynadığı bilinmektedir (Sümer, 2020: 119-125). Teknoloji, 21. yüzyılda, sunduğu fırsatlarla tüm alanlarda büyük bir etki yaratmış ve insan yaşamının vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiştir (Kaya, 2019: 1063-1091; Ömrüuzun, 2019: 100-101). Özellikle bu yüzyılda teknolojik dönüşümler oldukça hızlı gerçekleşmektedir (Ataş ve Gündüz, 2019: 1-11).

Teknolojinin hızla evrimleşmesi, dijital araçların kullanımını artırarak bir dijital devrimin gerçekleşmesine yol açmıştır (Alamri, Jhanji ve Humayun, 2020: 1-18; Sarsıcı ve Çelik, 2019: 339-349). Bu devrim, özellikle eğitim sektöründe belirgin bir etki yaratmıştır. Eğitim, zaman içinde kara tahtadan, bilgisayar ve tablet gibi dijital araçlara doğru büyük bir dönüşüm yaşamıştır (Kolburan-Geçer ve Bakar-Çörez, 2020: 1-24). 1920'lerden itibaren eğitimde teknoloji kullanımı artarak, derslerin daha etkili öğretilmesi için çeşitli araçlar kullanılmıştır. Türkiye'de ise 1970'lerden itibaren radyo ve televizyonun eğitim amaçlı kullanımı yaygınlaşmıştır (Aksoy, 2003: 4-23). Günümüzde, eğitim alanında çok çeşitli dijital araçlar aktif olarak kullanılmaktadır ve teknoloji kullanımının amacı da dönüşmüştür. İlk başlarda ders anlatımı için bir araç olan teknoloji, şimdi bireylerin çağın gereksinimlerine cevap verebilir hale getirilmesine odaklanmaktadır (Kaya, 2019: 1063-1091; Ersoy, 2010: 7-8).

Dargut ve Çelik (2014:28-41) tarafından belirtilen, eğitimde teknoloji kullanımının dört ana nedeni; motivasyon, öğretim, üretim ve beceriler olarak sıralanabilir. Teknolojinin

eğitimde kullanılması, öğrencilerin ilgisini çekerek öğrenme becerilerini geliştirmesi, karmaşık konuların daha iyi anlaşılmasını sağlaması, bilgiye kolay erişim ve yeni bilgi üretimi gibi avantajlar sunar ve çağımızda önemli olan teknoloji okuryazarlığı gibi becerilerin gelişimine katkıda bulunur (Tezcan ve Kneller, 2019).

Ülkelerin teknolojik gelişmeleri takip ederek teknoloji politikalarını güncellemeleri, eğitim alanındaki çalışmalarına da olumlu yönde yansımaktadır. Türkiye, bu çerçevede, son yıllarda bilişim teknolojilerine yatırım yaparak FATİH ve EBA gibi projeleri hayata geçirmiştir ve öğretim programlarında “dijital yetkinlik” gibi kavramlar öne çıkmaktadır (Kolburan-Geçer ve Bakar-Çörez, 2020: 1-24; Kaya, 2019: 1063-1091). Bu gelişmeler, eğitimde teknolojinin etkin kullanımıyla öğrencilere dijital yetkinliklerin kazandırılmasını mümkün kılmaktadır.

Öğrencilerin performansını ölçmek için dünya genelinde kullanılan birkaç uluslararası sınav bulunmaktadır. Bunlar arasında Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü (OECD) tarafından uygulanan Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı (PISA) ve Uluslararası Eğitim Başarılarını Değerlendirme Kuruluşu (IEA) tarafından gerçekleştirilen Uluslararası Matematik ve Fen Eğilimleri Araştırması (TIMSS) ile Uluslararası Okuma Becerilerinde Gelişim Projesi (PIRLS) bulunmaktadır. Bu testler, eğitim sistemlerinin global ölçekte nasıl performans gösterdiğini değerlendirmek için kritik öneme sahiptir (Türel vd., 2020: 48-61).

Özellikle OECD, 2019 yılında yayımladığı "Eğitimde Yenilikçi Ölçüm 2019" raporunda, bu sınav sonuçlarını temel alarak ülkelerin eğitim sistemlerini, teknoloji kullanımı da dahil olmak üzere çeşitli yönlerden ele almıştır. Raporda belirtildiğine göre, Türkiye’de özellikle ilköğretim düzeyinde, matematik ve fen derslerinde bilgisayar simülasyonları aracılığıyla doğal olayların incelenmesine yönelik bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) kullanımında son yıllarda olumlu yönde bir değişim gözlemlenmiştir. Ancak, öğretmenlerin fen ve matematik alanlarında BİT’i entegre etme programlarına katılımında sınırlı ilerleme kaydedildiği görülmektedir (Vincent-Lancrin, 2019: 90-97).

Bilgi ve iletişim teknolojilerinin eğitimde etkin bir şekilde kullanılması, günümüzde öğretmenler için kaçınılmaz bir gereklilik haline gelmiştir. Öğretmen yetiştirme programlarının, eğitimde teknoloji kullanımı konusunda öğretmenleri hazırlamayı önceliklendirmesi gerektiğini vurgulayan Powers ve Blubaugh (2005: 254-270), bu alandaki mesleki gelişim programlarının da önemine işaret etmişlerdir.

Aynı zamanda, Alamri vd., (2020: 1-18) ile Comi vd., (2017: 24-39)'ye göre toplumların dijital dönüşüm süreçlerinin farkında olarak öğrencilerin ihtiyaçlarına cevap verebilmek için gerekli eğitim ortamlarının düzenlenmesi öğretmenlerin sorumluluğundadır. Bu bağlamda, öğretmenlerin teknolojiyi etkin bir şekilde kullanabilmeleri, onların profesyonel becerileri açısından son derece önemli bir yere sahiptir (Yetik, Akyüz ve Bardakçı, 2019: 164-192; Kolburan-Geçer ve Bakar-Çörez, 2020: 1-24).

2.1.3. Eğitimde Kullanılan Dijital Araçlar

Öğretim teknolojisi, eğitim süreçlerine teknolojinin bütünleştirilmesi ile ortaya çıkan ve bilimsel araştırmalara dayanarak belirli konular için uygun materyal, yöntem ve tekniklerin tasarlanıp uygulanmasını içeren bir alandır. Bu süreç, geliştirme ve değerlendirme aşamalarını da kapsar (Karamustafaoğlu, 2006: 90-101). Öğretim teknolojileri, eğitim sürecinin her aşamasında ve derslerin çoğunda etkin olarak kullanılabilmekte, soyut kavramların somutlaştırılmasına, bireysel öğrenmenin teşvik edilmesine, öğrencilerin motivasyonunun ve aktif katılımının artırılmasına yardımcı olmaktadır. Ayrıca, öğrencilere kendi öğrenme hızlarına uygun bir ortam sağlayarak görsel ve işitsel materyallerle etkileşimi zenginleştirir (Yiğit vd., 2006: 1-17).

Dijital öğretim araçları öğrenmeyi kolaylaştırarak eğitim sonuçlarını önemli ölçüde iyileştirir. Bu araçlar basit, anlaşılır teknolojilerden karmaşık bilgisayar sistemlerine kadar geniş bir yelpazeyi kapsar ve eğitim ortamlarında çok yönlü öğrenmeyi mümkün kılan çeşitli yapılar ve teşvik edici zenginlik sunar (Yanpar Yelken, 2015: 90-101). Bu tür dijital öğretim araçlarının geliştirilmesi çok önemlidir (Altunel, 2020) çünkü alandaki uzmanlar eğitim etkinliğini artırmak için bu araçların öğrenme ortamlarına entegre edilmesinin gerekliliğini sürekli olarak vurgulamaktadır (Tekin, 2015a: 279-297, 2015b: 298-337).

Özellikle pandemi süreciyle birlikte 2020 yılından itibaren özellikle dijital öğretim araçlarının kullanımındaki yetersizlikler daha da belirginleşmiştir. Bu dönemde, dijital araçlara olan ihtiyaç artmış ve uzaktan eğitim bu ihtiyacı daha da ön plana çıkarmıştır (Sevli & Küçüksille, 2012: 248-254). Yılmaz (2020: 129-134) öğretmenlerin dijital araçlar konusunda yaşadıkları zorlukları belirtmiş, bu durumun öğretim araçları hazırlama sürecindeki en büyük engellerden biri olduğunu vurgulamıştır. Bu kapsamda, öğretmenlerin dijital araçları kullanma ve hazırlama konusunda kendilerini yetersiz hissettikleri ve bu

durumun dijital öğretim araçları üretiminde ciddi bir engel teşkil ettiği belirtilmiştir (Bayrak ve Bayrak, 2021: 51-69; Özey Köse ve Keskin, 2021: 105-119).

İlgili literatür dijital öğretim araçlarının öğrenci algılarını artırma, yaratıcılık ve problem çözme becerilerini geliştirme gibi önemli etkileri olduğunu göstermektedir. Ayrıca, bu araçların öğrenciler üzerindeki pozitif etkilerini (Deng vd., 2020: 709-717) ortaya koymuş, dijital araçların öğrencilerin yaratıcılığını desteklediğini (Auttawutikul, Wiwitkunkasem ve Smith, 2014: 378-388) raporlamıştır. Benzer şekilde, dijital araçların eğitimde sağladığı pek çok fırsatı ve öğrenme üzerindeki olumlu etkileri (Blanco-Herrera vd., 2019: 119-131; Chen, Hung ve Yeh (2021: 851-860) vurgulanmıştır. Bu görüşler, dijital öğretim araçlarının eğitim sürecinde ne kadar hayati bir rol oynadığını ve gelecekteki eğitim metodolojilerinde merkezi bir yere sahip olacağını işaret etmektedir (Patton vd., 2020: 155-170).

Dijital öğrenme araçlarının birçok avantajından söz edilmektedir. Dijital öğrenme araçlarının öğrencilere akademik alanlarda rekabet edebilme yetisi kazandırdığı (Heidari vd., 2021: 1154-1166), öğrenciler arası iletişimi güçlendirdiği (Virtanen ve Rasi, 2017: 5-14), öğrencilerin kavramsal anlamda bilgilerini geliştirmeye yardımcı olduğunu (Wang vd., 2019: 529-539) vurgulamaktadır. Bunun yanı sıra öğretim materyallerinde görselliğin önemli olmasından dolayı eğitim sürecinde görsel öğelerin etkililiğini de arttırdığı belirtilmiştir (Joo vd., 2021: 1091-1106).

Bununla birlikte, dijital öğrenme araçlarının öğrencilerin dil becerileriyle bağlantılı olduğu (Burin vd., 2021: 797-809) ve bu yolla sözel becerilerin artırılmasının mümkün olduğu ifade edilmiştir. Pritchard (2015: 78-89) ise öğretim materyallerinin etkili bir şekilde geniş kitlelere ulaşabilmesi için görsel ve sözel unsurların bir arada kullanılmasının önemini vurgulamıştır. Torrington ve Bower (2021: 1107-1126) ise öğretmenler tarafından hazırlanan dijital öğretim araçlarının eğitime olumlu katkılar sağladığını belirtmiştir. Bu nedenle, öğretim tasarımları açısından hangi özelliklerin bulunması gerektiğini belirlemek giderek daha fazla önem kazanan bir konu haline gelmiştir.

Heidari vd., (2021: 1054-1166) tarafından yapılan araştırma da dahil olmak üzere, dijital öğretim araçlarının öğrencilerin öğrenme ortamlarını etkili bir şekilde desteklediğini göstermektedir. Bu araçların, özellikle görsel özelliklerde iyileştirilmesi ve daha da geliştirilmesi bir öncelik olarak belirlenmiştir. Diğer temel özellikler arasında işitilebilirlik, etkililik, iletişim, hareket algısı, etkileşim, rehberliksiz çalışma, dikkat, basitlik ve esneklik

yer almaktadır. Bu bulgulara dayanarak, çevrimiçi dijital öğretim araçlarının geliştirilmesinde görsel özelliklere öncelik verilmesi savunulmaktadır.

Stockwell'e (2016: 649-659) göre, öğretim materyallerinin etkili bir şekilde geliştirilmesinde yeni bilgilerin kullanılması, paydaşlara bu araçları yaratıcı bir şekilde geliştirmeleri için fırsatlar sunar. Ayrıca, Kuzu (2017: 2-33), görsel ve sözel öğelerin multimedya uygulamalarında birleştirilmesinin önemli olduğunu çünkü bunların bilgi yapılandırmasını kolaylaştırdığını ve etkili öğrenmeyi desteklediğini belirtir. Mayer (2003)'ün Multimedya Öğrenmesinin Üretken Teorisi, materyali birden fazla görsel ve sözel biçimle sunmanın önemini vurgular (Mayer, 2003, Akkoyunlu ve Yılmaz, 2005: 9-18, tarafından alıntılanmıştır). Mayer (2003), dijital öğrenme ortamları tasarlamak için yedi ilkeyi özetlemektedir (Akkoyunlu ve Yılmaz, 2005: 9-18):

- Multimedya ilkesi, görsellerin ve sözcüklerin birlikte sunulmasıdır.
- Mekansal Yakınlık ilkesi, ilgili görsel ve sözel öğelerin yakın sunumudur.
- Zamansal Yakınlık ilkesi, görsel ve sözel öğelerin eş zamanlı sunumudur.
- Koherans ilkesi, tüm öğeler doğrudan konuyla ilgili olmalıdır.
- Sıralama ilkesi, sunulan öğelerin ardışık düzenlenmesidir.
- Yedeklilik ilkesi, gereksiz öğelerden kaçınmadır.
- Bireysel Farklılıklar ilkesi, bireysel öğrenme farklılıklarının dikkate alınmasıdır.

Ayrıca, Pritchard (2015: 7-18) öğrenmede geniş bir bakış açısına ihtiyaç olduğunu vurgulayarak, eğitim araçlarının geniş bir kitleye uyarlanabilir olması gerektiğini ileri sürmektedir. Somut ve soyut bilgilerin dengelenmesinin ve ders konularının günlük yaşamla ilişkilendirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Dahası, literatür, öğrencilerin önceden var olan bilgilerine saygı duyan keşif temelli öğretim araçlarının, öğrencilerin anlayışlarını ve keşiflerini desteklemede çok önemli olduğunu ileri sürmektedir (Yanpar Yelken, 2015: 8-19). Koć-Januchta vd., (2019: 747-757) statik görsellerin, özellikle metin yerine anlatımla birlikte sunulduğunda, animasyonlu görsellerden öğrenmede daha etkili olduğunu ifade etmektedir. Bu durum, Pritchard (2015: 95-117) tarafından savunulan öğretim araçlarında görsel ve sözel özellikler arasında dengeye ihtiyaç duyulmasıyla örtüşmektedir.

2.1.3.1. Eğitsel Yazılımlar

Eğitim yazılımları ya da diğer adı ile eğitsel yazılımlar, bilgisayar destekli öğretim faaliyetlerini desteklemek amacıyla tasarlanmıştır ve bilişim teknolojilerinin eğitim süreçlerinde etkin bir şekilde kullanılmasını sağlar. Bu yazılımlar, özellikle öğretim materyallerini görsel ve işitsel olarak zenginleştirerek, içerikleri öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına uygun bir şekilde sunmaktadır. Kazu ve Yavuzalp (2008: 110-126) ve Erişen ve Çeliköz (2010: 113-146) tarafından bu yazılımların, ders içeriklerinin programlama dilleri veya sistemler kullanılarak bilişim araçlarına adapte edildiği ifade edilmiştir.

Eğitsel yazılımlar öğrenme ve öğretme ortamını desteklemektedir (Altun, 2010: 41-57). Eğitsel yazılımlar, öğrencilere dönüt ve değerlendirme fırsatları da sunarak, içerikleri anlama ve uygulama konusunda kendi hızlarında ilerlemelerine olanak tanır. Örneğin, Demir (2009: 113-115) bire-bir eğitim yazılımlarının, gerçek bir öğretmen gibi öğrenciye bilgi aktarımı sağladığını ve öğrencinin performansına göre geri bildirim verdiğini ifade etmektedir. Ayrıca, Kalaycı ve Bakır (2018: 67-81) tekrar ve alıştırma yazılımlarının, öğrencilerin önceden edindikleri bilgileri pekiştirmelerine yardımcı olduğunu belirtirler. Seferoğlu (2006: 3-9) ise, eğitsel oyun yazılımlarının, öğrencilerin oyun oynama isteğinden faydalanarak içeriklerin daha etkili öğretilmesine imkan tanıdığını ifade etmektedir.

Kaya (2005: 4-11)'e göre, bilgisayar destekli öğretim, çeşitli yazılım türleri aracılığıyla gerçekleştirilmekte olup, bu türler arasında bire-bir eğitim yazılımları, tekrar ve alıştırma yazılımları, eğitsel oyunlar, modelleme ve benzetim yazılımları ve problem çözme yazılımları bulunmaktadır. Web tabanlı eğitim yazılımları ise e-öğrenme veya çevrim içi eğitim adı altında, öğrencilere zaman ve mekandan bağımsız bir öğrenme ortamı sunmaktadır. Engin vd., (2010: 69-80) bu tür yazılımların, öğrencilerin teknoloji araçlarıyla etkileşim kurabildiği sosyal statülerden arınmış ortamlar olduğunu vurgular.

Eğitsel yazılımların sahip olması gereken özelliklere bakıldığında, modelleme yazılımlarının internet üzerinden eğitim verirken kullanıldığı, benzetim yazılımlarının ise karmaşık durumların bilgisayar ortamında simüle edilmesini sağladığı ifade edilmektedir (Kaya ve Önder, 2002: 48-54). Bununla birlikte, eğitim yazılımlarının tasarımında öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarının göz önünde bulundurulmalıdır (Erensayın ve Güler, 2017: 657-678). Yazılımlar, kullanım kolaylığı, anlaşılır arayüzler ve etkili öğrenme ilkelerine

uygun olarak tasarlanmalı, içerikte animasyon, ses ve resim gibi görsel-işitsel özellikler barındırmalıdır.

Yılmaz (2014), yüksek kaliteli eğitim yazılımları geliştirme sürecinin beş ana aşamadan oluştuğunu belirtmiştir: Analiz, tasarım, geliştirme, uygulama ve değerlendirme. İlk aşama olan analiz, yazılımın hedef kitlesi ve onların ihtiyaçlarına yönelik detaylı bir inceleme sürecini içerir; bu süreçte, yazılımın çözümlemesi gereken problem ve projenin geniş kapsamı belirlenir. İkinci aşama olan tasarım, analiz aşamasında elde edilen bilgilerle yazılımın strüktürünün ve kullanıcı arayüzünün nasıl olacağını planlamayı içerir. Geliştirme aşamasında, tasarlanan yazılım modeli, programlama dilleri ve araçları kullanılarak oluşturulur. Bu, yazılımın işlevsel özelliklerinin kodlanması ve entegrasyon testlerinin yapılması süreçlerini kapsar. Uygulama aşaması, yazılımın son kullanıcıya sunulduğu ve gerçek dünya koşullarında test edildiği safhadır. Değerlendirme aşamasında ise, yazılımın etkinliği ve kullanıcı memnuniyeti değerlendirilir; bu geri bildirimler, yazılımın iyileştirilmesi için kritik öneme sahiptir. Bu beş aşamanın her biri, etkili bir takım çalışması ve iyi bir planlama ile yönetildiğinde, eğitim yazılımının başarıyla geliştirilmesine önemli katkılar sağlamaktadır.

2.1.3.2. Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik

19. yüzyılın başlarına kadar geleneksel eğitim sistemlerinde dersler esas olarak okuma ve yazma üzerine kuruluydu. Bu dönemde, bazı bilim insanları, eğitim süreçlerini iyileştirmek için araçlar ve metodolojiler geliştirme çabasına girmişlerdir. Bu alandaki öncü isimlerden biri olan Johann Heinrich Pestalozzi, öğrencilerin öğrenme süreçlerini fiziksel etkinliklerle zenginleştirerek ve duyuşal deneyimleri artırarak desteklemelerini savunmuştur (PérezLópez ve Contero, 2013: 19-28). Ancak 20. yüzyılın başlarına gelindiğinde, eğitimcilerin çoğu bu tür yenilikçi önerilere kapalı kalmış ve davranışsal yaklaşımların etkisinde kalmışlardır. Modern çağda ise eğitim, sosyo-ekonomik yapıların elektronik bilgi sistemlerine dönüşmesiyle birlikte önemli bir evrim geçirmiştir. Bu dönüşüm, öğretim metodolojilerinde pasif öğrenimden aktif katılımcılığa geçişi zorunlu kılmaktadır (Say, 2018: 19-27).

Yapılandırmacı öğrenme teorisi bu ihtiyaçlara cevap vermek amacıyla 1990'lardan itibaren popülerlik kazanmıştır ve öğrenenin bilgiyi aktif bir şekilde oluşturduğu bir süreç olarak kabul edilmiştir (Duffy ve Cunningham, 1996: 170-198). Bu yaklaşım, deney,

tartışma ve proje tabanlı etkinlikler gibi pedagojik faaliyetleri teşvik eder. Öğretmenlerin, dinamik öğrenme ortamları oluşturarak ve öğrenme sürecinde fikirlerin deneyimlenmesini sağlayarak yapılandırmacı öğretime imkan tanımaları gerekir (Tomi ve Rambli, 2013: 123-130). Bu bağlamda, bilişim teknolojilerinin eğitimde etkili bir şekilde kullanılması, yapılandırmacı öğrenme teorisine dayalı öğretim programlarının desteklenmesinde ve entegrasyonunda kritik bir rol oynamaktadır (Wojciechowski ve Cellary, 2013: 570-585). Öğretim ortamlarında teknolojinin bu şekilde entegre edilmesi, hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin en büyük destekçisi olmuştur (Çuhadar, 2008: 61-64).

1990'ların başlarında başlayan ve Clark ile Kozma arasında sürdürülen tartışma, medya ve öğretim yöntemlerinin öğrenci başarısı üzerindeki etkilerini sorgulamaktadır. Clark (1994: 21-29), öğrenim üzerindeki etkinin, kullanılan medyanın değil, onda uygulanan öğretim yöntemlerinin bir sonucu olduğunu iddia eder. Buna karşılık, Kozma (1991: 179-211, 1994: 7-19), medya seçiminin, kullanılacak öğretim yönteminin etkinliği üzerinde belirleyici olduğunu öne sürerek medya ve yöntem arasındaki bağlantıyı vurgular. Bu konular hâlâ güncelliğini korurken, teknoloji alanında yaşanan hızlı gelişmeler eğitim pratiğini de dönüştürmektedir. Teknolojinin ilerlemesiyle öğretim giderek öğretmen odaklı olmaktan çıkıp, bireysel öğrenme fikrini ön plana çıkarmaktadır ve bu bağlamda eğitim, fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak yürütülebilir bir hale gelmiştir (Tuncer ve Taşpınar, 2008: 125-144).

Özellikle son zamanlarda, eğitim alanında sanal ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının kullanımı dikkat çekmektedir. Bu uygulamalar, sanal ortamda gerçek veya kurgusal dünyaların simüle edildiği, kullanıcıların avatarlar aracılığıyla etkileşimde bulunabildiği üç boyutlu ortamlar oluşturmaktadır. Bu tür çok kullanıcıli sanal ortamlar, metin tabanlı sistemlerden evrilerek grafik tabanlı yapılara dönüşmüştür ve bu süreç içinde, yüksek çözünürlüklü grafiklerle desteklenen üç boyutlu sanal dünyalar giderek popüler hale gelmiştir (Jennings ve Collins, 2007: 180-186; Smart, Cascio ve Paffendorf, 2007: 114-127). Eğitim kurumlarının bu yeni ortamlara artan ilgisi ile birlikte, üç boyutlu sanal dünyaların öğrenme sürecine olan etkileri üzerine yapılan araştırmalar artmıştır. Bu araştırmalar, deneyimsel öğrenme, içerik tabanlı öğrenme, işbirlikçi ve motivasyon artırıcı öğrenme gibi avantajları ortaya koymaktadır (Dalgarno ve Lee, 2010: 10-32).

Son yıllarda, sanal dünya teknolojilerinin öğrenme ve bilgi paylaşımına olan katkıları, bilimsel bilginin sanal gerçeklikle etkili bir şekilde öğretilmesi gibi konular

üzerinde yoğunlaşan çalışmalarla değerlendirilmektedir (Halvorson, Ewing ve Windisch, 2011: 217-228; Yılmaz ve Batdı, 2016: 273-289). Bu ortamlar, atom ve molekül sistemleri, galaksiler ve doğa olayları gibi karmaşık bilgileri anlatma imkanı sunarak, öğrenme sürecinde bilgiye ulaşımı kolaylaştırmakta ve kullanıcıların motivasyonunu artırmaktadır (Manseur, 2005: 28-38). Böylece, üç boyutlu sanal ortamlar, kullanıcılarına gerçek dünyada ulaşamayacak deneyimler sunarken, soyut kavramların somutlaştırılmasına da olanak tanımaktadır (Hsiao vd., 2016: 205-223).

Artırılmış gerçeklik konusunda yapılan çalışmaların sayısı son dönemlerde artmış olmasına karşın, bu alanın tanımı ve terimleri hâlâ tam olarak yerleşmemiştir. Milgram ve Kishino (1994: 1321-1329) tarafından yapılan ve "gerçek dünya nesnelerinin yerine dijital ürünlerin kullanıldığı bir gerçeklik" olarak tanımlanan artırılmış gerçeklik, literatürde sıkça karşılaşılan bir tanımdır. Fleck ve Simon (2013: 13-15)'un görüşüne göre artırılmış gerçeklik, sanal gerçekliğin bir alt dalı olarak görülmekte ve mevcut gerçekliği destekleyen sanal ortamları içermektedir.

Li vd., (2011: 264-285) ise artırılmış gerçekliği, gerçek ve sanal nesnelerin bir arada sunulduğu, gerçek dünya ile etkileşime giren bir sanal gerçeklik uygulaması olarak tanımlamaktadırlar. Özarslan (2011: 40-41), gerçek ve sanal dünyanın gerçek zamanlı olarak birleştiği etkileşimli ortamlar olarak artırılmış gerçekliği açıklamaktadır. Literatürde bu teknoloji, gerçek dünyayı sanal nesnelerle zenginleştiren bir ortam olarak tanımlanmaktadır. Özellikle giyilebilir teknolojilerin gelişimiyle birlikte bu alanda ciddi bir yaygınlaşma gözlemlenmektedir. Firmaların ürettiği gözlükler, başlıklar, saatler ve diğer giyilebilir ürünler, artırılmış gerçeklik deneyimini günlük yaşama entegre etmektedir.

Eğitim alanında artırılmış gerçeklik, geleneksel yöntemlerin yetersiz kaldığı durumlarda deneyimleme imkanı sağlayan yenilikçi bir teknoloji olarak öne çıkmaktadır. Lai ve Hsu (2011: 84-85) ile Luckin ve Fraser (2011: 86-91) daha fazla duyuşsal katılımın sağlandığı öğrenme süreçlerinin daha etkili olduğunu belirtmektedir. Arvanitis vd., (2007: 243-250) bu teknolojinin öğrencilerin mekansal ilişkiler ve soyut kavramları daha iyi anlamalarına olanak tanıdığını ifade etmektedirler. Özellikle grup içerisinde bilgi ve deneyimlerin paylaşılması, artırılmış gerçeklik ortamlarında öğrenme sürecini daha etkili kılmaktadır.

Freitas ve Campos (2008: 27-30) ile Kerawalla vd., (2006: 163-174), artırılmış gerçeklik teknolojisinin öğrenme süreçlerini oldukça iyileştirdiğini vurgulamaktadır.

Arttırılmış gerçeklik özellikle kinestetik öğrenmeyi desteklediğini ve öğrenilen bilgilerin daha kalıcı hale getirerek (İbili ve Şahin, 2015: 332-350) bu teknolojinin eğitim ortamlarında daha fazla kullanılmasına ve kullanımının araştırılmasına zemin hazırlamıştır.

2.1.4. Yabancı Dil Öğretimi

Çalışmanın bu bölümünde dil, dil öğretimi ve yabancı dil öğretimine yönelik tanım, kapsam, uygulama ve araçlara yer verilmektedir.

2.1.4.1. Dil Kavramı

Dil öncelikle bir iletişim aracıdır ve iletişim neredeyse her zaman belirli bir sosyal bağlam içerisinde gerçekleşir. Bu nedenle etkili iletişim, bir dil ile onu kullanan insanlar arasındaki bağlantıların anlaşılmasını ve tanınmasını gerektirir. Bu bağlantılar karmaşıktır; örneğin, bir arkadaşınıza ne zaman argo, bir patronunuza ne zaman resmi dil kullanacağınızı, bir adayın kampanya konuşmalarını nasıl değerlendireceğinizi veya bir e-postayı ne zaman kısaltacağınızı size söyler. Tüm bu eylemler, dilin yanı sıra o dil üzerinde etkili olan kültürel ve sosyal güçler hakkında bilgi gerektirir (Avcı ve Topçu, 2021: 5-26).

Sosyal bağlam, dil seçimlerimizi yönlendiren önemli bir faktördür. Her gün kararlar alırız veya başkaları tarafından dilimizi kullanarak hakkımızda kararlar verilir. Bir kişinin eğitim seviyesi, sosyoekonomik düzeyi, geçmişi, dürüstlüğü, cana yakınlığı ve sayısız diğer özellikler genellikle o kişinin nasıl konuştuğuna göre değerlendirilir. Başkaları üzerinde belirli bir izlenim bırakmak istediğimizde, saç stilimizi veya kıyafetlerimizi seçtiğimiz gibi bilinçli olarak dilimizi de seçeriz (Alav, 2020: 8-19).

Dil, hem kişisel hem de daha geniş toplumsal düzeylerde kim olduğumuzun kavramlarıyla iç içe geçmiştir. Dil kullanımı sırasında, bireysel düşüncelerimizi ilettiğimiz gibi, ait olduğumuz toplulukların da kültürel inançlarını ve uygulamalarını aktarmaktayız. Her topluluk, tıpkı her birey gibi, üyelerinin fikirlerini, değerlerini ve tutumlarını ifade eden kendi diline sahiptir. Belirli bir dil kullanımını paylaşan bir dil kullanıcılar grubu, ihtiyaçlarına uygun şekilde uyarlanmış özel bir dil kullanır ve bu topluluk 'dil topluluğu' olarak adlandırılır. Dil topluluklarınız, bir spor takımı veya katıldığınız bir okul kulübü gibi ilgi alanlarınızla, yaş grubunuzla, cinsiyetinizle vb. oluşturulabilir. Dil toplulukları sıklıkla coğrafi bölge ile de tanımlanır. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri'nin güneybatısında,

Meksika sınırındaki bazı kasabalarda, İspanyolca baskın dil iken, bu bölgenin diğer kasabalarında İngilizce baskındır. Her coğrafi alanda, iki dil arasındaki ilişki, o nüfusun tarihini, politikasını ve benzersiz kimliğini yansıtır. Dil topluluklarının doğası hakkındaki farkındalık, bir nüfusu anlamamıza yardımcı olur ve dil kullanımımızda daha etkili olmamızı sağlar (İşigüzel, 2012: 29-41; Ritzer ve Stepnisky, 2014: 11-43).

Dil alanı ile uğraşanlar, yazılı ve/veya sözlü bir bileşenin olup olmadığı gibi bazı kavramlar üzerinde anlaşmazlık yaşasalar da, dilin kurallara dayalı bir işaretler sistemi olduğu konusunda hemfikirdirler. Dilin kurallara dayalı olduğunu söylemek, genellikle kuralların belirli bir otorite tarafından uygulandığı diğer tür durumları akla getirir (Bayram, 2013: 107-121).

Sınıf davranışı düşünüldüğünde; öğrencilerden genellikle sakin oturmaları, sessiz olmaları, dikkat etmeleri beklenir ve bu kurallara uymadıklarında genellikle sonuçları olur. Ancak, dil kuralları herhangi bir otorite figürü tarafından uygulanmaz; dil polisi yoktur. Bunun yerine, dil kuralları vardır. Bu, onların bir otorite figürü tarafından dayatılması yerine, dil kullanıcılarının ortak uygulamaları aracılığıyla var olmaya başladığı anlamına gelir. Sonuç olarak, belirli bir topluluğun dil kurallarını kullanan üyeler, bu kuralları takip ettiklerinin bile farkında olmayabilirler. Bir dil kuralı veya kuralı, örneğin tek bir kelime, bir duraklama veya bir alfabeyi, çünkü bize doğrudan anlamından fazlasını söylemez, dil olarak kural veya kurallar sisteminden bahsediriz. Bu nedenle, genellikle bu kuralları daha büyük anlamlar iletmek için bir araya getiririz (Yağız ve Yiğiter, 2010: 234-246).

Dil temelde bir beceridir. Bilgiyi aktarmayı ve insan zihnini bilgiyle doldurmayı amaçlayan Fen Bilimleri, Sosyal Bilimler, Ticaret, Matematik gibi içerik temelli derslerden farklı olarak, dil bir yetenek olarak görülür. Bir beceri, bir şeyi iyi yapma yeteneği olarak adlandırılabilir. Yüzme, oyun oynama gibi beceriler, edinildikten sonra insanlar tarafından icra edilir. Bu tür şeyler hakkında bilgi sahibi olmak bir zihinsel egzersizdir (biliş) ve onları kullanmak veya yapmak bir beceridir (aksiyon). Dil, okuma, yazma, konuşma ve dinleme olmak üzere dört alt beceriyi içeren karmaşık bir beceridir (Güneş, 2013: 1-17).

Konuşma ve yazma, öğrenenin/kullanıcının sadece aktif olmadığı, aynı zamanda konuşurken sesler ve yazarken semboller (harfler vb.) ürettiği için üretken beceriler olarak adlandırılır. Öte yandan, dinleme ve okuma, öğrenenin genellikle pasif olduğu ve dinleyerek veya okuyarak bilgi aldığı için alıcı beceriler olarak kabul edilir. Dil öncelikle konuşmadır. Ağzımızdaki çeşitli organlar yardımıyla sesler üretir ve bunlar genellikle konuşma organları

olarak adlandırılır. Konuşma organları üç gruba ayrılabilir. Bu organlar, ses üretiminde kritik rol oynar ve dil becerilerinin gelişiminde temel bir unsur olarak kabul edilir (Gedizli, 2019a: 101-116; Gedizli, 2019b: 16-28).

Dil becerilerinin öğrenimi, bilişsel ve psikomotor alanları kapsayan karmaşık bir süreçtir. Bu süreç, dilin hem içsel yapılarını (dil bilgisi, kelime bilgisi, telaffuz gibi) hem de dışa vurumunu (konuşma, yazma, dinleme ve okuma becerileri) içerir. Öğrenenler, dil becerilerini geliştirmek için genellikle belirli stratejiler ve metodolojiler kullanır (Gedizli, 2019b: 16-28). Konuşma becerisi, dilbilgisi yapılarını doğru bir şekilde kullanma ve etkili bir şekilde iletişim kurma yeteneğini gerektirir. Yazma ise düşünceleri organize etme, argümanları destekleme ve okuyucuya açık bir mesaj iletmekle ilgilidir. Dinleme becerisi, konuşulanı anlama ve işitsel bilgiyi işleme yeteneği üzerine kuruludur, okuma becerisi ise metni analiz etme ve yazılı bilgiyi yorumlama kapasitesine dayanır (Çiftçi vd., 2013: 90-97).

Dil öğrenimi, özellikle ikinci dil olarak öğreniminde, kültürel bileşenleri de içerir. Dilin kullanıldığı sosyal ve kültürel bağlamın anlaşılması, dil becerilerinin etkin bir şekilde kullanılmasını sağlar. Bir dildeki deyimler, atasözleri ve argo ifadeler, o dilin kültürel matrisini yansıtır ve bu yüzden dil öğrenenler için önemli öğrenme alanlarından (Özbal, 2020: 1602-1615). Ayrıca, farklı dil gruplarının iletişim kurarken kullandığı beden dili, jest ve mimikler gibi paralinguistik özellikler de dikkate alınmalıdır. Bu bağlamda dil becerilerinin öğretimi ve öğrenimi, yalnızca dilin yapısal ve işlevsel özelliklerini kapsamakla kalmaz, aynı zamanda bireyin dil üzerinden kimliğini, kültürel anlayışını ve sosyal etkileşimlerini şekillendirme sürecidir. Bu süreç, dil öğrenenlerin hem bireysel hem de toplumsal düzeyde gelişimlerine katkıda bulunur ve onların çeşitli sosyal ve kültürel ortamlarda etkili bir şekilde iletişim kurmalarını sağlar (Zeyrek, 2020: 165-186).

2.1.4.2. Dil Öğrenimi ve Öğretimi

Dil öğreniminin doğası ve önemi, dil aracılığıyla kolaylaştırılan keşif, işbirliği ve sorgulama süreçlerinin karmaşık bir bileşimidir (Haznedar, 2015: 15-29). İlişkilendirilmiş ve kurala bağlı sembol sistemlerinden oluşan dil, anlamı temsil etme, keşfetme ve iletişim kurma yollarında sosyal ve özgün bir insan aracıdır. Kültürün belirleyici bir özelliği olmasının yanı sıra, dil, kişisel kimliğin yarılmaz bir işareti olup, kişilerarası ilişkilerin kurulması, sosyal durumların anlaşılması, deneyimlerin genişletilmesi, düşünce ve eylemlerin üzerine düşünülmesi ve demokratik bir topluma katkıda bulunulması için de

zorunludur (Er, 2010: 40-45). Dil, tüm iletişimin temel aracı ve düşüncenin birincil aracıdır (Göküş, 2016: 191-197).

Dil öğrenimi, doğumdan başlayarak hayat boyu devam eden aktif bir süreçtir. Öğrenciler, düşüncelerini, duygularını ve deneyimlerini iletmek, aile üyeleri ve arkadaşlarla ilişkiler kurmak ve dünyalarını anlamlandırmak ve düzene sokmak için dili kullandıkça dil öğrenirler. Okula birden fazla dil konuşarak gelebilirler veya okulda başka bir dil öğrenebilirler. Her öğrencinin anadiline saygı duymak ve bu dili temel almak önemlidir (Bosch vd., 2019: 1-36).

Bir dilde edinilen deneyimler, diğer dillerin öğrenilmesine katkıda bulunacaktır. Çocuklar, ilk yıllarında dili resmi olmayan yollarla geliştirirler. Açık dil kurallarını anlamadan çok önce, dili benzersiz yollarla yeni anlamlar inşa etmek ve iletmek için kullanırlar. Daha sonra, dil öğrenimi belirli bağlamlarda ve belirli amaçlar doğrultusunda gerçekleşir; örneğin, belirli bir konu hakkında öğrenme, topluluğa katılma veya iş ve boş zaman etkinliklerini sürdürme gibi (Akar, 2013: 100-101).

Dil gelişimi sürekli ve döngüseldir. Öğrenciler, bildiklerini yeni ve daha karmaşık bağlamlarda kullanarak dil öğrenimlerini geliştirir ve sofistikeleştirirler. Önceki bilgiler üzerine düşünerek ve bu bilgileri kullanarak dil ve anlayışlarını genişletir ve geliştirirler. Yeni dil yapılarını öğrenerek ve bu yapıları çeşitli bağlamlarda kullanarak öğrenciler, dil akıcılığı ve yeterliliği geliştirirler. Dil bakımından zengin ortamlarda olumlu öğrenme deneyimleri, öğrencilerin bilgi, beceri ve stratejilerini genişletme arzusuyla okuldan ayrılmalarını sağlar (Haznedar, 2015: 15-29).

Tüm öğrenciler başarılı öğrenenler olabilir. Dil öğrenimi sorumluluğu öğrenciler, ebeveynler, öğretmenler ve toplum tarafından paylaşılır. Öğrencilerin dilin çeşitli biçimlerini kullanma fırsatlarına sürekli olarak ihtiyacı vardır. Dil öğrenme fırsatları öncelikle evde başlar ve çocuklar daha büyük topluma geçtikçe genişler (Çalışkan, 2016: 101-110). Okullar, öğrencilerin dil bilgisi, becerileri ve stratejilerini geliştirmeye devam ettiği ortamları sağlar. Örneğin, ders alanı öğretmenleri her konunun özelleşmiş dilini ve biçimlerini öğretir. Ancak, dil sanatları öğretmenleri, dilin biçimleri ve işlevleri üzerine odaklandıkları için özel bir role sahiptir. Öğrencilerin çeşitli durumlarda anlama, oluşturma ve yanıtlama stratejilerini geliştirmelerine ve uygulamalarına yardımcı olurlar (Alav, 2020: 109-126).

İnsanlar, birbirleriyle etkileşimde bulunabilmek ve iletişimlerini devam ettirebilmek için dil aracılığıyla bağ kurarlar. Ortak bir dil konuşan insan toplulukları arasında oluşan iletişim, toplumsal yapıların ve milletlerin şekillenmesine zemin hazırlar (Er, 2006: 5). Dil, kültürün bir ifade aracı olarak milletlerin sözlü ve yazılı tüm elementlerini içerir; dil, kültürel değerleri yansıtarak gelenekler, inançlar ve yaşam bilgilerini sözcüklerle kodlar (Bayezit ve Kemikli, 2011).

Dilin, yazılı ve sözlü kültür aktarımında kritik bir rol üstlenmesi, edebi, sanatsal, tarihi ve dini öğelerin taşınmasını sağlar. Dil ve kültür birbirleriyle iç içe geçmiş olup, birinin evrimi diğ erinin de gelişimini etkiler. Dil ve kültür, bireylerin ve toplulukların toplumsal yapı içinde şekillenmesinde temel bir unsur olarak işlev görür. Bireylerin ve toplulukların kimlikleri, hakim oldukları diller ve kültürel çerçevelerle tanımlanır. Bireyleri topluma adapte etme süreci, geçmişin değerlerini tanıtarak ve beceriler kazandırarak sağlanır; bu süreç aynı zamanda eğ itimin temel amacı olarak kabul edilir (Çifci vd., 2013: 366).

Dil eğ itimi, kültür öğ retimi olarak da düşün üldüğ ünde, dil öğ renen bireyler için dış dünyayla bağlantı kurma ve anlamlandırma görevi üstlenir. Dilin kültürel öğ eleri içermesi, dil öğ retiminde kültürel unsurların aktarılmasını zorunlu kılar. Bu bağlamda öğretim sürecinde, öğrencilerin insan davranışları ve konuşmalarında kültürel etkileri gözlemlemeleri, hedef kültürdeki yaygın durumlara verilen tepkileri anlamaları, hedef dildeki ifadelerin kültürel yapılarla nasıl şekillendiğini kavramaları gerekmektedir (Atlı, 2012: 41-78). Ayrıca hedef kültür hakkında objektif değerlendirmeler yapabilmeleri, kültürel bilgileri toplama yeteneklerinin geliştirilmesi ve hedef kültüre yönelik merak ve empatinin artırılması gibi hedefler önem taşır (Er, 2006: 5).

Dil öğretim sürecinde, hedef dilin kültürünün tüm yönleriyle iletilmesi her zaman mümkün olmayabilir. Bununla birlikte, ders materyallerinin özenle seçilmesi ve düzenlenmesi, kültürel öğelerin aktarımı için büyük bir öneme sahiptir. Yabancı dil öğretiminde kullanılacak materyallerin kültürel bağlamlarla ne kadar ilişkili olduğu, dil ve kültür arasındaki bağın öğrencilere ne kadar etkili aktarıldığını belirler. Bir dilin yabancı dil öğretimi bağlamında, o dilin kültürünün doğru bir şekilde öğretilmesi için dilin yapısal özelliklerine uygun materyallerin tercih edilmesi gerektiği vurgulanmaktadır (Topçuoğlu, 2013: 384).

Kültürlerarası etkileşimde önemli bir araç olarak edebiyat, öğrencilerin ilgisini çekecek ve hedef dilin kültürel özelliklerini yoğun bir şekilde barındıran edebi eserlerin

seçilmesini teşvik eder. Ancak, kültür aktarımında sadece hedef dilin kültürünün dayatılmasına dayanan bir yaklaşımdan kaçınılmalıdır. Burada asıl amaç, iletişim becerilerini artırarak kültürlerarası iletişimi güçlendirmektir. Bu sayede, iletişimsel yeteneklerin geliştirilmesi, kültürel öğretim yoluyla dilin doğru ve etkili kullanımına önemli katkılar sağlar (Alptekin, 2013: 4-11).

Çifci vd., (2013) tarafından belirtildiği üzere, "Deyimler, benzetmeler ve mecaz anlamlar, hedef dilin kültürü bilinmeden tam olarak anlaşılamaz veya yanlış anlaşılabilir" (s. 367). Bu bağlamda, yabancı dil öğretmenlerine büyük sorumluluklar düşmektedir. Toplumların kolektif belleği, gelenekten geleceğe değerler taşır ve bu değerler iletişim pratikleri etrafında şekillenen toplumsal hafızada yer alır. Kültür ürünleri içeren bu unsurlar, dilin taşıyıcı yönüyle nesilden nesile aktarılır. Hedef dilin kültürüne hakim olmadan dili tam anlamıyla öğrenmek zordur. Bu nedenle, dilin kuralları ve kaideleri öğretilirken, hedef dilin kültürünün de öğretilmesi şarttır. Yabancı dil eğitiminde kültür öğretimi, dil öğretiminin ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilir (Haznedar, 2015: 15-29).

2.1.4.3. Yabancı Dil Öğretimi ve Önemi

Yabancı dil öğretiminin önemine, aslında yabancı dil öğrenmenin önemine değinerek bir bakış açısı geliştirmek yerinde olacaktır.

Günümüzde, geçmiş zamanlara kıyasla yaşam koşullarında gözle görülür hızlı değişimler mevcut. Bilimsel ilerlemeler ivme kazanmış, toplumun ihtiyaçları ve iletişim biçimleri çeşitlenmiştir. Her ne kadar çok şey değişse de, bazı değerler var ki zamanla değer kaybetmek yerine değer kazanmaktadır. Bu değerlerden biri de kuşkusuz yabancı dil öğrenimidir (Ada ve Şahin, 2010: 63-88). Yabancı dil öğrenmek, hayatın sıradan akışı içinde önemli fırsatlar sunmakta, uzun vadede olumlu etkiler yaratmaktadır. Özellikle kullanılan yabancı dil, günlük yaşamda işlevsel ise, kişi için daha da keyifli bir hal alabilmektedir. Yaşadığımız çağ, bilgi çağı olarak tanımlanmakta ve bilgi paylaşımı, kullanılan ortak diller aracılığıyla sınırsız bir dönemi temsil etmektedir (Günday, 2013: 313-330).

21. yüzyılda, iletişim ve bilgi araçlarının hayatımızda kapladığı yer artmış, dünya üzerinde mesafeler azalmış ve bu durum, bireylerin ve toplumların hızlı bir şekilde ilişkilerini geliştirmelerine olanak tanımıştır. Artan küreselleşme ile birlikte, en uzak coğrafyalardaki insanlar bile, günlük yaşantılarına etki edecek şekilde dilsel iletişimin

önemini kabul etmekte ve birçok farklı millet ve dilin buluştuğu geniş bir iletişim ağı içinde yer almanın gerekliliğini hissetmektedirler. Bu küresel etkileşim, birden fazla yabancı dil bilmenin zorunluluğunu daha da pekiştirmiştir (Kaplan, 2010: 105-115).

Bilim dünyasında, uluslararası alanda saygı gören çalışmalar yapmak, diğer araştırmacılarla etkili bir şekilde iletişim kurmak ve işbirliği yapmak açısından yabancı dil bilmenin önemi artmıştır. Devletlerin, iş dünyasının ve sivil toplum kuruluşlarının faaliyetleri giderek daha fazla uluslararası bir nitelik kazanmaktadır (Kırkkılıç, 2009: 117-128). Dışa açıklık, bilimsel ve teknolojik yeniliklerin takibi, uluslararası ticarete katılım gibi pek çok nedenden ötürü yabancı dil öğrenmenin faydaları da çoğalmıştır. Örgün eğitim kurumları ve özel kurslar, bu talebe cevap verebilmek adına yabancı dil eğitimi konusunda önemli bir ilgi görmektedir (Özdemir, 2006: 9-22).

Tarih boyunca yabancı dil öğrenmenin önemi, siyasi, ekonomik ve sosyolojik açılardan tarihi bir zirveye ulaşmıştır. Yabancı dil eğitimi, devletlerin eğitim ve öğretim politikalarında merkezi bir rol üstlenmiştir. Geçmişte bir lüks olarak görülen yabancı dil konuşma yeteneği, bugün birden fazla yabancı dil bilmeyi zorunlu kılan bir gereklilik haline gelmiştir. Çağa uyum sağlama ve iletişimde kısıtlamalara takılmamak adına, birden fazla yabancı dil öğrenmek artık temel bir ihtiyaç olarak kabul edilmektedir (Kolaç, 2008: 397-412).

Hizmet sektörü ve eğitim sektörünün son yıllarda gösterdiği hızlı büyüme, yabancı dil ihtiyacını da arttıran bir etken olarak öne çıkmaktadır. Yabancı dil bilginin herkes için büyük bir önem kazanmasına yol açan bu durum, çeşitli uluslararası ilişkilerin geliştirilmesinde de kritik bir role sahiptir. Çünkü, her alanında başarılı olmak isteyen profesyoneller için iyi bir iletişim kurmak zorunludur ve yabancı dil bilgisi, bu iletişimi güçlendiren temel unsurlardan biridir (Kayaoğlu, 2017: 25-30). Farklı yazarlar da yabancı dil öğrenmenin, bilgi çağında bir lüks olmaktan çıkıp zorunlu bir ihtiyaç haline geldiğini belirtmişlerdir (Aktel, 2001: 1-10).

Dil öğrenimi, düşünce yapımızı ve dünyayı algılama biçimimizi derinden etkileyen önemli bir faktördür. Globalleşen bir dünyada, farklı dillerde iletişim kurabilme yeteneği, kişilere rekabet avantajı sağlamakla kalmaz, aynı zamanda farklı kültürleri anlama ve kendi kültürünü tanıtmaya fırsatı sunar. Bu yetenek, akademik ve profesyonel amaçlar için de büyük bir önem taşımaktadır; zira farklı dillerdeki yayınları takip edebilme ve bilime katkı sağlama

imkanı sunar. Bu sebeplerden ötürü, ana dili öğrenmenin yanı sıra birden fazla yabancı dil öğrenmek, modern dünyanın gerekliliklerinden biri haline gelmiştir (İşcan, 2011: 1-8).

Yabancı dil bilgisi, günümüzde sadece akademik ya da kültürel bir avantaj değil, aynı zamanda iş dünyasında başarı için de kritik bir faktördür. Teknolojik becerilerle birlikte yabancı dil öğrenmek, iş bulma, seyahat etme ve yeni kültürler keşfetme gibi pek çok fırsatı beraberinde getirir. İyi bir yabancı dil bilgisi, özellikle İngilizce, Fransızca, İspanyolca, Çince ve Arapça gibi küresel dillerde yetkinlik, bireylerin global ölçekte rekabet edebilirliğini arttırmaktadır. Günümüzde bu diller, dünya genelinde iş ve sosyal medya platformlarında popülerlik ve finansal başarı elde etmek isteyenler için vazgeçilmezdir (Bur ve Aycan, 2013: 193-207).

Yabancı dil öğreniminin, bireylerin sosyolojik ve psikolojik gelişimine katkıda bulunduğu yaygın olarak kabul görmektedir. Özellikle zihinsel kabiliyetlerin gelişimine önemli katkılar sağlayan bu süreç, her yaş grubundaki insanın bilişsel yetilerinin artmasını teşvik eder ve beyin fonksiyonlarının aktif kalmasına yardımcı olur (İlter ve Er, 2007: 22). Ozil'in (1991) belirttiği üzere, yabancı dil öğrenimi, belleği güçlendirir ve zihinsel süreçleri canlandırır. Yabancı dil, karmaşık gramer yapıları ve geniş kelime havuzları ile zihni meşgul eder, bu da bireyin dil bilgisi ve iletişim yeteneklerini geliştirmesini gerektirir.

İşcan (2011: 1-8), yabancı dil öğreniminin, bireylerin kültürel açıdan kendilerini geliştirmelerini ve global bir perspektif kazanmalarını sağladığını ifade etmektedir. Bu süreç, aynı zamanda bireyin özgüvenini artırır ve akademik ile profesyonel yaşamda daha başarılı olmalarına yardımcı olur. Kendine güvenen bireyler, sorunları daha etkili bir şekilde çözebilir ve toplum içinde daha aktif roller üstlenebilirler (Başkan, 2006: 90-108).

Yabancı dil eğitimi, küreselleşen dünyamızda bireylerin sosyal, ekonomik ve kültürel fırsatlardan faydalanabilmeleri için giderek artan bir öneme sahiptir. Dünya çapında milyonlarca insan, ikinci bir dil öğrenme gayretinde çünkü yabancı dil bilgisi, iş dünyasından eğitime, seyahat etmekten sosyal ilişkiler kurmaya kadar geniş bir yelpazede kapılar açmaktadır. Özellikle İngilizce, Mandarin, İspanyolca ve Arapça gibi yaygın diller, uluslararası iş ve diplomasi arenasında köprü vazifesi görmekte, bireylerin ve toplumların daha geniş bir dünya görüşüne sahip olmalarını sağlamaktadır (Günday, 2013: 313-330).

Eğitim bilimleri literatüründe, yabancı dil öğreniminin bilişsel, sosyal ve duygusal pek çok faydası belgelenmiştir. Öncelikle, yabancı dil öğrenimi bireylerin analitik düşünme becerilerini geliştirmekte, problem çözme yeteneklerini artırmakta ve bellek kapasitesini

güçlendirmektedir (Çamlıca, 2012: 9-13). Bilişsel psikoloji alanında yapılan çalışmalar, yabancı dil öğrenen bireylerin dikkatlerini daha etkili bir şekilde yönlendirdiklerini ve çoklu görevler arasında daha başarılı olduklarını ortaya koymuştur. Ayrıca, bir dilin yapısını ve gramatik kurallarını öğrenmek, soyut düşünme yeteneğini geliştirebilir ve bu da matematiksel ve bilimsel kavramları anlama kapasitesini artırabilir (Bayındır ve Kara, 2019: 1-14; Yaman, 2017: 59-62).

Sosyal açıdan bakıldığında, yabancı bir dil öğrenmek bireyleri farklı kültürlerle etkileşime geçmeye teşvik eder ve bu durum, kültürel hassasiyet ve empati yeteneklerinin gelişimine katkıda bulunur (Kaplan, 2010: 8-17). Uluslararası ilişkiler teorisine göre, dil bariyerlerinin aşılması, farklı toplumlar arasında daha iyi anlayış ve işbirliği sağlamak için kritik bir öneme sahiptir. Bu bağlamda, yabancı dil eğitimi, öğrencilerin global vatandaşlık bilinci kazanmalarına yardımcı olur ve onları dünya genelinde ortak sorunlara çözüm bulma konusunda daha yetkin hale getirir (Özer ve Korkmaz, 2016: 59-84).

Ekonomik açıdan, yabancı dil bilgisi, bireylerin iş bulma şansını artırabilir. Özellikle çok uluslu şirketler, yabancı dil bilen çalışanlara büyük değer vermektedirler. İşverenler için yabancı dil bilen bireyler, uluslararası pazarlarda etkili iletişim kurabilecek ve çeşitli kültürel bağlamlarda profesyonel ilişkiler geliştirebilecek kişiler olarak görülmektedir. Bu yetenekler, küresel ekonomide rekabet avantajı sağlar. Uluslararası ticaret, diplomatik görevler, turizm ve uluslararası medya gibi sektörlerde çalışan profesyoneller için yabancı dil bilgisi olmazsa olmaz bir niteliklerdir (Şahin, 2009: 149-148; Demirbilek ve Yücel, 2011).

Eğitim sistemlerinde yabancı dil öğretiminin etkin bir şekilde entegre edilmesi için çeşitli yöntem ve teknikler geliştirilmiştir. İletişimsel dil öğretimi yaklaşımı, dil öğrenimini gerçek hayattaki kullanım kontektlerine dayandırarak öğrencilerin dil becerilerini pratik bir şekilde geliştirmelerine olanak tanır. Bu yaklaşım, dil öğreniminin sadece dilbilgisi ve kelime bilgisi öğrenmekten ibaret olmadığını, aynı zamanda dilin kullanıldığı sosyal ve kültürel bağlamları da kapsadığını vurgular (Çelebi, 2006: 285-307).

Öğrenciler, dil laboratuvarları, interaktif yazılım programları ve gerçek zamanlı dil değişim platformları gibi teknolojik araçlar aracılığıyla yabancı dillerde iletişim kurma şansını elde ederler. Bu tür etkileşimler, öğrencilerin dil becerilerini doğal bir biçimde geliştirmelerini ve dil öğrenme sürecinin keyifli ve motivasyonel olmasını sağlar. Ayrıca, dil öğreniminin yaşam boyu bir süreç olduğu vurgulanmalıdır (Günday, 2013: 313-330).

Bireyler, formal eğitim dönemlerinin ötesinde de dillerini geliştirmeye devam edebilirler. Bu, sürekli eğitim programları, online kurslar, dil öğrenme uygulamaları veya yurt dışında eğitim gibi çeşitli yollarla mümkündür (Gülfil, 2019: 78-107). Yabancı dil öğrenimi, bireyin kariyeri boyunca sürekli bir gelişim ve öğrenme fırsatı sunar. Bu bağlamda yabancı dil eğitimi, bireylerin ve toplumların gelişimi için vazgeçilmez bir araçtır. Bu eğitim, bireyleri sadece bir dil öğrenmeye değil, aynı zamanda küresel bir perspektif kazanmaya ve farklı kültürler arası köprüler kurmaya teşvik eder. Dolayısıyla, yabancı dil eğitimi, küresel bir toplumda etkili ve başarılı bireyler yetiştirmek için kritik bir öneme sahiptir (Taşkın ve Tuğrul, 2014: 129-148).

2.1.4.4. Yabancı Dil Öğretiminde Temel Beceriler

Dil eğitiminde, temel beceriler iki ana kategori altında toplanır: Anlama ve anlatım becerileri. Anlama becerileri, okuma ve dinleme gibi faaliyetleri kapsar ve bireylerin konuşulan veya yazılı mesajları algılamalarını içerir. Bu, başkalarının duygu ve düşüncelerini duyu ya da okuma yoluyla kavramayı hedefler (Ergin, 2019: 615-644). Öte yandan, anlatım becerileri, konuşma ve yazma olarak ayrılır ve bireylerin kendi düşüncelerini, duygularını ve gözlemlerini yazılı veya sözlü olarak ifade etmelerini sağlar. Dil öğreniminde, dinleme ve okuma gibi anlama becerilerinin yanı sıra konuşma ve yazma gibi anlatım becerilerine de özel bir önem verilmelidir. Bu beceriler, bireylerin kültürel kimliklerinin gelişimine ve ifade yeteneklerinin zenginleşmesine katkıda bulunur. Her iki beceri türü de, dilin çeşitli düzeylerinde ve temalarda birbirleriyle iç içe geçmiş şekilde işlenir (Eş ve Aktaş, 2023: 157-197).

Dil becerileri arasında, bireyin yaşam boyu en sık kullandığı beceri genellikle dinlemedir. Dinleme, bilinçli ve amaçlı bir etkinliktir ve işitmeye aynı şey olmadığı için öğrenilmesi ve geliştirilmesi gereken bir yetidir. Etkili dinleme, öğrencinin doğru dinleme tekniklerini kullanabilmesi ile mümkün olur ve bu, öğrenme sürecinin kalitesini artırır (Eş ve Aktaş, 2023: 157-197).

Konuşma becerisi, dil bilgisi ve kelime dağarcığı gibi temel dil kurallarının iyi anlaşılmasını gerektirir. Bu beceri, konuşulan kelimelerin motor ve dilsel işlemler sonucunda üretilmesini içerir. Konuşma sırasında beyin hem anlamlı cümleler oluşturur hem de bu cümlelere ton ve vurgu ekler. Okuma becerisi ise, metinlerdeki harfleri, kelimeleri ve işaretleri tanıyarak bunların anlamlarını kavrama sürecidir. Bu süreç, görsel ve işitsel

algılama yanı sıra yazılı sembollerin zihinsel olarak anlaşılmasını da içerir. Okuma, zihinsel gelişime büyük katkı sağlar ve dil öğretiminde özel bir yere sahiptir. Bu nedenle, okuma süreci sırasında cümleler zihinsel kavramlara dönüştürülür ve beyinde yapılandırılır (Yıldırım vd., 2009: 59-67).

Okuma, dil ve kişilik gelişimi üzerinde büyük etkileri olan bir anlama sürecidir (Özbay, 2009: 97-101). Bu süreç, Wallace (2001: 81-102) tarafından tanımlanan ve metin üzerindeki soruların anlamayı takip ettiği geleneksel okuma pedagojileri aracılığıyla yavaş ve karmaşık bir şifre çözme işlemi olarak görülür. Buna karşın, Özbay (2013: 40-46) okumanın, yorum ve beceri gelişimi için tasarlanmış aktivitelere rağmen, anlama sorularının hâlâ önemli bir yere sahip olduğunu belirtirler. Buradaki temel çelişki, bir metnin tek bir anlamı mı yoksa birden fazla anlamı mı olduğu üzerinedir; Williams (1983: 1995-2017), gerçek anlamın yazarın niyet ettiği anlam olduğunu savunurken, Widdowson (1979: 830-891) metinlerin okuyucudan okuyucuya değişebileceğini ve birçok faktöre bağlı olduğunu öne sürer.

Takkaç (2010: 9-10) ise, anadili okuyucuları arasında bile deneyimlerin metnin algılanış şeklini değiştirebileceğini, dolayısıyla tam bir uzlaşıya varılmasının zor olduğunu belirtir. Bu noktada okuyucuların gerçekleştirebileceği en iyi şey, "anlamak"tan ziyade "yorumlamak" olabilir.

Okumanın dil temelli yaklaşımı, akıcı okumanın dil yeterliliğini, özellikle otomatik sözcük tanımayı artırma kapasitesine vurgu yapar. Başarılı okuyucular, metin türlerini ve kullanılabilecek stratejileri bilen, okuma amaçlarına göre stratejilerini ayarlayabilen bireylerdir. Okuma, birçok beceri ve stratejinin bir araya geldiği karmaşık bir süreçtir; her beceri ya da strateji, bir dizi alt beceri veya stratejiyi barındırır. İçerik bilgisinin etkinleştirilmesi, öğrencilerin anlamasını ve metindeki bilgileri hatırlamasını kolaylaştıran önemli bir unsurdur. Yazma ise duygularımızı, düşüncelerimizi ve deneyimlerimizi ifade etmenin bir yolu olarak kabul edilir (Melanlıoğlu, 2016: 529-546). Bu süreç, dil becerilerinin son aşaması olarak, yazılı bir biçimde duyguları, düşünceleri ve olayları aktarır (Göçer ve Karadağ, 2020: 71-80).

2.1.4.5. Yabancı Dil Öğretiminde Dijital İçerikler ve Teknolojik Araçlar

Dil eğitimi süreçleri ele alındığında, bu alanda hedeflenen başarılarla ulaşılmadığı açıkça görülmektedir. Dil öğretiminde yaşanan sorunlar çeşitlidir: Öğretmenlerin aktif, öğrencilerin ise pasif kaldığı ders anlatım tarzları, teknolojik araçların yetersiz kullanımı, metodolojilerin ve yaklaşımların tam olarak benimsenmemesi, dil bilgisi odaklı eğitimler ve yabancı dil öğrenimini geri plana atan sınav sistemlerimiz. Bu unsurlar, dil öğretimindeki aksamaların başlıca sebepleri arasında yer almaktadır (Küçükler, 2020: 635-646).

İlk ve ortaöğretim seviyelerinde, yabancı dil eğitimi sırasında görseller, ses kayıtları, posterler, levhalar, animasyonlar ve bilgisayar destekli programlar gibi araçlara daha fazla başvurulmaktadır. Bu tür materyaller, çocuklar için öğrenmeyi daha cazip ve eğlenceli hale getirir; zira diğer derslerde bu derecede görsel ve işitsel materyal kullanılmamaktadır (Ostanina-Olszewsk, 2018: 87-119).

Öğrenciler için bu materyaller ilgi çekici olmakla kalmayıp, dersin daha kalıcı hale gelmesini ve öğrencilerin ders boyunca bedenlen ve zihnen daha aktif olmalarını sağlamaktadır. Yükseköğretimde ise durum farklıdır; bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve interaktif uygulamalar gibi teknolojik araçlar, görsel ve işitsel materyalleri geride bırakmıştır. Bu, üniversite öğrencileri için kullanılan materyallerin basit algılanmasına yol açmaktadır. Ayrıca, üniversite öğrencilerinin daha uzun konsantrasyon sürelerine sahip oldukları varsayılarak yapılan blok dersler, projeksiyon ve internet tabanlı araçların derslere katkısını sınırlayabilmektedir (Ahmedi ve Reza, 2018: 115-125).

Dil öğretiminde kullanılan her araç ve gereç özgün yapı ve işlevlere sahiptir; bir aracın yapamadığını diğer bir araç rahatlıkla gerçekleştirebilir. Örneğin, kelime öğretiminde görsel araçlar daha etkili olabilirken, okuma becerileri için ses kayıtları daha uygun olabilir. Teknolojik ilerlemeler, dil eğitimi için kullanılan araç ve gereçleri beceri alanlarına göre büyük ölçüde dönüştürmüştür (Klimavo, 2018: 1091-1099).

Son yıllarda, internet tabanlı yazılımlar ve akıllı telefon uygulamaları dil öğretiminde yaygın olarak kullanılmaktadır. Ancak teknolojik araçların her okulda aynı şekilde kullanılması mümkün olmayabilmektedir; öğretmen, öğrenci ve materyal kullanımı gibi sorunlar bunun önündeki engeller arasındadır. Teknoloji yeterince yaygın kullanılmadığı durumlarda görsel materyaller hala önemli bir rol oynamaktadır (Klimavo, 2018: 1091-1099). Darancık (2014: 102-113), yabancı dil derslerinde öğrenme sürecini canlandırmak ve tekrar oluşturmak için sadece ders kitapları ve alıştırma kitapçıklarına dayanmanın yetersiz

olduğunu, çeşitli teknolojik olanaklarla desteklenen zengin öğrenme imkanlarının sunulması gerektiğini vurgulamaktadır.

Dil öğretimine yönelik yazılar, eğitim materyallerinin duyuşal özelliklerine bağılı olarak bir çeşitlilik göstermektedir. Materyaller, duyuş organlarımızla olan etkileşimlerine göre işitsel, görsel ve hem işitsel hem de görsel olarak üç ana kategoriye ayrılır. Bunun yanı sıra, bu araçların kullanım şekillerine göre bireysel ve grup öğrenimine uygun olanlar ile yapılarına göre doğal ya da yapay, canlı ya da cansız olmak üzere daha da detaylandırılmıştır (Ahmedi ve Reza, 2018: 115-125).

Öğretimde kullanılan araçlar sadece geleneksel materyallerle sınırlı değildir; gazeteler, dergiler, kitaplar, sözlükler gibi basılı medyanın yanı sıra, teleteks, CD, DVD, bilgisayarlar ve internet tabanlı uygulamalar gibi dijital araçlar da dil öğretiminde etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Bu çeşitlilik, öğrenme süreçlerini zenginleştirerek dil öğrenimini daha etkili kılar. Çünkü "Yaşantı Konisi" teorisi, insanların öğrendikleri bilgilerin büyük bir kısmını görsel ve işitsel kanallar aracılığıyla elde ettiğini göstermektedir (Göker, 2019: 90-98).

İnsanlar gördükleri bilgilerin %30'unu, hem görüp hem işittikleri bilgilerin ise %50'sini hatırlamaktadır. Bu verilere dayanarak, teknolojinin sağladığı çeşitli öğrenme araçları, günümüzde insanların dünyayla bağlantı kurma biçimlerinin merkezinde yer almaktadır. Yabancı dil öğretiminde teknolojik araçların rolü giderek artmaktadır ve başlangıçta temel görsel ve işitsel araçlarla sağlanan ilerleme, günümüzde daha sofistike yazılım paketleri ile her seviyede dil öğretimi imkanı sunmaktadır. Ancak, teknolojinin tüm bu ilerlemelerine rağmen, öğretmenlerin rolü yerini korumakta ve öğretim materyalleri, öğretmen ve öğrencilere destek olma işlevi görmektedir (Eroğlu, 2022: 108-123).

Dijital içerik ve teknolojik araç-gereçlerin eğitim süreçlerindeki yeri ve önemi, öğrenmeyi destekleyen çeşitli yönleriyle ele alınmaktadır. Bu araçlar, öğretimi ilgi çekici ve sürükleyici bir hale getirerek, öğrenme sürecini zenginleştirmekte ve hem öğretmen hem de öğrenci için zaman kazandırıcı etkiler sunmaktadır. Ekonomik ve verimli öğretim süreçlerini mümkün kılarak, öğrencilerin aktif katılımını teşvik ederler. Yaparak ve yaşayarak öğrenme fırsatları sağlayan bu araçlar, öğrenilen bilgilerin somutlaşmasına ve kalıcı hale gelmesine olanak tanır. Öğrencilere zengin ve anlamlı yaşantılar kazandıran araçlar, bireysel ve grup çalışmalarına destek olurken, problem çözme becerilerini de geliştirir (Küçükler, 2020: 635-646).

Dikkat, konuşma, dinleme, anlatım, algılama ve yorumlama yeteneklerini artırarak öğrenme süreçlerindeki zor ve karmaşık yapıları basitleştirir. Çeşitlendirilmiş öğretim yöntemleri ile öğrencileri okul dışı etkinliklere yönlendirir ve okulda öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesine yardımcı olur. Üniteler ve konuları öğrenciye derli toplu bir biçimde sunarak, gerçek yaşantı ortamları sağlar ve çoklu öğrenme ortamları yaratır. Bu sayede, eğitsel içeriği basitleştirerek öğrenme ihtiyacını karşılar ve dikkat çekici hale getirir (Ostanina-Olszewsk, 2018: 87-119; Yalın vd., (2006: 101-170) tarafından belirtilen bu özellikler, araç-gereçlerin eğitimdeki tekrar tekrar kullanılabilir niteliklerine işaret eder ve öğrenme süreçlerine katkılarını vurgular.

2.1.4.5.1. Yabancı Dil Öğretiminde İşitsel Araçlar

İşitsel araçlar, dilin konuşma ve dinleme gibi sözlü yönlerini destekleyen ve insanların işitme duyularına doğrudan mesajlar ileten öğeler olarak tanımlanabilir. Bu araçlar arasında yer alan işitsel materyaller, öğrencilerin seslere ve dinleme becerilerine daha fazla odaklanmalarını sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Çünkü bu materyaller, diğer duysal uyarıcıları devre dışı bırakarak sadece işitsel öğelere yoğunlaşılmasına olanak tanır (Günday, 2015:218).

İşitsel araçların geniş yelpazesi, pikaplar, plaklar, kasetler, radyo, televizyon, dil laboratuvarları, CD, DVD, MP3 ve MP4 çalarlar, bilgisayarlar ve cep telefonları gibi teknolojik cihazları kapsar. Yabancı dil öğretiminde bu araçların kullanılmasının birçok sebebi vardır, bunlardan biri de bireyin ana dilini öğrenme sürecine benzerlik göstermesidir. İşitsel-Dilsel yaklaşımın öncüleri arasında yer alan Brooks, dilin sözlü yönünün dilin yazılı yönünden daha temel olduğunu vurgulamıştır; yazının ise sözün bir türevi olduğunu belirtmiştir (Demircan, 2005:183; Eroğlu, 2022: 108-123).

Televizyonun ortaya çıkışına dek radyo, en önemli kitle iletişim aracı olarak kabul edilirdi. Radyo, günümüzdeki popülerliğini büyük ölçüde yitirmiş olsa da, televizyon haricinde hâlâ bilgi yayımında kullanılan etkili kitle iletişim araçlarından biridir. Teypler ise ses kaydetme ve tekrar dinleme ile şarkı dinleme gibi özellikleri sayesinde işitsel araçlar arasında özellikle önemli bir yere sahiptir (Altunkaya, 2021: 1-33).

Öğrencilerin günlük hayatlarında sıklıkla karşılaştıkları teknolojik araçlar, mp3 ve mp4 oynatıcılar, akıllı telefonlar gibi cihazlar, dil öğreniminde de etkili bir şekilde kullanılabilmektedir. Bu cihazların taşınabilirliği ve maliyet etkinliği, onları dersliklerde,

evde veya yolculuk esnasında kullanım için ideal kılar. Özellikle bu araçlar dil bilgisi öğreniminde, seslerin ve kelimelerin doğru telaffuzlarının öğretilmesi için değerli kaynaklar haline gelmiştir (Sevim, 2015: 9-17).

İşitsel araçların dil öğretimine katkıları büyük önem taşır ve her bir aracın katkısı farklılık gösterir. Örneğin, teyp ve radyo, günümüzde yerini daha modern teknolojilere bırakmış olmasına rağmen, bir zamanlar oldukça etkili araçlardı. Teknolojik ilerlemelerle birlikte, eski araçların işlevleri aynı kalmış, sadece form ve tasarımları değişmiştir (Eroğlu, 2022: 108-123).

Şarkılar da yabancı dil öğreniminde önemli bir yer tutar. Müzik ve ritim, dil öğrenimini destekleyen önemli faktörlerdir. Şarkılar, özellikle dilin ritmik ve melodik yönlerini öğrenmeye yardımcı olur ve dil bilgisi yapılarını ve kelime hazinesini pekiştirir. Şarkılarla dil öğrenimi, özellikle genç öğrenciler arasında dil becerilerinin gelişimine olumlu etkiler göstermiştir (Güler, 2019: 305-321).

2.1.4.5.2. Yabancı Dil Öğretiminde Görsel Araçlar

Yabancı dil eğitiminde kullanılan görsel araçlar genellikle ikiye ayrılır: Projeksiyonlu ve projeksiyonsuz. Projeksiyonlu araçlar arasında film şeritleri ve videolar bulunurken, projeksiyonsuz araçlar yazı tahtası, bülten tahtası, flanelgraf, resimler, şimşek kartları, afişler, grafikler, modeller, karikatürler, dioramalar, krokiler ve cetveller olarak sıralanabilir. Özellikle yazı tahtası, eğitimde en yaygın kullanılan görsel araçtır ve zamanla daha işlevsel bir yapıya kavuşmuştur (Ergin, 2019: 271-278). Son yıllarda hemen hemen her sınıfta bulunan bu araç, derslerin vazgeçilmezi haline gelmiştir. 1991 yılında ilk kez tanıtılan teknolojik yazı tahtaları ise bilgisayar ve internet bağlantısı ile donatılmış etkileşimli ekranlardan oluşur ve liselerde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu akıllı tahtalar, derslere uygun programlar sayesinde öğrenme süreçlerini destekler (Ostanina-Olszewsk, 2018: 87-119).

Öğretmenler için yazı tahtasını etkin kullanabilmek, mesleki yeterliliklerinin önemli bir parçasıdır. Bu beceri, ders içeriğini tahtada etkili bir şekilde görselleştirerek ifade etmelerine ve öğrenim sürecine katkıda bulunmalarına olanak tanır (Ergin, 2019: 271-278). Diğer bir projeksiyonsuz görsel araç olan flanelgraflar ise, çeşitli kumaş türlerinden yapılmış ayaklı panolardır. Bu panolara toplu iğne ile etkinlikler, semboller, resimler veya fotoğraflar tutturulur ve özellikle yabancı dil derslerinde kullanılır. Flanelgraflar, öğrencilerin ilgisini

çekerek motivasyonlarını artırır ve öğrenmelerini pekiştirir. Bülten tahtaları ise sınıflarda güncel olaylar, duyurular gibi bilgilerin asıldığı panolardır. Bu panolar, yeni öğrenilen kavramların akılda kalmasını kolaylaştırarak dil öğreniminde büyük bir rol oynar. Öğrencilerin ilgi ve yaş düzeylerine uygun görsellerle donatılmaları, bülten tahtalarının daha etkili kullanılmasını sağlar (Ergin, 2019: 271-278).

Afişler, bir kavramı, ifadeyi veya düşünceyi aktarmak üzere tasarlanmış görsel iletişim araçlarıdır (Altunkaya, 2021: 1-33). Dil bilgisi kurallarının, kelimelerin ve yapıların öğrencilere kazandırılmasında afişler yoğun olarak kullanılmaktadır. Bu görseller genelde sınıf veya okul duvarlarına asılarak, albenisi yüksek ve renkli tasarımlarla dikkat çekici hale getirilir. Afişlerdeki görseller, amaçlarına göre değişen boyutlarda olabilir ve her yaş grubuna dil öğrenimi konusunda yardımcı olacak şekilde tasarlanır. Görseller dergilerden, gazetelerden ya da kitaplardan alınabildiği gibi, öğretmen ve öğrenciler tarafından da oluşturulabilir. Kartpostallar da benzer amaçlar için tercih edilebilir. Ders kitaplarında kullanılan görsellerin, öğrencilerin yaş, ilgi ve dil seviyelerine uygun olarak seçilmesi önemlidir. Ancak, görsellerin işitsel materyallerle desteklenmesi onların etkinliğini artırır (Ergin, 2019: 615-644).

Şimşek kartları veya flaş kartlar, bir olayı veya fikri ardışık sırayla gösteren posta kartı boyutunda kartlardır. Bu kartlar, olayların tüm aşamalarını öğrencilere göstermek amacıyla numaralandırılır. Özellikle Fransızca gibi dillerin öğretiminde, gün içinde yaşanan olayları sıralamak için bu kartlar faydalıdır. Bu araçlar, sınıfın dil seviyesine uygun olarak hazırlanmalı ve bir konuyu açıklamak için en az altı resim içermelidir (Kocaman ve Karaoğlu, 2016: 175-205).

Karikatürler de, dil öğreniminde sıklıkla kullanılan ve olaylar arası ilişkileri, düşünceleri ve davranışların nedenlerini açıklamada etkili bir yöntemdir. Neredeyse tüm yabancı dil kitaplarında karikatürlere yer verilir ve öğrenciler bir dergi veya gazete eline aldığı anda genellikle ilk dikkatlerini çekenler görseller ve karikatürlerdir. Karikatürler aracılığıyla anlatılması güç olan kavramlar, yapılar, deyimler veya atasözleri öğrencilere daha kolay aktarılabilir (Ergin, 2019: 615-644).

Görsel öğelerin eğitim sürecine entegrasyonu, öğretimi monotonluktan çıkarır, dikkati artırır ve öğretilen konuyu daha anlaşılır kılar. Ancak, bu materyaller çağdaş pedagojik yaklaşımlar, teknolojik araçlar ve verilerle uyumlu şekilde tasarlanmalıdır.

Derslerin etkili olabilmesi için öğretmenin rehberliği ve öğrencilerin öğrenme arzusu esastır ve ders materyallerinin görsel desteklerle zenginleştirilmesi gerekir (Duman, 2013: 1-8).

Dijital kitaplar, geleneksel kitaplara göre daha interaktif öğrenme deneyimleri sunar. Hipermetin bağlantıları, multimedya içerikler ve etkileşimli alıştırmalar içeren dijital kitaplar, dil öğrenme sürecini zenginleştirir ve öğrencilerin dili daha etkili bir şekilde özümsemelerini sağlar (Larson, 2010: 8-17). Eğitsel yazılımlar, özelleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunarak dil öğrenimini destekler. Bu yazılımlar, öğrencinin dil seviyesine ve öğrenme hızına uygun içerikler sunarak, bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılamada önemli bir rol oynar. Ayrıca, anında geri bildirim mekanizmaları sayesinde, öğrencilerin dil becerilerindeki ilerlemeyi takip etmelerine yardımcı olur (Ergin, 2019: 615-644).

Eğitsel araçların kullanımı, dil öğreniminde devrim yaratan yenilikler olarak kabul edilir. Ancak, teknolojinin etkin kullanımı, öğretmenlerin bu araçları pedagojik açıdan uygun şekilde entegre etmelerini gerektirir. Eğitimcilerin bu teknolojiler hakkında yeterli bilgiye sahip olmaları ve bu araçları ders planlarına entegre etmeleri önemlidir (Kukulska-Hulme, 2009: 41-45).

2.1.4.5.3. Yabancı Dil Öğretiminde Görsel-İşitsel Araçlar

Televizyon, başlangıçta ticari hedeflerle geliştirilmiş bir teknolojidir. Öğretmen kıtlığı gibi sorunlar nedeniyle eğitimde yaygın olarak kullanılan işitsel-görsel bir araç haline gelmiştir ve toplumların vazgeçilmez bir kitle iletişim aracı olarak kabul edilir. Neredeyse her evde yerini bulan televizyonlar, etkinliklerini artırmıştır. Eğitimde televizyon kullanmanın çeşitli avantajları bulunmaktadır; görsel ve işitsel uyaranlar sunması, hareketli ve renkli içeriklerle dikkat çekmesi ve öğrencilerin bilişsel, duygusal ve psikomotor yeteneklerini geliştirmesi gibi (Aktaş, 2022: 119-132).

Dil öğrenimi sürecinde televizyonun katkıları önemlidir, çünkü doğal dil ortamını işitsel ve görsel olarak sunar. Televizyon aracılığıyla bilgiler sürekli tekrarlanabilir, eğitim maliyetleri düşürülebilir ve öğrenme ortamları çeşitlendirilebilir, böylece eğitim kalitesi artırılabilir. Televizyon, dil eğitimini daha zengin ve kalıcı hale getirir; çünkü teknoloji öğrencinin ilgisini çeker ve nitelikli içeriklerle dil becerileri etkili bir şekilde geliştirilebilir. Günlük yaşamdaki diyaloglar, metinler ve deyimler gibi içerikler televizyon aracılığıyla daha etkili ve gerçekçi bir şekilde öğrencilere aktarılabilir (Yalın, 2006; Göker, 2019: 8-13). Bu bağlamda televizyonun insanlık hizmetine sunulmasıyla dünya daha erişilebilir hale

gelmiş ve bilgiye ulaşım kolaylaşmıştır. Kullanımında bazı sınırlamalar olsa da, televizyonun sağladığı faydalar tartışılmazdır.

Teknolojik ilerlemeler, eğitim-öğretimden günlük yaşama kadar geniş bir yelpazede etkisini sürdürmektedir. Günday ve Aycan (2016: 443-462)'a göre, multimedya araçları artık hayatımızın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Bilgisayarlar, laptoplar ve cep telefonları gibi cihazlar, internet ve mobil uygulamalar aracılığıyla insanlara farklı yaşam tarzları sunmaktadır. Teknolojik gelişmeler, sanattan bilime, eğitimden günlük yaşama kadar her alanda kendini göstermektedir. Bu gelişmelere paralel olarak, dijital materyaller ve sosyal medya üzerinden yabancı dil öğrenimine yönelik pek çok web sitesi ve yazılım geliştirilmekte ve sürekli olarak yenileri eklenmektedir

Bilgisayarlar, televizyon ve internetle birlikte günümüzün en güçlü bilgi işleme ve yayma araçlarından biri haline gelmiştir. Yalın (2006: 102-115) bilgisayarları "diğer öğretim araçlarından farklı olarak öğretme ve öğrenme açısından benzersiz olanaklar sunan çok yönlü bir araç" olarak nitelendirilirken; Yıldız (2012: 819-833) tarafından "çağımızın en etkili bilgi işleme, üretme ve yayma aracı" olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde en popüler dil öğrenme metotları, Ortak Avrupa Çerçevesi kriterlerine uygun olarak tasarlanmış internet tabanlı programlar ve uygulamalardır. Bu tür programlar ve uygulamalar, dil öğretiminde hızla önem kazanmaktadır ve diğer öğretim araçlarına kıyasla öğrencilere daha kalıcı bilgiler sunar, ayrıca öğrencinin kendi hızında öğrenmesine olanak tanır. Öğrenme sürecini zenginleştiren görsel ve işitsel öğeler ekler; özelleştirilmiş görseller, filmler ve diğer öğelerle öğrenmeyi daha etkili ve hızlı hale getirir (Deniz, 2004).

Özellikle dijital eğitim araçları ile desteklenen öğretim, dilin gerçek hayattaki kullanımına çok yakın bir ortamda öğrenilmesine ve bağımsız öğrenmeye büyük katkı sağlamaktadır (Günday ve Tahtalı Çamlıoğlu, 2015: 471-484). Ayrıca, internet tabanlı bilgisayarlar, yabancı dil öğretiminin sadece okullar ve kurslarla sınırlı kalmayıp her yerde gerçekleşebileceğini göstermektedir. Bu kapsamda, Ortak Avrupa Çerçevesi ölçütlerine uygun olarak hazırlanan internet siteleri, her düzeyde dil öğrenimi ve öğretimi için çeşitli etkinlikler sunmaktadır. Bu sitelerin sunduğu görsel ve işitsel etkinlikler sayesinde yabancı dil, etkili ve kalıcı bir biçimde öğrenilebilir (Göker, 2019: 8-19).

Videolar, dil öğreniminde bağlam sağlamada önemli bir rol oynar. Gerçek yaşam dili kullanımlarını gösteren videolar, öğrencilerin dil bilgilerini doğal bağlamlarda kullanmalarına olanak tanır. Görüntülü materyaller, öğrenilen dili pekiştirmek ve dil

becerilerini genişletmek için etkili yöntemler arasında yer alır (Sherman, 2003; Aydoğdu, 2023: 195-208). Oyunlar, dil öğrenimi için özellikle çekici bir araçtır çünkü öğrencilere pratik yapma ve dil bilgisini pekiştirme fırsatı verir. Çeşitli çalışmalar, dil öğreniminde kullanılan oyunların, öğrencilerin dil becerilerini ve dil kullanım sıklıklarını artırdığını göstermiştir (Reinders & Wattana, 2014: 9-19). Ayrıca, oyun tabanlı öğrenme çevrelerinin, öğrenciler arasında işbirliği ve iletişimi teşvik ettiği ve dil öğrenme motivasyonunu artırdığı belirtilmektedir (Huang & Soman, 2013: 402-415).

2.1.4.6. Dil Öğreniminde Dijital Araçlardan Olan Video, Oyun ve Şarkıların Etkisi

Yukarıda ele alınmasına rağmen çalışmanın bu bölümünde, dil öğreniminde oldukça fazla etkisi olduğu bilinen video, oyun ve şarkıların etkisine ayrıca yer verilmiştir.

İnternet ve akıllı telefonların gelişimi, bilgiye erişim ve tüketim şekillerinde önemli değişiklikler getirmiştir. Günümüzde insanlar günlük işlerini internet aracılığıyla yürütmekte ve özellikle pandemi sonrası yüz yüze eğitimler, uzaktan eğitim sistemlerine taşınmaktadır. Bu durum, öğrencilerin kendi kendine öğrenmesini daha da önemli hale getirmiştir. Özellikle bireysel öğrenme süreçleri, öğretici denetimi olmaksızın, zamandan ve mekândan bağımsız olarak öğrencinin inisiyatifine bırakılmıştır (Agarwala vd., 2012: 629-633). Eğlenceli ve dikkat çekici videolar ile uygulamalar geliştirmek, öğrenme hedeflerine uygun içerikler sunarak öğrencilerin belirlenen kazanımlara ulaşmalarını sağlamaktadır (Demirbilek ve Yücel, 2011: 217-246)

İnternet kullanımı her zaman öğrenme amacı taşımaz ve bu durum zaman zaman istenmeyen öğrenmelere yol açabilir. Örneğin, çocuklar eğitim amaçlı olmayan çizgi filmler ve videolar izleyerek yabancı dil öğrenebilmektedirler. Bu, ana dili edinim sürecine benzer şekilde, planlanmamış bir öğrenme biçimidir. Hem öğrenme amacıyla hem de farklı nedenlerle interneti kullanarak insanlar bilgi dünyalarını genişletme şansı bulmaktadır (Bakla, 2017: 124-137). İnternet üzerindeki bilgiler her zaman doğru olmayabilir, ancak doğru bilgiyi sunmayı amaçlayan internet platformları, bilginin tüketilmesinde önemli araçlar haline gelmiştir. Özellikle YouTube, dil öğrenmekten eğlenceye kadar çeşitli amaçlar için sıklıkla tercih edilen popüler bir platformdur. İlgili literatür (Ayu, 2016: 152-160; Çangal, 2020: 2-19; Meinawati vd., 2020: 1-13), YouTube özelinde ve genel olarak video izlemenin dil öğretimine planlı ve amaçlı kullanıldığında önemli katkılar sağladığını göstermektedir.

Oyunlar, belirlenen hedeflere ulaşmak amacıyla, bireylerin fiziksel ve zihinsel kapasitelerini kullanarak belirli kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen ve sosyal becerileri artırıcı nitelikte etkinliklerdir (Wright, 2005: 8-19). Bu etkinlikler, hem eğlendirici hem de öğretici özellikleriyle kişisel gelişime katkıda bulunur. Oyunlar, bireylerin sosyal uyum sağlamaları, zekâlarını ve yeteneklerini geliştirmeleri için önemli fırsatlar sunmaktadır. Ayrıca, hata yapma olanağı tanıyarak deneyim kazanmalarına yardımcı olur ve psikososyal gelişimi destekler (Çoban, 2006: 7). Oyunlar, öğrenilmesi zor bulunan konuları daha cazip hale getirerek ilgi ve çabayı artırır. Oyuncular, oyun sırasında yaşamdan kesitler sunar ve çeşitli durumları keşfetme fırsatı bulur, bu da gerçek hayatta karşılaşacakları durumlar için onlara rehberlik eder (Ural, 2009: 97-118).

Son yıllarda, eğitim alanında 'oyun' kavramının giderek daha fazla kullanıldığı gözlemlenmektedir. Özellikle yabancı dil öğretimi, oyunların en etkili kullanıldığı sahalardan biridir (Baz Bolluk ve Bağcı, 2020: 448-463). İlgili literatür, yabancı dil öğreniminde oyunların başarıyı artırdığını ortaya koymaktadır (Ayan ve Dünder, 2005: 63-74). Oyunlar, anlam yüklü iletişim için bir çerçeve oluşturur ve bu da öğrenmeyi destekleyen anlamlı girdileri sağlar. Oyunlar, ders süreçlerine eğlence katmakla kalmaz, öğrencilerin dil öğrenme sürecindeki endişelerini azaltır ve kendilerini daha rahat hissetmelerini sağlar. Bu rahat ortam, dil öğrenimini daha etkili ve kalıcı kılar. Öğrenciler, oyunlar sayesinde farkında olmadan dil becerilerini geliştirir ve yabancı dil sınıflarında kullanılan oyunlar, dilin akıcı ve etkili kullanımını teşvik eder (Coşkun, 2008: 73-89).

Dil öğrenimi, uzun ve sürekli bir çaba gerektirir ve bu süreçte eğitim amaçlı oyunlar, öğrencinin motivasyonunu ve dil öğrenme becerilerini geliştirmeye büyük katkı sağlar. Oyunlar, günlük hayatta çeşitli etkinlikler yapılabilmesini kolaylaştırırken, eğitimde de konuşma, yazma, dinleme ve okuma gibi çeşitli dil becerilerinin pratiğini yapma imkanı sunar. Yabancı dil öğretiminde kullanılan oyunlar, dil yapılarının doğru ve etkin kullanımını hedeflerken, aynı zamanda iletişim becerilerini geliştirir ve dilbilgisi hatalarını göz ardı ederek akıcılığa odaklanır (Baz Bolluk ve Bağcı, 2020: 448-463).

Öğrencilerin eğitimdeki başarıları, onların ilgi alanları ve ihtiyaçları ile derin bir bağlantı içinde olduğu genel kabul görmüş bir düşüncedir. Eğitim, bireylerin her yönüyle gelişimini amaçlayan geniş bir sistem olarak tanımlanırken, pedagojik yöntemlerin öğrencilerin sadece bilişsel değil, duygusal ve duyuşsal ihtiyaçlarını da karşılayacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. Esnek ve çağdaş pedagojik uygulamalara imkan tanıyan bu tür

eğitim programları, dil öğreniminde de müzik kullanımı gibi yenilikçi yaklaşımları barındırır (Lieb, 2008: 30-45).

Özellikle müzik, hem çocuklar hem de yetişkinler için yabancı dil öğrenimini daha eğlenceli ve etkili kılar. Başlangıç seviyesinde dil öğretimine müzikle başlamak, öğrencilerin dil becerilerini doğal ve akıcı bir şekilde geliştirmelerine yardımcı olur (Hisar, 2006: 26). İlgili literatür, şarkıların dil öğretimiyle güçlü bir bağ kurduğunu ve dil becerilerinin pekiştirilmesinden, dinleme yeteneklerinin artırılmasına, motivasyonun güçlendirilmesine kadar birçok yarar sağladığını göstermektedir (örn: Sparling, 2003: 135-171; Stansell, 2005: 8)

Şarkılar sayesinde, eğitim ortamları daha keyifli ve etkileşimli hale gelebilmekte, öğrencilerin bilgiye erişimlerini ve kelime dağarcıklarını zenginleştirmelerini kolaylaştırmaktadır (Kömür vd., 2005: 111-114). Sessiz ve çekingen öğrencilerin bile şarkılar aracılığıyla kendilerini ifade etme cesareti buldukları ve sınıf içi etkileşimleri artırdıkları belirlenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin sınıf içerisinde şarkılar eşliğinde alfabeyi veya sayıları fiziksel hareketlerle öğrenmeleri, müziğin eğitimde nasıl bir kolaylaştırıcı rol oynadığını gösterir (Dunlap ve Lowenthal, 2010: 3). Bu materyaller, yalnızca sınıf içinde değil, öğrencilerin evde ya da kişisel olarak öğrenmeye devam ettikleri her yerde kullanılabilecek otantik kaynaklar olarak değerlendirilir. Yabancı dil öğreniminde kullanılan bu otantik materyaller, dilin kültürel yönlerini de öğrencilere aktarmakta, kelime telaffuzları ve doğru kullanımlarını öğretmektedir (Yustiana, 2009: 11-13).

Toparlamak gerekirse; dil öğreniminde şarkı, video ve oyunlar, hem bilişsel hem de psikolojik olarak öğrenciler üzerinde olumlu etkilere sahiptir ve bu yüzden öğretmenler tarafından sürece dahil edilmelidir.

2.2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere (video, oyun ve şarkı) ilişkin görüşlerine yönelik doğrudan ya da dolaylı yurtiçi ve yurtdışı birçok çalışma bulunmakta ve bunların bazılarına bu bölümde yer verilmektedir.

2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Demirel (2023) devlet okullarındaki ikinci sınıf İngilizce ders kitaplarında yer alan şarkıların analizini yapmayı amaçladığı çalışmada, şarkıların özellikle dil bilgisi yapılarını öğretmek için nasıl kullanılabileceğini ayrıntılı olarak açıklamaya çalışmıştır. Araştırma, doküman analizi yöntemi kullanılarak gerçekleştirilmiş ve 2018-2019 öğretim yılından itibaren beş yıl boyunca Milli Eğitim Bakanlığı tarafından onaylanmış bir İngilizce ders kitabındaki 11 şarkı incelenmiştir. Şarkıların, öğrencilerin yaş gruplarına ve bilişsel gelişimlerine uygun olduğu tespit edilmiştir. Şarkılar, dil bilgisi kurallarını öğretmede ve kelime dağarcığını genişletmede etkili olmuş, öğrencilerin derslere olan ilgisini ve motivasyonunu artırmıştır. Ayrıca, şarkıların öğrencilerin telaffuzlarını geliştirmede ve dinleme-anlama becerilerini güçlendirmede önemli bir rol oynadığı vurgulanmıştır. Gelecekteki çalışmaların, şarkıların dil eğitimi üzerindeki etkilerini deneysel olarak incelemesi ve İngilizce öğretmenlerinin müzikle ilgili eğitim almalarının yararlı olacağı önerilmiştir.

Ergun ve Canbulat (2023)'ün yaptığı çalışmada, yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde müzik kullanımına ilişkin akademisyenlerin görüşleri incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemiyle yapılan çalışma, Akdeniz Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde görev yapan 10 akademisyen ile gerçekleştirilmiştir. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla toplanmış ve içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Bulgulara göre, akademisyenlerin çoğu, müziğin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde motivasyonu artırdığını, öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve öğrencilerin ilgisini çektiğini belirtmiştir. Müziğin derslerde kullanımı, özellikle dinleme becerisini geliştirdiği, aynı zamanda konuşma, yazma ve okuma becerilerine de katkı sağladığı tespit edilmiştir. Akademisyenler, derslerde müziğin özellikle dil bilgisi tekrarı ve öğrencilerin motivasyonunu artırmada etkili olduğunu ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, müzik kullanımının, dil öğretimini eğlenceli hale getirerek öğrenmeyi hızlandırdığı, dikkat ve odaklanmayı artırdığı ve öğrencilerin derse aktif katılımını sağladığı tespit edilmiştir. Müziğin sınıf ortamında doğru kullanılması gerektiği ve etkinliklerin dil bilgisi veya dinleme bölümlerinden sonra yer almasının faydalı olacağı önerilmiştir.

Saat (2023) video içeriklerin kullanımıyla ilgili yaptığı çalışmada, yabancılara Türkçe öğretiminde görsel-işitsel otantik materyallerin dil bilgisi öğretiminde nasıl kullanılabileceğini incelemiştir. Araştırmada doküman incelemesi yöntemi kullanılmış ve

otantik video kayıtları analiz edilmiştir. Çalışmada belirli bir örneklem veya evren yer almamaktadır; A1, A2, B1, B2 ve C1 seviyelerine yönelik etkinlik örnekleri sunulmuştur. Veriler, dil bilgisi öğretiminde otantik materyallerin kullanımı üzerine yapılmış çalışmalardan ve video kesitlerinin analizinden elde edilmiştir. Bulgular, görsel-işitsel materyallerin dil öğretiminde motivasyonu artırdığı, dil yapılarını anlamayı kolaylaştırdığı ve öğrencilerin dikkatini daha uzun süre odaklamalarını sağladığı yönündedir. Bu materyallerin, dil bilgisi yapılarının işlevsel kullanımını öğretmede etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Çangal (2021) dil öğretiminde YouTube'un kullanımını ve yabancılara Türkçe öğreten öğretmenlerin deneyimlerini ve bakış açılarını incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemi kullanılarak yapılmış ve Türkiye'de ve yurtdışında yabancılara Türkçe öğreten 50 öğretici ile yürütülmüştür. Veri toplama aracı olarak yapılandırılmış görüşme formları kullanılmış, veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Çalışma sonuçlarına göre, öğretmenlerin çoğu YouTube'un yabancılara Türkçe öğretiminde dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesi için etkili bir araç olduğunu belirtmişlerdir. YouTube'un, dil öğrenimini daha eğlenceli ve motive edici hale getirdiği, otantik içerik sunduğu ve öğrencilerin dikkatini çektiği vurgulanmıştır.

Tanrikulu ve Koyuncu (2020) çalışması kapsamında, çocuk şarkılarının Türk toplumunun değerlerini yansıtmaya açısından nasıl kullanılabileceğini araştırmıştır. Nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi kullanılarak dört örnek çocuk şarkısı analiz edilmiştir. Şarkıların hangi değerleri içerdiği belirlenmiş ve bu değerlerin dil öğretiminde nasıl kullanılabileceği tartışılmıştır. Bulgulara göre, çocuk şarkılarının temizlik, işbirliği, sabır, sevgi, barış ve hayvan sevgisi gibi değerlere vurgu yaptığı görülmüştür. Şarkılar, dil öğretimi sürecinde hem değer aktarımı hem de dil becerilerinin (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) gelişiminde etkili bir materyal olarak öne çıkmıştır. Özellikle tekrarlayan yapılar sayesinde, öğrencilerin dil öğrenim sürecinde daha kalıcı öğrenmeler gerçekleştirdikleri tespit edilmiştir. Buna göre erken yaştaki çocukların, dil öğreniminde seçilen şarkılara göre daha kolay dil öğrendikleri sonucuna varılmıştır.

Kaya (2019) yaptığı çalışmasında Türkiye'deki ilköğretim programlarının teknoloji entegrasyonu açısından yetersiz kaldığını ortaya koymuştur. Çalışma, 2018 yılında güncellenen ilköğretim programlarında teknoloji entegrasyonunun yer alma durumunu ve nasıl yer aldığını incelemektir. Araştırma nitel araştırma yöntemiyle gerçekleştirilmiş ve

veriler doküman incelemesi yoluyla toplanarak betimsel analiz tekniği ile analiz edilmiştir. Çalışmanın evreni, Türkiye'de Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2018 yılında uygulamaya konulan 13 ilkokul öğretim programından oluşmaktadır. Veri toplama yöntemi olarak, bu öğretim programları doküman incelemesiyle değerlendirilmiştir. Bulgulara göre, öğretim programlarında teknoloji entegrasyonu düzeyi düşük bulunmuş, bazı derslerde teknolojiye hiç yer verilmediği, teknolojiye ilişkin ifadelerin genellikle yüzeysel ve tavsiye niteliğinde olduğu tespit edilmiştir. Teknolojinin daha etkin kullanımını destekleyecek açıklamaların programlarda yeterince yer almadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Teknoloji kullanımının eğitim politikaları ve uygulamaları açısından ulusal düzeyde incelendiği çalışmalar da mevcuttur. Bozkuş ve Karacabey (2019), Türkiye'deki FATİH Projesi'nin uygulanışını ve bu projenin eğitime katkısını proje koordinatörlerinin görüşleri ile analiz etmişlerdir. Yöntem olarak nitel araştırma desenlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Araştırmanın evreni, 2016-2017 eğitim-öğretim yılında Şanlıurfa ilinde görev yapan 10 proje koordinatöründen oluşmaktadır. Veri toplama yöntemi olarak, alan yazın ve uzman görüşlerine göre hazırlanan 10 açık uçlu sorunun yer aldığı görüşme formu aracılığıyla veriler toplanmıştır. Araştırma bulguları, FATİH Projesi kapsamında okulların akıllı tahta, tablet, çok fonksiyonlu yazıcı gibi teknolojik donanımlarla donatıldığını ancak öğretmenlere yeterli hizmet içi eğitim verilmediğini göstermiştir. Buna karşın, bu teknolojilerin öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve dersleri daha çekici hale getirdiği vurgulanmıştır.

Çalışkan (2019), EFL (İngilizceyi Yabancı Dil olarak Öğrenme) ortamlarında kelime öğretimi için görsel-işitsel materyaller ile geleneksel yöntemlerin etkinliğini karşılaştırmayı hedeflemektedir. Araştırma deneysel modelde tasarlanmış olup, deney süreci üç hafta sürmüş ve 36 ortaokul öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir; bu öğrenciler deney ve kontrol grupları olarak ikiye ayrılmıştır. Her grup 18 öğrenciden oluşmuştur. Başlangıçta, hedef kelimeler her iki gruba da görsel-işitsel materyaller veya geleneksel yöntemler (yazma, tekrarlar ve çeviri gibi) kullanılarak öğretilmiştir. İkinci aşamada, her iki gruba kelime bilgisi testi uygulanmış, ancak yapılan karşılaştırmalarda anlamlı bir fark ortaya çıkmamıştır. Ancak, deney grubunun kontrol grubuna kıyasla biraz daha başarılı olduğu gözlemlenmiştir. Üçüncü aşamada, katılımcılara bir anket ve görüşme yapılmış, sonuçlar görsel-işitsel materyallerin öğrenciler tarafından daha çok tercih edildiğini ve derslerin daha ilgi çekici hale geldiğini göstermiştir. Ayrıca, bu materyallerin öğrencilerin motivasyonunu artırdığı da belirlenmiştir.

Kahraman (2019), “Şarkı ve müziğin yabancı dil öğretiminde yeri ve önemi” isimli çalışmasında, müzik ve şarkıların yabancı dil öğretiminde kullanılmasının önemini ve etkilerini incelemiştir. Araştırma, İstanbul’un Kadıköy ilçesindeki bir ilkokulun 5. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, Les Loustics A1.1 Fransızca ders kitabı incelenmiş ve bu kitaptaki şarkıların yabancı dil öğretiminde nasıl kullanıldığına odaklanılmıştır. Veri toplama aracı olarak gözlem ve içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, şarkılar ders ortamında eğlenceli ve motive edici bir materyal olarak önemli bir rol oynamaktadır. Şarkıların, öğrencilerin kelime hazinesini geliştirmeye, telaffuz ve tonlama becerilerini güçlendirmeye katkı sağladığı tespit edilmiştir. Ayrıca, şarkıların ritmik yapısı sayesinde öğrenmenin daha kalıcı olduğu ve sıkıcı konuların daha ilgi çekici hale getirildiği belirtilmiştir. Ancak, şarkıların tek başına yeterli bir öğretim yöntemi olmadığı, yardımcı bir materyal olarak kullanılması gerektiği vurgulanmıştır.

Taşlıbeyaz (2017), videonun İngilizce eğitimindeki kullanımının etkinliğine yönelik bir araştırma yapmıştır. Çalışmada, ortaokul öğrencilerinin İngilizce dilbilgisi eğitiminde kullanılan senaryo temelli etkileşimli videolarla yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırma, Erzurum’da bir devlet ortaokulunda 42 yedinci sınıf öğrencisi üzerinde yürütülmüştür. Üç hafta boyunca öğrenciler, haftada 20 dakika senaryo temelli etkileşimli videolarla çalışmışlardır. Veri toplama aracı olarak Etkileşimli Video Değerlendirme Ölçeği ve görüşme formları kullanılmıştır. Bulgulara göre, öğrenciler videoların kullanılabilirliğini genel olarak olumlu değerlendirmişler, materyallerin açık ve anlaşılır olduğunu belirtmişlerdir. Öğrenme açısından, senaryolu videoların ders konularını kavramalarını kolaylaştırdığı ifade edilmiştir. Sonuç olarak, senaryo temelli etkileşimli videoların, öğrencilerin İngilizce dilbilgisi öğrenme süreçlerine katkı sağladığı, bireysel öğrenme hızlarına uyum sağladığı ve ilgi çekici bulunduğu tespit edilmiştir.

Tatlı ve Aksoy (2017), yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öyküleme yönteminin etkilerini incelemektedir. Araştırma, Karadeniz Teknik Üniversitesi yabancı diller yüksekokulunda 2014-2015 bahar döneminde hazırlık sınıfında okuyan 41 öğrenci (33 kadın, 8 erkek) üzerinde gerçekleştirilmiştir. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme ve gözlem formları uygulanmıştır. Araştırma sürecinde, öğrencilere dijital öykü hazırlama eğitimi verilmiş, öğrenciler kendi öykülerini hazırlayarak sunmuşlardır. Veriler, içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital öykü kullanımının

derslerde kalıcılığı artırdığı, sunum yapmaktan çekinen öğrenciler için kendilerini daha rahat ifade etme imkânı sağladığı tespit edilmiştir. Ayrıca, dijital öykülerin eğlenceli ve motive edici bulunduğu, ancak doğaçlama konuşmayı engelleyebileceği yönünde bazı öğrenci görüşleri de mevcuttur.

Kargı (2016) ise, yaptığı bir çalışmada, yabancı dil öğretiminde rol oyunlarının iletişim becerilerinin geliştirilmesinde ve dil öğretiminde kullanımını incelemiştir. Çalışmanın amacı, "soruna dayalı rol oyunları" ve "edebi rol oyunları" analitik bir yaklaşımla ele alınarak, bu iki yöntem arasındaki farklar ve ilişkiler açıklanmıştır. Yöntem olarak, betimleyici yaklaşımın yanı sıra fenomenolojik yöntem kullanılmıştır. Çalışmada, öğrencilerin sosyal, dilsel ve kültürel bilgilerine uygun olarak doğaçlama yaparak iletişim becerilerini geliştirebileceği vurgulanmaktadır. Evren ve örneklem bilgisi verilmemiştir, ancak genel olarak yabancı dil öğrenen öğrenciler hedeflenmiştir. Veri toplama yöntemi olarak literatür taraması ve teorik analizler yapılmıştır. Sonuçlar, yabancı dil öğretiminde rol yapmanın öğrencilerin dil becerilerini kalıcı hale getirdiğini ve öğrencilerin kültürel ve sosyal farkındalığını artırdığını göstermektedir. Ayrıca, yabancı dil öğretiminde kullanılan oyunların, özellikle rol model oluşturma sürecinde, dil öğrenimini kolaylaştırdığını ortaya çıkarmıştır.

Demirbilek ve Yücel (2011), İngilizce öğretmenlerinin bilgisayarın yabancı dil öğretim ve öğreniminde kullanımına yönelik özellikle oyunların etkinliğini ölçmek amacı ile bir araştırma yapmıştır. Bu çalışmada, İngilizce öğretmenlerinin yabancı dil eğitiminde bilgisayar oyunlarını öğretim aracı olarak kullanmalarına yönelik görüşleri ve tutumları incelenmiştir. Araştırma metodolojisi olarak, kuram geliştirme teorisinin rehberliğinde, veriler analitik bir şekilde değerlendirilmiş ve bulgular tümevarım yöntemiyle nitel bir araştırma tekniği kullanılarak sunulmuştur. Araştırma örneklemi, maksatlı örnekleme tekniği ile seçilmiş ilköğretim ve ortaöğretim kurumlarında görev yapan toplam 8 İngilizce öğretmeni oluşturmuştur; Araştırmanın bulgularına göre, İngilizce öğretmenleri, eğitsel bilgisayar oyunlarını, geleneksel eğitim metodlarına kıyasla yabancı dil eğitiminde kullanılabilecek alternatif bir araç olarak değerlendirmektedirler. Ayrıca, bilgisayar oyunlarının geleneksel sınıf ortamlarının monotonluğunu ortadan kaldırma potansiyeline sahip olduğu, öğretmenler tarafından vurgulanmaktadır. Bununla birlikte, öğretmenlerin bilgisayar oyunlarını kullanma tercihleri, benimsedikleri eğitim felsefeleriyle yakından ilişkilidir. Öğretmenler, bilgisayar oyunlarının öğrenci motivasyonunu artırdığını ve

öğrenciler arasındaki iletişim ile etkileşimi güçlendirdiğini kabul etmektedirler. Son olarak, çalışma bilgisayar oyunlarının yabancı dil eğitiminde etkin bir şekilde kullanılabilmesi için öğretmenlere yönelik gerekli teknolojik destek sağlanması gerektiğini de ortaya koymuştur.

2.2.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Avdiu (2021) Kosova'daki ilkokullarda şarkılarla İngilizce öğretiminin durumunu ele almıştır. Bu çalışmanın amacı, Kosova'daki ilkokullarda İngilizce öğretiminde müzik ve şarkıların kullanımına yönelik öğretmenlerin görüşlerini incelemektir. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemi kullanılmış, veriler yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmaya, farklı yaş gruplarından ve şehirlerden beş İngilizce öğretmeni katılmıştır. Verilerin analizinde, kodlama ve tema çıkarma yöntemleri kullanılmıştır. Bulgular, öğretmenlerin müzik ve şarkıların İngilizce öğretiminde etkili bir araç olduğunu düşündüklerini ve bu araçların öğrencilerin dinleme becerilerini geliştirdiğini, telaffuzlarını iyileştirdiğini ve derse olan ilgilerini artırdığını göstermiştir. COVID-19 pandemisi sürecinde, çevrimiçi derslerde müzik kullanımının öğrencilerin motivasyonunu koruduğu, ancak yüz yüze eğitimde maske ve hijyen önlemlerinin şarkı söyleme etkinliklerini kısıtladığı tespit edilmiştir.

Khoiroh (2021), çalışmasında çevrimiçi öğrenme sürecinde YouTube kullanımının EFL (İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenenler) öğrencilerinin konuşma becerilerine etkisi hakkındaki öğrenci algılarını ve karşılaştıkları zorlukları incelemektedir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve veriler açık uçlu anketlerle toplanmıştır. Örnekleme, İngilizce bölümü dışındaki 32 öğrenci (4 erkek, 28 kadın) olarak belirlenmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre, öğrencilerin çoğunluğu YouTube'un konuşma becerilerini geliştirmek için yararlı, uygun maliyetli ve ilgi çekici bir platform olduğunu belirtmiştir.

Maziriri ve Gapa (2020) üniversite öğrencilerinin eğitim aracı olarak YouTube kullanımı konusundaki algılarını ve YouTube'un öğrenme ve eğitimde bir araç olarak benimsenmesi incelenmiştir. Araştırma, nicel bir yaklaşımla yürütülmüş ve anket yöntemiyle veri toplanmıştır. Araştırmanın örneklemini, Johannesburg, Güney Afrika'da bir üniversitede öğrenim gören 377 öğrenci oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak beşli Likert ölçeği kullanılmıştır. Bulgular, YouTube'un algılanan kullanım kolaylığının ve algılanan faydasının, öğrencilerin YouTube'u eğitim amaçlı kullanma niyetleri üzerinde olumlu etkileri olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, YouTube'un öğretici içeriklerinin

öğrencilerin akademik başarılarına katkı sağladığı ve YouTube'un bir eğitim platformu olarak kabul gördüğü belirlenmiştir.

Öte yandan, Wang vd., (2020) çalışmalarında, öğrencilere Dijital Dünya teknolojileri aracılığıyla yer tespiti, ölçüm yapma ve coğrafi problemleri çözme becerilerini kazandıran uygulamalar üzerine yoğunlaşmışlardır. Çalışmanın amacı, Dijital Dünya (Digital Earth - DE) eğitime ilişkin mevcut yapıları incelemek ve gelecekteki eğitim yöntemlerini değerlendirmektir. Çalışma, dijital dünya teknolojileriyle eğitimin nasıl daha etkin hale getirilebileceğini araştırmakta ve coğrafi bilgi sistemleri (GIS) gibi dijital teknolojilerin eğitimdeki rolünü ele almaktadır. Yöntem olarak literatür taraması yapılmış ve önceki araştırmaların sonuçları incelenmiştir. Veri toplama yöntemi literatür incelemesine dayanmaktadır. Çalışmanın bulgularına göre, dijital teknolojilerin eğitimde kullanımı öğrencilerin mekânsal düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirmekte, ancak bu teknolojilerin müfredatta yeterince yer bulamaması gibi sorunlar bulunmaktadır. Çalışmada, gelecekte dijital teknolojilere dayalı eğitimin daha yaygın ve etkili bir hale getirilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Araştırmaları, bu teknolojilerin mevcut öğrenme ve öğretim yapıları üzerindeki etkilerine genel bir bakış atmış ve dünya genelinde bu teknolojilerin nasıl başarılı bir şekilde uygulandığına dair örnekler sunmuştur. Çalışmada, Türkiye dahil bazı ülkelerde bu teknolojilerin karşılaştığı zorluklara da değinilmiştir.

Bendo ve Erbaş (2019)' ın çalışmasında İngilizce dil öğretiminde oyunların kullanımını analiz etmektir. Hem nitel hem de nicel araştırma yöntemleri kullanılarak, iki İngilizce öğretmeni ile görüşmeler yapılmış ve 144 katılımcıya anket uygulanmıştır. Çalışmanın örneklemi, Arnavutluk'un Tiran şehrinde bir lisede eğitim gören öğrencilerden oluşmaktadır. Veri toplama aracı olarak anketler ve öğretmenlerle yapılan görüşmeler kullanılmıştır. Araştırmanın bulguları, oyunların İngilizce öğretiminde öğrencilerin motivasyonunu artırdığı, öğrenme sürecini eğlenceli hale getirdiği ve dil becerilerini geliştirdiği sonucuna varmıştır.

Mejzini (2019) tarafından yapılan bir çalışma, öğrencileri aktif katılımcılar olarak dahil eden ve yapılandırılmış öğrenme fırsatları sunan oyunların etkinliğini ortaya koymuştur. Yöntem olarak nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve veriler iki İngilizce öğretmeniyle yapılan görüşmeler ve sınıf gözlemleriyle toplanmıştır. Evren, Kosova'daki ilkokul öğrencileri ve öğretmenlerinden oluşmaktadır. Veri toplama yönteminde öğretmenlerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ve sınıf gözlemleri yer almıştır.

Bulgular, oyunların öğrencilerin İngilizce dil öğreniminde eğlenceli bir ortam sağladığı ve öğrenme sürecine olan ilgiyi artırdığı, özellikle kelime bilgisi ve telaffuz gelişiminde etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır. Öğretmenler, oyunların derslerde kullanılmasının, öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve dil becerilerini geliştirmede yararlı olduğunu belirtmişlerdir. Mejzini'nin ilköğretim öğretmenlerinin %92'sinin derslerinde eğitsel oyunlar kullandığı belirlenmiştir. Bu oyunların en sık matematik (%31), Kosova dilinde (%27), fen bilimleri (%21) ve yabancı dil derslerinde (%19) tercih edildiği görülmüştür. Ancak, bilgisayar oyunlarının yüksek maliyeti ve gerekli teknolojik donanımların yetersizliği gibi faktörlerin, oyunların eğitimdeki kullanımını kısıtlayıcı etkenler olarak belirtilmiştir.

Dumancic vd., (2019) çalışmalarında, modern mobil teknolojilerin sağladığı imkanları ele alarak, bugünkü ve gelecekteki bilgi toplumlarının ihtiyaç duyacağı akıllı öğrenme ortamlarını tartışmışlardır. Bu çalışmada, 5G teknolojisi ve Nesnelerin İnterneti (IoT) entegrasyonu ile geleceğin akıllı eğitim ortamlarını desteklemek üzere akıllı bir çevre geliştirilmesi incelenmektedir. Yöntem olarak, literatür taraması yapılmış ve teorik bir yaklaşım kullanılmıştır. Çalışmada belirli bir evren veya örneklem belirtilmemiştir; veri toplama yöntemi olarak bilimsel yayınlar ve raporlar incelenmiştir. Araştırmanın bulgularına göre, 5G teknolojisi ve IoT'nin entegrasyonu, kullanıcıların daha hızlı ve etkili bir şekilde etkileşimli multimedya içeriklerine erişmesine olanak tanımakta ve bu da öğrenme süreçlerini desteklemektedir. Ayrıca, akıllı öğrenme ortamlarının, her öğrenciye kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimi sunabilecek şekilde düzenlenmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Nasution (2019), YouTube'un İngilizce'de prosedürel metinleri öğretmek için özel kullanımını araştırmış ve bu tür görsel yardımcılarının öğretim içeriğinin anlaşılmasını ve hatırlanmasını önemli ölçüde artırabileceğini göstermiştir. Yöntem olarak, prosedür metinlerinin öğretilmesinde YouTube'un bir medya aracı olarak kullanımına odaklanılmıştır. Veri toplama yöntemi olarak mevcut literatür ve önceki araştırmaların bulgularından yararlanılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, YouTube videoları, öğrencilere prosedür metinlerini öğretmede etkili bir araç olarak kabul edilmiştir. Videoların, dil öğrenenlerin motivasyonunu artırdığı ve dil becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, videoların çoklu duyuşal öğrenme tarzlarına hitap ettiği ve öğrencilerin kelime bilgisi ve dil yapıları üzerinde olumlu etkiler yarattığı sonucuna ulaşılmıştır.

Hang (2017) ise, küçük çocuklara İngilizce öğretiminde oyunların kullanımını incelemek ve öğretmenlerin oyunları kullanma amaçları, oyunların etkinliği hakkındaki algıları ile oyun seçiminde dikkate aldıkları kriterleri değerlendirmektedir. Araştırma, karma yöntem kullanılarak yürütülmüş; çevrimiçi anket ve çevrimiçi mülakatlarla veriler toplanmıştır. Çalışmanın örneklemini, Avustralya Eğitim Merkezi'nin üç kampüsünde görev yapan 27 İngilizce öğretmeni oluşturmuştur. Bulgulara göre, öğretmenlerin oyun kullanma amaçları, çocukların dikkatini çekmek ve eğlenceli bir öğrenme ortamı yaratmaktır. Öğretmenler, oyunların İngilizce dil öğretiminde etkili bir araç olduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca, oyun seçiminde içeriğin ve ders hedeflerinin uygunluğu, sosyal etkileşim ve grup çalışması gibi faktörlerin önemli olduğu bulunmuştur.

Kabooha (2016) yaptığı çalışmada, İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen (EFL) sınıflarında filmlerin kullanımını incelemektedir. Suudi Arabistan'da Kral Abdul-Aziz Üniversitesi'nde İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin ve öğretmenlerin derslerde İngilizce filmlerin dil becerilerini geliştirmede kullanımına yönelik tutumlarını incelemektedir. Yöntem olarak karma araştırma deseni kullanılmış ve 50 kadın öğrenciden anket yoluyla nicel veriler toplanmıştır. Ayrıca, öğrenci ve öğretmenlerle yapılan yarı yapılandırılmış görüşmeler ve öğretmenlerin tuttuğu yansıtıcı günlüklerle nitel veriler elde edilmiştir. Araştırmanın örneklemini, Kral Abdul-Aziz Üniversitesi Hazırlık Yılı Programı'nda (PYP) İngilizce eğitimi alan orta düzeydeki kadın öğrencilerden oluşmaktadır. Bulgular, hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin İngilizce filmlerin derslerde dil becerilerini geliştirmeye yönelik olumlu bir tutuma sahip olduğunu göstermiştir. Filmler, öğrencilerin dil öğrenme süreçlerini iyileştirmiş ve hedef dili öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artırmıştır. Kabooha'nın çalışması, filmlerin EFL öğretiminde önemli bir rol oynadığını ve dil öğrenimini daha ilgi çekici ve etkili hale getirdiğini ortaya koymaktadır.

Kuśnierek (2016) Müzik ve Şarkıların İngilizce Kelime Öğretimindeki Rolü adlı çalışmasında, şarkıların İngilizce kelime öğretiminde öğrencilerin kelime ezberleme becerilerini artırıp artırmadığını araştırmayı amaçlamıştır. Araştırma, 28 ilkokul öğrencisi üzerinde yapılmış olup, iki grup oluşturulmuştur: Bir grup kelimeleri şarkılarla öğrenirken, diğer grup geleneksel yöntemlerle (çeviri gibi) öğrenmiştir. Kelime öğreniminde ilerlemeyi ölçmek için her iki gruba da ön testler, son testler ve takip testleri uygulanmıştır. Çalışma sonucunda, şarkılarla eğitim alan grubun, geleneksel yöntemlerle eğitim alan gruba kıyasla kelime ezberleme ve hatırlama konusunda daha başarılı olduğu tespit edilmiştir. Kuśnierek,

şarkıların sadece motivasyon sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda dil öğrenimini özellikle küçük yaş gruplarında daha etkili hale getirdiğini sonucuna varmıştır. Bu sonuç, müziğin öğrenme üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu ve rahat, eğlenceli bir ortam yaratarak dil unsurlarının daha iyi hatırlanmasına katkıda bulunduğunu öne süren teorilerle de örtüşmektedir.

Dolean (2016), yabancı dilde şarkı kullanımının etkisini analiz etmiş ve şarkılarla öğretimin yabancı dil sınıflarında öğrencilerin kaygı düzeyi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Çalışma deneysel modelde tasarlanmış olup, 8. sınıf öğrencilerinden oluşan iki deneysel sınıf, düzenli Fransızca dersleri sırasında müzik yoluyla Fransızca öğretmeyi amaçlayan 5 haftalık bir müdahale programına katılmıştır. Bir sınıfın kaygı ortalaması diğerine kıyasla daha yüksek (ExpHi) iken, diğer sınıfın kaygı ortalaması daha düşüktü (ExpLo). İki deneysel sınıfın kendi bildirdikleri kaygı düzeyi, benzer kaygı düzeylerine sahip iki kontrol sınıfının (CtrHi ve CtrLo) müdahale programından sonraki kaygı düzeyleriyle karşılaştırılmıştır. Ayrıca, deneysel sınıflardaki öğrencilerin yabancı dil derslerine dair genel deneyimleri hakkındaki görüşleri de karşılaştırılmıştır. Bulgular, yabancı dil derslerinde şarkı öğretiminin hem yüksek hem de düşük kaygı düzeyine sahip sınıflardaki öğrenciler tarafından keyifli bir deneyim olarak algılandığını, ancak bu öğretim yönteminin daha yüksek kaygıya sahip sınıflardaki öğrencilerin kaygı ortalamasını düşürdüğünü, düşük kaygıya sahip olanlarda ise bu durumun gözlenmediğini göstermiştir. Ayrıca dil derslerinde müzik kullanımının dikkati arttırdığı da saptanmıştır.

Khaghaninejad ve Fahandjedsaadi (2016), çalışmasında, müzik ve dil öğrenimi arasındaki bilişsel benzerlikleri araştırarak, müziğin ikinci/ yabancı dil edinimindeki olası faydalarını incelemektedir. Çalışma, müziğin beyin üzerindeki işleme yeteneği üzerindeki etkisini ve erken yaşlardaki zihinsel gelişim üzerindeki rolünü ele almıştır. Ayrıca müzik ve dilin evrensel yapısal benzerlikleri incelenmiş ve müziğin dil öğrenimi üzerindeki olumlu etkileri tartışılmıştır. Çalışma, nitel araştırma yöntemiyle yürütülmüş ve daha önceki teorik çalışmalarla desteklenmiştir. Veri toplama aracı olarak gözlem ve teorik analizler kullanılmıştır. Sonuçlara göre, müzik dil öğreniminde önemli bir rol oynamaktadır. Müzik, dil öğretiminde kelime bilgisi, gramer ve telaffuz gibi dil unsurlarını geliştirmeye katkı sağlamaktadır. Müzik ile yapılan dil öğretimi, öğrencilerin daha motive olmalarını ve dersi eğlenceli bulmalarını sağlamaktadır. Ayrıca, müzik kullanımıyla stresin azaldığı ve öğrenmenin daha kalıcı olduğu sonucuna varılmıştır. Ancak, müziğin tek başına yeterli

olmadığı, dil öğretiminde diğer yöntemlerle birlikte kullanılmasının daha etkili olacağı belirtilmiştir.

Engh (2013), çalışmasında müziğin İngilizce dil öğreniminde bilişsel, dilbilimsel ve pedagojik faydalarını incelemektedir. Yöntem olarak, alanyazın taraması yapılmış ve müzik ile dil edinimi arasındaki bağlantıları destekleyen bilişsel bilim, sosyoloji, psikodilbilim gibi disiplinler üzerinden analizler gerçekleştirilmiştir. Evren ve örneklem bilgisi belirtilmemiştir çünkü bu çalışma bir meta-analiz niteliği taşımaktadır. Veriler, önceki araştırmaların incelenmesiyle elde edilmiştir. Çalışma, şarkıların öğrencilerin dil öğrenme sürecini nasıl eğlenceli ve etkili hale getirdiğini vurgulamaktadır. Müziğin ritmik ve melodik yapısının, öğrencilerin yeni kelimeleri ve dil yapısını hatırlamalarını kolaylaştırdığı, dikkatlerini toplamalarına yardımcı olduğu belirlenmiştir. Şarkıların, doğru telaffuz ve tonlama pratiği yapmalarını sağladığı ve dil bilgisi kurallarını doğal bir şekilde öğrettiği ifade edilmiştir. Ayrıca, müziğin öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığı ve sınıf içi etkinliklere katılımı teşvik ettiği belirtilmiştir.

3. YÖNTEM

Bu bölüm araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama aracı ve verilerin toplanması ve analizi olmak üzere dört kısımdan oluşmaktadır.

3.1. ARAŞTIRMA MODELİ

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere ilişkin görüşlerinin incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada nicel araştırma desenlerinden betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Bu model ile belli bir grubun belirli bir konu hakkındaki durumu veya özellikleri (Büyüköztürk vd., 2014: 14) belirlenerek konuyla ilgili sorunların neler olduğu tanımlanır ve bu sorunların nedenleri ortaya koyularak konuyla ilgili yaygın özelliklerin (Yıldırım & Şimşek, 2011) sistematik analizi yapılmaktadır (Karasar, 2005). Ayrıca, çalışmada anket verilerini açıklamak için nitel verilerin betimsel analizi de kullanılmıştır.

3.2. EVREN VE ÖRNEKLEM

Araştırmanın evreni 2023-2024 eğitim öğretim yılında Diyarbakır İli Merkez İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden elde edilen verilere göre; ilkökul ve ortaokullarda görev yapan 763 İngilizce öğretmeninden oluşmaktadır. Araştırma evreni temsiline sağlanması için basit seçkisiz örnekleme tekniğinden yararlanılmıştır. Basit seçkisiz örnekleme evrendeki her bir örnekleme eşit ve bağımsız bir seçilme olasılığı tanıyarak seçilen birimlerin örnekleme dahil edildiği tekniktir. Bu teknik ile araştırma evreninin temsiline doğru şekilde yapılması (Büyüköztürk vd., 2013) amaçlanmıştır. Bu yüzden, araştırmanın minimum örneklem sayısını belirlemek için Krejcie ve Morgan'ın formülü (1970) kullanılmıştır.

$$s = X^2 NP(1-P)/d^2(N-1) + X^2P(1-p)$$

Bu formüle göre, %95 güven aralığı, %5 hata payı ve %50 evren oranına sahip 763 evren büyüklüğünün örneklem büyüklüğü 256 olarak belirlenmiştir. Buna göre, basit seçkisiz örnekleme tekniğiyle gönüllü katılım sağlayan 261 İngilizce öğretmenin demografik bilgileri Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Bilgileri

Değişken	Alt Kategori	N	%
Okul Türü	İlkokul	48	18.4
	Ortaokul	213	81.6
Yaş	25-35 arası	74	28.4
	35-45 arası	136	52.1
	45-55 arası	46	17.6
	55 ve üzeri	5	1.9
Cinsiyet	Erkek	109	41.8
	Kadın	152	58.2
Medeni Durum	Evli	123	47.1
	Bekâr	138	52.9
Eğitim Durumu	Lisans	232	88.9
	Yüksek Lisans	29	11.1
Mesleki Kıdem	1-5 yıl	26	10.0
	5-10 yıl	61	23.4
	10-15 yıl	77	29.5
	15-20 yıl	58	22.2
	20 yıl ve üzeri	39	14.9
Toplam		261	100.0

Katılımcıların demografik özellikleri incelendiğinde, %81.6'sının ortaokul, %18.4'ünün ise ilkokul öğretmenlerinden oluştuğu görülmektedir. Katılımcıların %52.1'inin 35-45 yaş arası, %28.4'ünün 25-35 yaş arası, %17.6'sının 45-55 yaş arası ve %1.9'unun 55 ve üzeri yaş aralıklarında araştırmaya katılım sağladıkları belirlenmiştir. Katılımcıların cinsiyet dağılımına bakıldığında %58.2'sinin kadın, %41.8'inin ise erkek katılımcılardan oluştuğu görülmektedir. Medeni duruma göre, %52.9'unun bekâr, %47.1'inin evli olduğu görülürken, eğitim durumuna göre %88.9'unun lisans, %11.1'inin ise yüksek lisans mezunu katılımcılardan oluştuğu görülmektedir. Bununla birlikte, katılımcıların %29.5'inin 10-15 yıl, %23.4'ünün 5-10 yıl, %22.2'sinin 15-20 yıl, %14.9'unun 20 yıl ve üzeri ve %10.0'ının 1-5 yıl mesleki deneyimleri olduğu belirlenmiştir.

3.3. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen *İngilizce Öğretmenleri için Dijital İçerik Anketi* kullanılmıştır. Anketin geliştirilme sürecinde öncelikle ilgili alan taraması yapıp madde havuzu oluşturulmuştur (Anggeraini, 2020; Beshir, 2022). Madde havuzunda yer alan toplam 29 madde üç temel bölüm altında gruplandırılarak taslak anket formuna dönüştürülmüş ve eğitim bilimleri alanında Doçent üç

uzmana görüş sunması için gönderilmiştir. Uzmanlardan gelen dönütler neticesinde beş madde binişik özellik barındırma ve diğer maddelerin kapsamına girmesi nedeniyle anketten çıkarılmış ve beş maddenin ise sözcük bazında düzenlemeleri yapıldıktan sonra 5’li Likert tipi derecelendirme seçenekleri (1. Kesinlikle Katılmıyorum, 2. Katılmıyorum, 3. Kararsızım, 4. Katılıyorum, 5. Kesinlikle Katılıyorum) ile derecelendirilmiştir. Ayrıca, ankette yer alan kapalı uçlu maddeler dijital içeriklerin öğrenci (1-13 maddeler), öğrenme ve öğretme süreci (14-18 maddeler) için sağladığı faydalar ile dijital içeriklerin kullanımına ilişkin engeller (19-24 maddeler) olmak üzere toplam üç bölüm altında toplanmaktadır. Bununla birlikte, öğretmenlerden görüş almak için anket formuna dört açık uçlu soru eklenmiştir. Üç bölümden oluşan anket formunun ilk bölümünde katılımcıların demografik bilgilerine, ikinci bölümünde 24 adet kapalı uçlu anket sorularına ve üçüncü bölümünde ise dört adet açık uçlu sorulara yer verilmiştir. Son olarak, aday anket formu uygulanmadan önce, altı İngilizce öğretmeniyle pilot uygulama yapılmış ve anlaşılmayan herhangi bir soru ve maddenin olup olmadığı belirlendikten sonra, çalışmanın uygulama aşamasına geçilmiştir.

3.4. VERİLERİN TOPLANMASI VE ANALİZİ

Bu araştırmada veri toplamak amacıyla Dicle Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler’den etik kurul onayı (Ek- 2) ve Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden araştırma izni (Ek- 3) alınmıştır. Diyarbakır ili merkez ilçeleri Bağlar, Kayapınar, Sur, Yenişehir’de bulunan 89 okulda görev yapan ve araştırmaya katılan İngilizce öğretmenlerine tek ölçme aracı formu olacak şekilde (anket ve açık uçlu sorular) Google-anket yoluyla veri toplama aracı uygulanmıştır. Elde edilen verileri analiz etmek için öncelikle veriler bilgisayar ortamında nicel ve nitel olarak ayrı ayrı düzenlendikten sonra analiz edilmiştir. Verilerin analizi sürecinde ölçme aracında yer alan kişisel bilgiler ve kapalı uçlu sorulara ilişkin yanıtlar sayısal ve nicel tabanlı verilere dönüştürülmüştür (Braun ve Clarke, 2006: 79). Araştırmada, ankette yer alan değişkenlerin dağılımları hakkında bilgi edinmek için betimsel olarak yüzdelik ve frekans (George & Mallery, 2020:112) analizleri yapılmıştır. Ayrıca, iki nitel değişken arasında ilişki olup olmadığını belirlemek için iki yönlü ki-kare testi kullanılmıştır. İki yönlü ki-kare testinden doğru sonuçlar elde edebilmek için sırasıyla verilerin bağımsız olması, değişkenlerin nitel olması ve sebestlik derecesinin 1’den büyük olduğu durumlarda (en azından, iki değişkenden birisinin kategori sayısının 2’nin üzerinde

olması durumu) beklenen değeri 5'in altında kalan hücre sayısı, çapraz tablodaki toplam hücre sayısının %20'sini aşmamalıdır. Diğer bir değişle, hücrelerin %80'inde, beklenen değeri 5 ve üzerinde olduğu durumda Pearson ki-kare testi sonucu yorumlanırken, beklenen değeri 5'in altında ve hücre sayısının %20'yi aştığı durumda da Fisher's Exact Testi sonucu dikkate alınarak yorumlar yapılmıştır. Bu durum, testin sınırlılıklarını göz önünde bulundurarak elde edilen sonuçların güvenilirliğini sağlamaya yönelik olarak (Can, 2019: 345-346) uygulanmıştır.

Bu araştırmada nitel veri setinin analizi için metinlerin standartlaştırılıp karşılaştırılması amaçlandığından (Creswell, 2014, s. 194) betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz, bir araştırmada önceden belirlenen temalar doğrultusunda verilerin özetlenmesi ve yorumlanması aşamalarını içeren bir nitel veri analizi yaklaşımıdır. Bunun için veriler öncelikle araştırma sorularının belirlendiği temalara göre düzenlenir ve yorumlanır. Bu yüzden, veriler öncelikle sistematik ve açık şekilde betimlenip yorumlanır. Genel olarak dört aşamadan oluşan betimsel analizde (Yıldırım & Şimşek, 2018: 239) veriler öncelikle Ö1, Ö2, Ö3, Ö4,.....Ö261 olacak şekilde kodlanarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Daha sonra, Yıldırım ve Şimşek'in (2018: 240) belirttiği gibi analizde uygulanan dört aşama sırasıyla aşağıda verilmiştir.

Betimsel Analiz için Çerçeve Oluşturmak: Araştırma sorularından oluşan çerçeveden yola çıkarak öncelikle verilerin hangi kategoriler altında düzenleneceği belirlenmiştir.

Tematik Çerçeveye Göre Verilerin İşlenmesi: Veriler, daha önce oluşturmuş çerçevelere göre okunarak düzenlenmiştir. Bu aşamada, veriler seçilirken anlamlı ve mantıklı şekilde bir araya getirilmesine dikkat edilmiştir. Bunun için öncelikle belirlenen temalar çerçevesinde kodlamalar, anlamsal benzerlik gösterip göstermediğine dikkat edilerek isimlendirilmiştir. Ayrıca, elde edilen sonuçların raporlanması aşamasında verilecek alıntılar bu aşamada seçilmesi gerektiği için önceden oluşturulmuş tematik çerçeve kapsamında verilecek alıntılar da bu aşamada belirlenmiştir.

Bulguların Tanımlanması: Bu aşamada düzenlenen veriler tanımlanıp elde edilen kodların ilgili oldukları kategorilerle ilişkileri alanyazın araştırması yapılarak incelenmiştir. Bunun için verilerin anlaşılır şekilde tanımlanıp, gereksiz tekrarlar içerip içermediği kontrol edilmiştir. Son olarak tanımlanan veriler görselleştirilerek katılımcıların görüşlerinden doğrudan alıntı yapılarak desteklenmiştir.

Bulguların Yorumlanması: Bu aşamada bulgulardan elde edilen kategoriler arasındaki neden-sonuç ilişkisi açıklanmıştır.

Her bir araştırma sorusuna ilişkin kullanılan analiz ve istatistik tekniği Tablo 2’de ayrıntılı olarak belirtilmiştir.

Tablo 2. Araştırma Sorularına İlişkin Kullanılan Veri Analiz Teknikleri

Alt Problemler	Veri Analiz Tekniği
1. İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri hangi düzeydedir?	Frekans Yüzde
2. İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri	Ki-kare
a. Okul Türüne	
b. Yaşlarına	
c. Cinsiyetlerine	
d. Medeni Hallerine	
e. Eğitim Durumlarına	
f. Meslek Yıllarına göre farklılık göstermekte midir?	
3. İngilizce öğretmenleri dijital içeriklerin işlevini nasıl betimlemektedir?	Betimsel Analiz
4. İngilizce öğretmenlerine göre hangi dijital içerikler öğrencilerin dil öğrenme motivasyonunu arttırmaktadır?	Betimsel Analiz
5. İngilizce öğretmenleri dil öğretim sürecinde hangi dijital içerikleri kullanmayı tercih etmektedirler?	Betimsel Analiz
6. İngilizce öğretmenleri dil öğretim sürecinde dijital içeriklerin kullanımına yönelik hangi önerilerde bulunmaktadırlar?	Betimsel Analiz

4. BULGULAR

4.1. ANKET VERİLERİNE İLİŞKİN BULGULAR

Bu bölümde İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere yönelik görüşlerinin düzeyi incelenmiş ve bulgular araştırmanın değişkenleri açısından yorumlanmıştır.

4.1.1. İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçerik Görüşlerine İlişkin Bulgular

İngilizce öğretmenlerinin *İngilizce Öğretmenleri için Dijital İçerik Anketi* düzeyini belirlemek amacıyla frekans ve yüzdelik değerleri Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımlarına Yönelik Görüşlerinin Düzeyi

Maddeler	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle katılıyorum	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1- Dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) dil öğretiminde kullanımı öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede katkı sağlar.	4	1.5	3	1.1	3	1.1	39	14.9	212	81.2
2- Dil öğretiminde dijital içeriklerin kullanılması (video, oyun, müzik) öğrenmeyi hızlandırır.	3	1.1	3	1.1	3	1.1	44	16.9	208	79.7
3- Dil öğretiminde dijital içerikler (video, oyun, müzik) öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirir.	3	1.1	5	1.9	3	1.1	64	24.5	186	71.3
4- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin birbirleri ile olan etkileşimlerini artırır.	4	1.5	4	1.5	14	5.4	61	23.4	178	68.2
5- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin derse katılımlarını artırır.	5	1.9	1	.4	3	1.1	48	18.4	204	78.2
6- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırır.	4	1.5	2	.8	3	1.1	49	18.8	203	77.8
7- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin üretici dil becerilerini (konuşma, yazma) geliştirir.	4	1.5	3	1.1	18	6.9	60	23.0	176	67.4
8- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin alıcı dil becerilerini (okuma, dinleme) geliştirir.	3	1.1	1	.4	5	1.9	66	25.3	186	71.3

Dijital Teknoloji Kullanımının Öğrenme-Öğretme Sürecine Katkısı	9- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması bilgilerin kalıcılığını sağlar.	4	1.5	3	1.1	5	1.9	58	22.2	191	73.2
	10- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması dersi öğrenci için daha anlaşılır kılar.	4	1.5	2	.8	4	1.5	61	23.4	190	72.8
	11- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin bilişsel becerilerinin gelişimini destekler.	4	1.5	1	.4	5	1.9	75	28.7	176	67.4
	12- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin duyuşsal becerilerinin gelişimini destekler.	3	1.1	2	.8	15	5.7	71	27.2	170	65.1
	13- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin psikomotor becerilerinin gelişimini destekler.	6	2.3	8	3.1	32	12.3	73	28.0	142	54.4
	14- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması ders işleme sürecini zenginleştirir.	4	1.5	2	.8	3	1.1	56	21.5	195	74.7
	15- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması ders işleme sürecini somutlaştırır.	3	1.1	2	.8	8	3.1	64	24.5	184	70.5
	16- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşmasını sağlar.	4	1.5	4	1.5	10	3.8	63	24.5	180	69.0
	17- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğretim programının uygulamasını kolaylaştırır.	4	1.5	2	.8	12	4.6	74	28.4	169	64.8
	18- Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması birçok yeni yapı ve kelimelerin öğretilmesini kolaylaştırır.	6	2.3	12	4.6	12	4.6	55	21.1	176	67.4
	19- Öğrencilerin dijital içeriklerle (video, oyun, müzik) öğrenmeye yönelik motivasyonu düşüktür.	129	49.4	63	24.1	22	8.4	19	7.3	18	10.7
Dijital Teknoloji Kullanımında Karşılaşılan Aksaklık ve Engeller	20- Teknolojiye erişim, dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) etkili bir şekilde kullanılmasını sınırlamaktadır.	108	41.4	75	28.7	24	9.2	36	13.8	18	6.9
	21- Dijital içerikler (video, oyun, müzik), dil ve kültürel açıdan yeterli çeşitliliği kapsamamaktadır.	110	42.1	66	25.3	39	14.9	25	9.6	21	8.0
	22- Öğrencilerin dijital içeriklerle (video, oyun, müzik) ilgili güvenlik endişeleri, kullanımlarını olumsuz yönde etkiler.	95	36.4	63	24.1	50	19.2	40	15.3	13	5.0
	23- Dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kalitesi ve doğruluğu öğrenme için uygun değildir.	139	53.3	77	29.5	22	8.4	19	7.3	4	1.5
	24- Öğretmenler, dijital içerikleri (video, oyun, müzik) etkili bir şekilde kullanma konusunda yeterli bilgi ve donanıma sahip değildir.	94	36.0	67	25.7	51	19.5	37	14.2	12	4.6

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde kullandıkları dijital içeriklere yönelik görüşleri, anketin *Dijital Teknoloji Kullanımının Öğrencilere Faydaları* (1 ve 14 maddeler) boyutu açısından incelendiğinde, İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklerin öğrencilere katkı sağladığına yönelik görüş verdiklerini göstermektedir. İngilizce öğretmenlerinin anket maddelerine verdikleri görüş oranları incelendiğinde dijital içeriklerin, %81.2 dil becerilerini geliştirdiği; %79.7 öğrenmeyi hızlandırdığı; %71.3 iletişim, %68.2 oranında ise etkileşim becerilerine katkı sağladığı elde edilen bulgular arasındadır. Ayrıca, dijital içeriklerin %78.2 derse yönelik katılımı; %77.8 öğrenme motivasyonunu; %67.4 üretici dil becerilerini (konuşma ve yazma); %71.3 alıcı dil becerilerini (okuma ve dinleme); %73.2 bilgilerin kalıcılığını ve %72.8 dersin anlaşılabilirliğini geliştirdiği de görülmektedir. Bununla birlikte bu içeriklerin, %67.4 bilişsel; %65.1 duyuşsal; %54.4 psikomotor becerileri öğrenme alanlarına faydası olduğu görülmekte ve son olarak, %74.7 oranında ders işleme sürecini zenginleştirdiğine yönelik vurgu yapıldığı elde edilen diğer bulgular arasındadır.

Bulgular, anketin *Dijital Teknoloji Kullanımının Öğrenme-Öğretme Sürecine Katkısı* (15 ve 19 maddeler) boyutu açısından incelendiğinde, İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklerin öğrenme ve öğretme sürecindeki katkılarına önem verdiklerini göstermektedir. Bu bağlamda, dijital teknoloji kullanımının % 70.5 ders işleme sürecini somutlaştırdığı; %69.0 etkileşimli öğrenme ortamına katkı sağladığı; % 64.8 öğretim programı uygulamasını kolaylaştırdığı; %67.4 yeni yapı ve kelimelerin öğretilmesini kolaylaştırdığı elde edilen bulgular arasındadır. Bununla birlikte bulgular, öğretmenlerin, öğrencilerin dijital içeriklerle öğrenmeye yönelik motivasyonlarının düşük olacağına yönelik görüşe %49.4 oranında katılmadıklarını göstermektedir.

Bulgular, anketin *Dijital Teknoloji Kullanımında Karşılaşılan Aksaklık ve Engeller* (20 ve 24 maddeler) boyutu açısından incelendiğinde, İngilizce öğretmenlerinin dil öğretim sürecinde öğrencilerin dijital içerik yaşantılarında karşılaştıkları sınırlılıklara ilişkin bilgi vermektedir. Dijital teknoloji kullanımlarının sınırlılıkları incelendiğinde, öğretmenlerin %20'sinin teknolojiye erişimin dijital içeriklerin kullanımını kısıtladığını düşündüklerini göstermekte ve %70.1'nin teknolojiye erişim sınırlılığının dijital içerikleri etkili kullanmada bir sınır olmadığını gördükleri de ayrıca belirtilmiştir. Dijital içeriklerin dil ve kültürel açıdan çeşitlilik barındırmasına yönelik olarak verilen görüşlerin %67.4'ünün yeterli çeşitliliğe sahip olduğunu düşündüklerini gösterirken, %17.6'sının ise yeterli çeşitliliğe

sahip olmadığını belirttikleri görülmektedir. Bununla birlikte öğretmenlerin, öğrencilerin dijital içeriklerle ilgili güvenlik endişelerinin kullanımlarını olumsuz etkilediğine yönelik vermiş oldukları görüşlerin %60.5'inin güvenlik endişelerinin dijital içerik kullanımını olumsuz yönde etkilemediğini, % 20.3'ünün ise güvenlik endişelerinin kullanımı olumsuz yönde etkileyebileceğini göstermektedir. Ayrıca, öğretmenlerin %82.8'inin dijital içeriklerin kalitesi ve doğruluğunun öğrenme yaşantıları için uygun olduğunu düşündüklerini, %8.8'inin ise bu içeriklerin uygun olmadığı yönünde görüş verdikleri de görülmektedir. Son olarak, öğretmenlerin %61.7'sinin meslektaşlarının dijital içerikleri etkili şekilde kullanma konusunda yeterli bilgi ve donanımına sahip olduklarını, %18.8'inin ise meslektaşlarının konuyla ilgili yetersiz olduklarını düşündüklerini göstermektedir.

4.1.2. Okul Türü Değişkenine İlişkin Bulgular

Tablo 4. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Okul Türü Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları

	Okul Türü				X ²	sd	p
	İlkokul		Ortaokul				
	N	%	N	%			
Kesinlikle Katılıyorum	24	50.0	50	23.5	21.905	4	.000*
Katılıyorum	18	37.5	149	70.0			
Kararsızım	3	6.2	12	5.7			
Katılmıyorum	1	2.1	0	.0			
Kesinlikle Katılmıyorum	2	4.2	2	.9			
Toplam	48	100.0	213	100.0			

* Fisher's Exact Test

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri okul türü değişkenine göre değerlendirildiğinde, ilkokul öğretmenlerinin %50'sinin *Kesinlikle Katılıyorum*, %37.5'inin *Katılıyorum* olduğu görülürken, Ortaokul öğretmenlerinin ise %23.5'inin *Kesinlikle Katılıyorum*, %70.0'ının *Katılıyorum* olduğu görülmektedir. Ayrıca, ilkokul öğretmenlerinin %2.1'inin *Katılmıyorum*, %4.2'sinin *Kesinlikle Katılmıyorum* olduğu görülürken, Ortaokul öğretmenlerinin %0'ı *Katılmıyorum* ve %9'u *Kesinlikle Katılmıyorum* olarak görülmüştür. Dil öğretiminde dijital içerik kullanımı ve okul türü değişkenine göre ($X^2(4) = 21.905, p = .000$) anlamlı farklılık olduğu belirlenmiştir. Okul türü değişkeninin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik önemli bir farklılık oluşturabileceği söylenebilir.

4.1.3. Yaş Değişkenine İlişkin Bulgular

Tablo 5. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Yaş Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları

	Yaş Aralıkları								X ²	sd	p
	25-35		35-45		45-55		55 ve Üzeri				
	N	%	N	%	N	%	N	%			
Kesinlikle Katılıyorum	20	27.0	34	25.0	17	37.0	3	60.0	12.875	12	.456
Katılıyorum	48	64.9	91	66.9	26	56.5	2	40.0			
Kararsızım	5	6.8	9	6.6	1	2.2	0	.0			
Katılmıyorum	0	.0	0	.0	1	2.2	0	.0			
Kesinlikle Katılmıyorum	1	1.4	2	1.5	1	2.2	0	.0			
Toplam	74	100.0	136	100.0	46	100.0	5	100.0			

* Fisher's Exact Test

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri yaş değişkenine göre değerlendirildiğinde, 25-35 yaş aralığındaki öğretmenlerin %64.9'unun *Katılıyorum*, %27.0'mın *Kesinlikle Katılıyorum*; 35-45 yaş aralığındaki öğretmenlerin %66.9'unun *Katılıyorum*, %25.0'mın *Kesinlikle Katılıyorum*; 45-55 yaş aralığındaki öğretmenlerin %56.5'inin *Katılıyorum*, %37.0'mın *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu görülürken, 55 ve üzeri yaş aralığındaki öğretmenlerin %60'ının *Kesinlikle Katılıyorum*, %40'ının ise *Katılıyorum* olduğu görülmektedir. Ayrıca, tüm yaş aralıklarında *Katılmıyorum* yüzdelik oranının %.0'larda olduğu görülürken, %.0 ve %1.5 aralıklarında *Kesinlikle Katılmıyorum* olduğu belirlenmiştir. Dil öğretiminde dijital içerik kullanımı ve yaş değişkenine göre ($X^2(12) = 12.875$, $p = .456$) anlamlı farklılık bulunmamıştır. Yaş değişkeninin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik önemli bir farklılık oluşturmayacağı söylenebilir.

4.1.4. Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulgular

Tablo 6. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Cinsiyet Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları

	Cinsiyet				X ²	sd	p
	Erkek		Kadın				
	N	%	N	%			
Kesinlikle Katılıyorum	27	24.8	47	30.9	2.715	4	.641
Katılıyorum	73	67.0	94	61.8			
Kararsızım	6	5.5	9	5.9			
Katılmıyorum	1	.9	0	.0			
Kesinlikle Katılmıyorum	2	1.8	2	1.3			
Toplam	109	100.0	152	100.0			

* Fisher's Exact Test

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri cinsiyet değişkenine göre değerlendirildiğinde, erkek öğretmenlerin %67.0'ının *Katılıyorum*, %24.8'inin *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu görülürken, kadın öğretmenlerin %61.8'inin *Katılıyorum*, 30.9'unun *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, erkek öğretmenlerin %9 ve %1.8 arasında *Katılmıyorum* ve *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları görülürken, kadın öğretmenlerin %0 ve %1.3 arasında *Katılmıyorum* ve *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları görülmektedir. Dil öğretiminde dijital içerik kullanımı ve cinsiyet değişkenine göre ($X^2 (4)=2.715$, $p=.641$) anlamlı farklılık bulunmamıştır. Cinsiyet değişkeninin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik önemli bir farklılık oluşturmayacağı söylenebilir.

4.1.5. Medeni Durum Değişkenine İlişkin Bulgular

Tablo 6. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Medeni Durum Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları

	Medeni Durum				X ²	sd	p
	Evli		Bekâr				
	N	%	N	%			
Kesinlikle Katılıyorum	36	29.3	38	27.5	1.990	4	.738
Katılıyorum	78	63.4	89	64.0			
Kararsızım	8	6.5	7	5.1			
Katılmıyorum	0	.0	1	.7			
Kesinlikle Katılmıyorum	1	.8	3	2.2			
Toplam	123	100.0	138	100.0			

* Pearson Chi-Square

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri medeni durum değişkenine göre değerlendirildiğinde, evli öğretmenlerin %63'ünün *Katılıyorum*, %29.3'ünün *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu görülürken bekâr öğretmenlerin %64.0'ının *Katılıyorum*, %27.5'inin *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu belirlenmiştir. Bununla birlikte, evli öğretmenlerin %8 ile %0'ının *Katılmıyorum* ve *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları, bekâr öğretmenlerin ise %2.2 ve % .7'sinin *Katılmıyorum* ve *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları görülmektedir. Dil öğretiminde dijital içerik kullanımı ve medeni durum değişkenine göre ($X^2 (4)=1.990$, $p=.734$) anlamlı farklılık bulunmamıştır. Buna göre, medeni durum değişkeninin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik önemli bir farklılık oluşturmayacağı söylenebilir.

4.1.6. Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin Bulgular

Tablo 7. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları

	Eğitim Durumu				X ²	sd	p
	Lisans		Yüksek Lisans				
	N	%	N	%			
Kesinlikle Katılıyorum	66	28.4	8	27.6	3.752	4	.73
Katılıyorum	150	64.7	17	58.6			
Kararsızım	12	5.2	3	10.3			
Katılmıyorum	1	.4	0	.0			
Kesinlikle Katılmıyorum	3	1.3	1	3.4			
Toplam	232	100.0	29	100.0			

* Fisher's Exact Test

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri eğitim durumu değişkenine göre değerlendirildiğinde, lisans mezunu öğretmenlerin %64.7'sinin *Katılıyorum*, %28.4'ünün *Kesinlikle Katılıyorum* görülürken yüksek lisans mezunu öğretmenlerin %58.6'sının *Katılıyorum*, %27.6'sının *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, lisans mezunu öğretmenlerin %4 ve %1.3'ünün *Katılmıyorum* ve *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları, yüksek lisans mezunu öğretmenlerin ise %0 ve %3.4'ünün *Katılmıyorum* ve *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları belirlenmiştir. Dil öğretiminde dijital içerik kullanımı ve eğitim durumu değişkenine göre ($X^2(4)=3.752$, $p=.73$) anlamlı farklılık bulunmamıştır. Buna göre, eğitim durumu değişkeninin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik önemli bir farklılık oluşturmayacağı söylenebilir.

4.1.7. Mesleki Kıdem Değişkenine İlişkin Bulgular

Tablo 8. Dil Öğretiminde Dijital İçerik Kullanımı ve Mesleki Kıdem Değişkenine İlişkin İki Yönlü Ki-kare Analiz Bulguları

	Mesleki Kıdem										X ²	sd	p
	1-5		5-10		10-15		15-20		20 ve Üzeri				
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%			
Kesinlikle Katılıyorum	8	30.8	10	16.4	23	29.9	14	24.1	19	48.7	25.573	16	.60
Katılıyorum	15	57.7	45	73.8	51	66.2	37	63.8	19	48.7			
Kararsızım	2	7.7	5	8.2	2	2.6	6	10.3	0	0.0			
Katılmıyorum	0	.0	0	.0	0	.0	0	.0	1	2.6			
Kesinlikle Katılmıyorum	1	3.8	1	1.6	1	1.3	1	1.7	0	.0			
Toplam	26	100	61	100	77	100	58	100	39	100			

* Pearson Chi-Square

İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri mesleki kıdem değişkenine göre değerlendirildiğinde, 1-5 kıdem aralığında olan öğretmenlerin %57.7'sinin *Katılıyorum*, %30.8'inin *Kesinlikle Katılıyorum*; 5-10 kıdem aralığında olan öğretmenlerin %73.8'inin *Katılıyorum*, 16.4'ünün *Kesinlikle Katılıyorum*; 10-15 kıdem aralığında olan öğretmenlerin %66.2'sinin *Katılıyorum*, 29.9'unun *Kesinlikle Katılıyorum*; 15-20 kıdem aralığında olan öğretmenlerin 63.8'inin *Katılıyorum*, %24.1'inin *Kesinlikle Katılıyorum* ve 20 ve üzeri kıdem aralığında olan öğretmenlerin %48.7'si *Katılıyorum* ve *Kesinlikle Katılıyorum* olduğu görülmektedir. Bununla birlikte, 20 ve üzeri kıdem aralığında yer alan öğretmenler dışında (%2.6) diğer tüm kıdem aralığında yer alan öğretmenlerin %0 *Katılmıyorum* oldukları belirlenirken, %3.8 ve %0 arasında *Kesinlikle Katılmıyorum* oldukları belirlenmiştir. Dil öğretiminde dijital içerik kullanımı ve mesleki kıdem değişkenine göre ($X^2(16) = 25.573, p=.60$) anlamlı farklılık bulunmamıştır. Mesleki kıdem değişkeninin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik önemli bir farklılık oluşturmayacağı söylenebilir.

4.2. NİTEL VERİLERE İLİŞKİN BULGULAR

Bu bölümde İngilizce öğretmenlerinin dil öğretimindeki dijital içeriklere yönelik sorulan açık uçlu sorulara verdikleri görüşler betimsel analizle incelenmiş ve sonuçlar yorumlanmıştır.

4.2.1. Dijital İçeriklerin Dil Öğretimindeki Rollerine İlişkin Bulgular

İngilizce öğretmenlerinin “Dijital içeriklerin (video, oyun, şarkı vb.) dil öğretimindeki rollerine” yönelik verdikleri cevapların betimsel analiz bulguları Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 9. Dijital İçeriklerin Dil Öğretimindeki Rollerine İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu

Kategoriler	Kodlar	f
1. Öğretim İlkeleri		
	1.1. Açıklık (Ayanılık)	8
	1.2. Öğrenciye Görelik	8
	1.3. Ekonomiklik	4
2. Etkileşim Yoluyla Öğretme		
	2.1. İletişim	3
	2.2. Aktif Katılım	11
	2.3. Etkileşim	2
	2.4. İşbirlikçi Öğrenme	4
	2.5. Uygulamalı Öğrenme	2
	2.6. Yaparak Yaşayarak Öğrenme	4
3. Etkili Öğretim		
	3.1. Öğrenmede Kalıcılık	35
	3.2. Öğrenmede Etkililik	23
	3.3. Öğrenmede Kolaylık	16
	3.4. Öğrenmede Verimlilik	4
	3.5. Öğretici	6
	3.6. Beceri Gelişimi	14
4. İlgi ve Motivasyon		
	4.1. Dikkat/İlgi Çekici	18
	4.2. Eğlendirici	35
	4.3. Motivasyonu Artıran	20
	4.4. Özgülüni Geliştiren	1
	4.5. Pekiştirici	9
5. Öğretimin Mateyallerle Desteklenmesi		
	5.1. Çeşitlilik	4
	5.2. Destekleyici	4
	5.3. Görsel ve İşitsel	11
	5.4. Zengin Kullanıcı Deneyimi	15
Toplam	24	261

İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklerin dil öğretimindeki rollerine yönelik verdikleri cevaplar incelendiğinde, elde edilen kodlardan (n=24) *Öğretim İlkeleri*, *Etkileşim Yoluyla Öğretme*, *Etkili Öğretim*, *İlgi ve Motivasyon* ve *Öğretimin Mateyallerle Desteklenmesi* kategorilerinin (n=5) elde edildiği görülmektedir. Bulgular, İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklerin pedagojik açıdan nasıl ele alınacağına yönelik görüşlerini yansıtmakla birlikte, bu içeriklerin dil öğretim yaşantılarında çok boyutlu rolünü ortaya koymaktadır. Bu durum, dijital içeriklerin dil öğrenme yaşantılarında önemli işlevlere sahip

olduğunu göstermektedir. Görüşlerden elde edilen kategorilere ilişkin olarak öğretmen görüşleri aşağıdaki gibidir:

Dil öğretiminde içeriği zenginleştirdiği, dikkati arttırdığı ve zamanı daha etkili kullanmaya yol açtığı için olumlu katkısı olacağını düşünüyorum (Ö17).

Öğrencilerin motivasyonlarını ve özgüvenlerini artırarak öğrencilerin derse daha istekli bir şekilde katılımını sağlar, dersi daha ilgi çekici hale getirerek öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine yardımcı olur, görsel-işitsel içerikler sayesinde konuları somutlaştırarak daha kalıcı öğrenme sağlar (Ö115).

Eğitim ortamında birden fazla duyu organının aktif hale gelmesini sağlayan dijital içeriklerin kullanılması öğrencilerin motivasyonunu artırarak onların sürece katılmasını sağladığından önemi büyüktür (Ö125).

Video, oyun, şarkı gibi dijital İçerikli etkinlikler dil öğretiminde öğrenci için dil becerilerini, iletişim becerilerini, kalıcı olması yönünden desteklediğini düşünüyorum (Ö227).

Dil öğrenimi birden çok duyuya hitap etmesi gerektirdiğinden dijital içeriklerin dil öğrenimi üzerinde oldukça etkili olduğunu düşünüyorum (Ö258).

İngilizce öğretmenlerinin görüşleri, dijital içeriklerin dil öğretim yaşantılarında olumlu katkılarının olduğunu göstermektedir. Görüşler incelendiğinde video, şarkı ve müzik gibi çeşitli işlevleri olan dijital içeriklerin dil becerilerinin gelişiminde önemli rol oynadığı görülmekte ve öğrenci motivasyonu, özgüveni, dikkati artırmayla eğlenceli ve etkili öğrenme yaşantıları sağladığı söylenebilir.

4.2.2. Öğrenci Motivasyonunu Artıran Dijital İçeriklere İlişkin Bulgular

İngilizce öğretmenlerinin “Öğrenci motivasyonunu artıran dijital içeriklere” yönelik verdikleri cevapların betimsel analiz bulguları Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 10. Motivasyon Artıran Dijital İçeriklere İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu

Kategoriler	Kodlar	f
1. Video Kategorisi		
	1.1. Video	100
	1.2. Youtube	9
	1.3. Çizgi Filmler	11
	1.4. Dizi/Film	4
	1.5. Masallar	1
	1.6. Yabancı Filmler	2
	1.7. Belgesel	2
	1.8. Vosscream	1
2. Şarkı Kategorisi		
	2.1. Şarkı /Müzik	84
	2.2. Dinleme İçerikli	4
3. Oyun Kategorisi		
	3.1. Dijital Oyun	123
	3.2. Kahoot	4
	3.3. Bambozzle	2
	3.4. Kelime Oyunları	3
	3.5. Bulmaca Oyunları	3
	3.6. Wordwall	1
	3.7. Yarışmalar	6
	3.8. Duolingo	3
	3.9. Podlet	1
	3.10. Rosetta	1
	3.11. Learning Kids	1
	3.12. Test Your English	2
	3.13. Google Quick Draw	1
	3.14. Animasyonlar	8
	3.15. Cram	1
4. Diğer Dil Öğrenme Platformları		
	4.1. Storyjumper	1
	4.2. Renkli Posterler	1
	4.3. Cambly	2
	4.4. Sesli Kitaplar	2
	4.5. İşitsel Materyaller	3
	4.6. Dialekt Uygulaması	1
	4.7. Çevrimiçi Sunumlar	1
	4.8. Duocards	1
	4.9. Online Kütüphaneler	6
	4.10. Dil Öğrenme Uygulamaları	2
	4.11. Wext	2
	4.12. Engvid	1
	4.13. Learning Kids	1
	4.14. BBC Learning	3
Toplam	39	405

* Toplam frekans sayısının katılımcı sayısından fazla olması, bazı katılımcıların birden fazla kategoride görüş bildirmiş olmasıyla ilgilidir.

İngilizce öğretmenlerinin öğrenci motivasyonunu artıran dijital içeriklere ilişkin verdikleri cevaplar incelendiğinde, elde edilen kodlardan (n=39) *Video*, *Şarkı* ve *Oyun* kategorilerinde farklı işlevlere ve özelliklere sahip dijital içeriklere değindikleri görülmektedir. Bununla birlikte, farklı dil öğrenme platformlarından (n=14) yararlandıkları da belirtilmektedir. Elde edilen kod ve kategoriler, İngilizce öğretmenlerinin öğrenci motivasyonunu artırmaya yönelik kullandıkları dijital içerikler hakkında bilgi vermektedir. Bu durum, dijital içeriklerin öğrencilerin dil öğrenme yaşantılarında önemli işlevleri olduğunu göstermektedir. Görüşlerden elde edilen kategorilere ilişkin olarak öğretmen görüşleri aşağıdaki gibidir:

Video ve derse yardımcı etkinlikler, ayrıca eğitici oyunlar motivasyonu artırır. Çünkü çocuklar dijital olan her şeye ilgi duyarlar (Ö37).

Video, şarkı, oyun. Dil sürecini eğlenceli hale getirip bilişsel psikomotor duyuşsal becerileri etkin kullanmayı sağlıyor. Öğrenme sürecini kolaylaştırıyor. Çocukların daha sağlıklı iletişim kurmalarına yardımcı oluyor (Ö85).

Çocuk görsel olarak alıyor bilgiyi oyun ve çizgi film formları eğlenceli bir eğitim imkânı sağlıyor konu anlatımları kelime oyunları ve test çözümleri konu pekiştiriyor (Ö98).

Oyunlar interaktif oldukları ve küçük yaştaki öğrencilerin dikkatini daha çok çektiği için motivasyonu arttırmaktadır. Videolar hedeflenen dil ve kültür içeriğini doğal ortamında yansıttığı sürece motivasyonunu arttırabilir (ilgi çekici olabileceği için) (Ö182).

Çoğu dijital içerikler öğrencilerin dil öğrenmedeki motivasyonunu arttırmaktadır. Çünkü daha somuttur. Örneğin "podlet" kelimeleri görsellerle destekleyerek verdiği için öğrencide daha kalıcı hale gelir (Ö213).

İngilizce öğretmenlerinin görüşleri, video, şarkı ve oyun gibi dijital içeriklerin öğrenci motivasyonunu artırma, öğrenmeyi eğlenceli hâle getirme ve etkili öğrenme yaşantıları sağladığı için daha çok tercih ettiklerini göstermektedir.

4.2.3. Sınıfta Etkili Olan Dijital İçeriklere İlişkin Bulgular

İngilizce öğretmenlerinin “Sınıfta etkili olan dijital içeriklere” yönelik verdikleri cevapların betimsel analiz bulguları Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 11. Sınıfta Etkili Olan Dijital İçeriklere İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu

Kategoriler	Kodlar	f
1. Video Kategorisi		
	1.1. Video	75
	1.2. Youtube	14
	1.3. Çizgi Filmler	7
	1.4. Filmler	4
2. Şarkı Kategorisi		
	2.1. Şarkı/Müzik	59
3. Oyun Kategorisi		
	3.1. Kelime Oyunları	6
	3.2. Dijital Oyun	86
	3.3. Animasyonlar	8
	3.4. Kahoot	6
	3.5. Bulmacalar	2
	3.6. Yarışmalar	4
	3.7. Cram	6
	3.8. Bamboozle	1
4. Diğer Dil Öğrenme Platformları		
	4.1. Storyjumper	1
	4.2. Test Uygulamaları	2
	4.3. Çevrimiçi Sunumlar	3
	4.4. Diyalekt Uygulaması	1
	4.5. Reading	1
	4.6. Hikâyeler	1
	4.7. Wext	1
	4.8. Rosetta	1
	4.9. Bodefix	1
	4.10. British Council/BBC Learning	2
	4.11. E-Kitap & Kütüphane	12
	4.12. İşitsel Materyaller	1
	4.13. Görsel ve İşitsel İçerikler	11
	4.14. Diyaloglar	2
	4.15. Gif	1
	4.16. Podlet	2
	4.17. Morpa Kampüs	2
	4.18. Okulistik	4
	4.19. TeamLMS	1
	4. 20. Fellowsfun	1
	4. 21. EBA	2
Toplam	34	331

* Toplam frekans sayısının katılımcı sayısından fazla olması, bazı katılımcıların birden fazla kategoride görüş bildirmiş olmasıyla ilgilidir.

İngilizce öğretmenlerinin sınıfta etkili olan dijital içeriklere ilişkin verdikleri cevaplar incelendiğinde, elde edilen kodlardan (n=34) *Video*, *Şarkı* ve *Oyun* kategorileri ve *Diğer Dil Öğrenme Platformları* olarak dört farklı kategori altında birleştiği görülmektedir. Bu kategoriler, İngilizce öğretmenlerinin sınıfta en çok tercih ettikleri dijital içeriklerin kapsamı hakkında bilgi vermektedir. Bazı İngilizce öğretmenlerinin görüşlerine yönelik olarak verilen örnekler aşağıdaki gibidir:

Ders sunumları ve eğitsel oyunlar kullanıyorum. Öğrencilerin istek ve ihtiyaçlarına uygun olduğunu düşünüyorum (Ö17).

Çoğunlukla konuyla ilgili kısa ve komik videolar, farkındalık oluşturmak üzere yayınlanmış kısa filmler, interaktif oyunlar ve testlerden faydalaniyorum. Dijital içeriklerin çocukların ilgisini çekmesi tercih etmemdeki en önemli etkidir (Ö66).

Küçük yaş gruplarında görsel olarak ilgi çektiği, öğretilen konuyu somutlaştırarak ve eğlenceli hale getirerek kalıcı öğrenmeyi sağladığı için daha çok şarkı ve video kullanmaktayım. Daha büyük yaş gruplarının ise dijital oyunlar daha çok ilgilerini çektiği, yarışma ortamı oluşturduğu ve sınıf içinde etkileşimi artırdığı için oyun kullanmaktayım (Ö115).

Kelime oyunları- kelimelerin aklında kalmasına ve ezberlenmesi ve yardımcı oluyor, şarkılar- konunun akılda kalmasına yardımcı oluyor. Videolar - dinleme becerisini ve telaffuzu geliştiriyor (Ö239).

Sınıfta video ve şarkıları sık kullanmaktayım. Birinci sınıf öğrenciler için derslerin eğlenceli geçmesi hayati önem taşır. Video ve şarkılarla beraber çizgi filmlerde kullandığım bir diğer araçtır (Ö248).

İngilizce öğretmen görüşleri, farklı yaş gruplarının özelliklerinin dikkate alınarak dijital içeriklerin seçildiğini göstermekte ve öğretme yaşantılarının etkili ve kalıcılığını sağlamak için eğlenceli ve motivasyon artırıcı video, şarkı ve çizgi film gibi farklı dijital içerikleri kullanmaya dikkat ettikleri söylenebilir.

4.2.4. Dijital İçeriklerin Kullanımındaki Önerilere İlişkin Bulgular

İngilizce öğretmenlerinin “Dijital İçeriklerin Kullanımına Yönelik Öneriler” yönelik verdikleri cevapların betimsel analiz bulguları Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 12. Dijital İçeriklerin Kullanımındaki Önerilere İlişkin Kod ve Kategoriler Tablosu

Kategoriler	Kodlar	f
1. Öğretim İlkelerine Yönelik Öneriler		
	1.1. Öğrenci İlgi ve İhtiyacı	8
	1.2. Hedefe Yönelik	9
	1.3. Yaşama Uygunluk	3
2. İlgi ve Motivasyona Yönelik Öneriler		
	2.1. Dikkat/İlgi Çekici	10
	2.2. Eğlenerek Öğrenme (Oyun/Video)	29
	2.3. Motivasyon Unsuru	5
	2.4. Animasyon İçerikli	2
	2.5. Rahatlama Amaçlı	1
3. Etkili Öğretime Yönelik Öneriler		
	3.1. Öğrenmede Kolaylık	6
	3.2. Ön Bilgileri Hatırlatma	3
	3.3. Kısa ve Öz	4
	3.4. Öğrenmede Kalıcılık	17
	3.5. Hazırbulunuşluk	7
	3.6. Öğrenmede Verimlilik	4
	3.7. Duyuşsal Gelişim	1
	3.8. Bireysel Öğrenme	1
	3.9. Teknolojinin Yaygınlaştırılması ve Geliştirilmesi	4
	3.10. Öğrenme Alanlarına Hitap Etme	2
	3.11. Somutlaştırma	2
	3.12. Dört Dil Becerisine Yönelik	3
	3.13. Erken Dönemde Kullanılmaya Başlanması	1
	3.14. Etkileşim ve Aktif Katılım	8
	3.15. Çok Duyulu Öğrenme/Duyu Temelli Öğrenme	18
4. MEB'e Yönelik Öneriler		
	4.1. Hizmetiçi Eğitimin Yaygınlaştırılması	5
	4.2. İçeriğin Çeşitlendirilmesi	23
	4.3. Erişebilir ve Ücretsiz Hâle Getirilmesi	15
	4.4. Materyallerin Tedarik Edilmesi	1
	4.5. İşlevselliğin Dikkate Alınması	1
	4.6. Tüm Okullarda Yaygınlaştırılması	2
	4.7. Eğlendirici İçeriklerin Dikkate Alınması	1
	4.8. Bireylerin Kaynaklara Erişim Eşitliğinin Dikkate Alınması	2
	4.9. Dijital İçeriklerin Yaygınlaştırılması	27
	4.10. Sınıf Ortamlarının Dijital Öğrenmeye Uygun Hale Getirilmesi	6
	4.11. Öğretim Programında Yer Alması	2
	4.12. Dil Becerilerine Göre Geliştirilmesi	1
	4.13. Öğretim Programlarına Uygun Tasarım	4
	4.14. İnternet Alt Yapısının Geliştirilmesi	1
	4.15. Ders Kitaplarının Kaldırılması	1
	4.16. Uluslararası Yayınları Dikkate Alma	1
Toplam	42	267

* Toplam frekans sayısının katılımcı sayısından fazla olması, bazı katılımcıların birden fazla kategoride görüş bildirmiş olmasıyla ilgilidir.

Dijital içeriklerin kullanımına yönelik görüşler incelendiğinde, farklı kodlardan (n=42) toplamda beş farklı kategorinin oluştuğu görülmektedir. Bulgular, öğretmenlerin dijital içeriklerin *Öğretim İlkeleri, İlgi ve Motivasyon* ve *Etkili Öğretime* yönelik olarak yapılandırılması gerekliliğine ilişkin önerilerini yansıtmakla birlikte, bu içeriklerin kullanımına yönelik dikkate alınması gereken unsurları da ayrıca özetlemektedir. Bununla birlikte, MEB'in dijital içeriklerin yaygınlaşması ve etkili şekilde kullanılması için hangi konularda çalışmalar yürütmesi gerektiğine yönelik öneriler, dijital içeriklerin öğrenme ve öğretme yaşantılarındaki çok boyutlu yapısına yönelik kapsamlı açıklama yapan bilgiler içermektedir. Bu konuya yönelik bazı İngilizce öğretmenlerinin verdikleri önerilere ilişkin görüşler aşağıdaki gibidir:

Dinleme ve ses içerikleri kesinlikle dil öğretiminde başvurulması gereken içerikler olmalıdır. Öğrencilerin yaşına, ilgi alanlarına ve önbilgilerine uygun Görseller ve videolar kelime öğretimi açısından çok yararlıdır ve öğrenmeyi kolaylaştırmak için sık sık kullanılmalıdır (Ö4).

Daha çok öğretmenlere yönelik hizmet içi seminer verilebilir (Ö6).

Sınıfta kullanılacak materyallerin MEB tarafından tedarik edilmesi ve kullanıma açılması gerekli (Ö15).

Dijital içerikler bütün okullarımızda ve tüm kademelerimizde yaygınlaşmalı. Öğretmenlere dijital içeriklerin kullanımına yönelik eğitimler verilebilir. Her ne kadar teknolojiyi yakından takip etmeye çalışsak da hızlı gelişen bu platformda zaman zaman eksik kalabiliyoruz (Ö31).

Gelişim düzeyine uygun hazırlanmış oyun, video vb. ürünlerin çoğaltılmasının kaynak anlamında katkı sağlayacağını ve duyuşal olarak zengin bir ortam sunacağını düşünüyorum (Ö45).

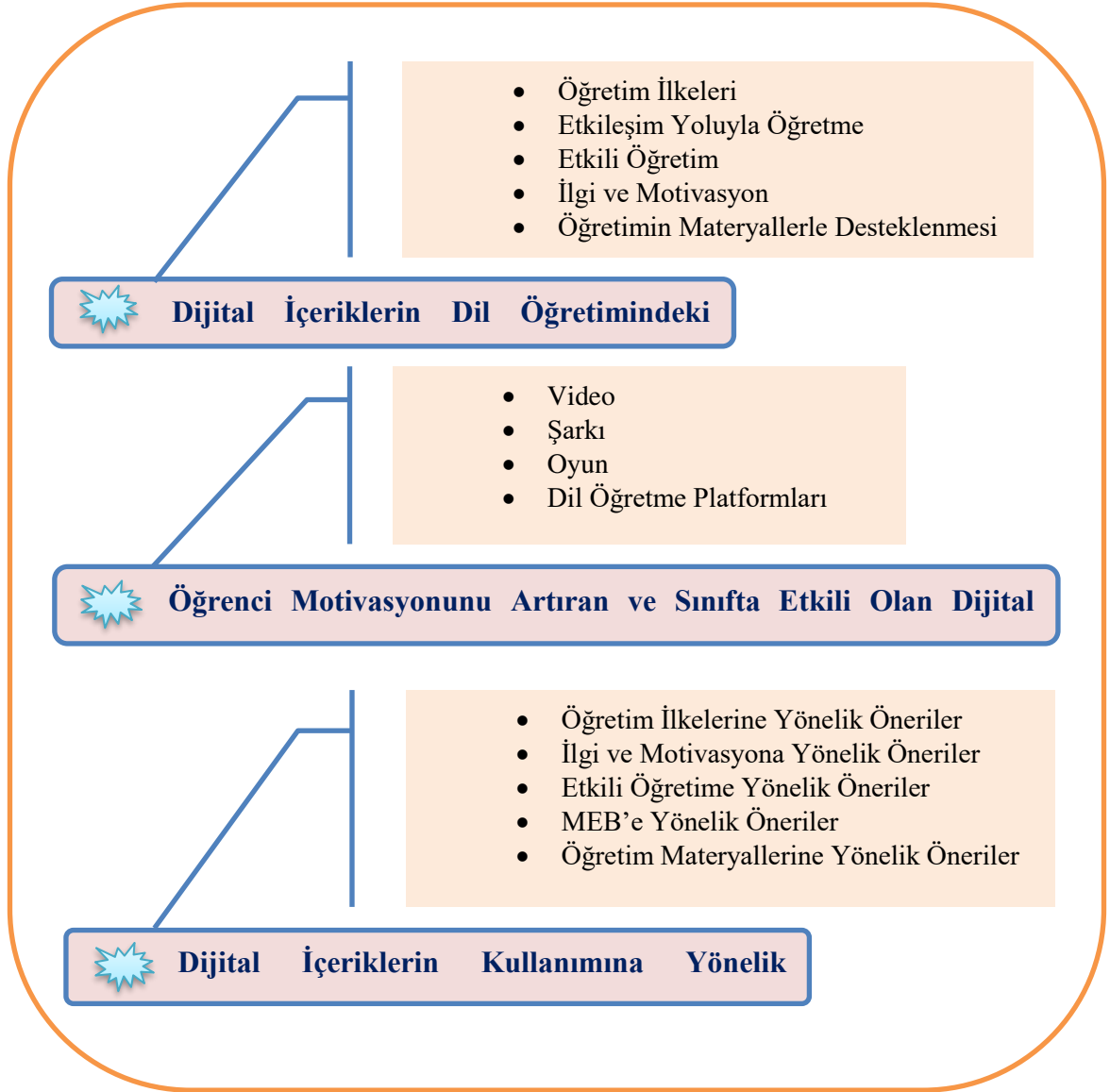
Teknolojik aletlerin daha da yaygınlaştırılarak bu konuda eksiğı olan öğretmenlere hizmet içi eğitimler verilmelidir (Ö103).

4 temel beceriler ve kelime öğretimiyle içerikler zenginleştirilmeli ve öğretim programlarına uygun tasarlanmalı (Ö117).

Müfredatta olan işlenecek ünitelerin etkileşimli içeriklerle daha akılda kalıcı olacağı kanaatindeyim (Ö235).

Kaliteli içerik bulmakta zorlanıyoruz. Bunların da dil öğrenimini çok olumlu etkilediğini farkındayız. Sınıf ortamlarında daha fazla dijital içerik kullanılması gerektiğini düşünüyorum (Ö258).

Görüşler, dil öğretiminde öğretim ilkeleri, ilgi ve motivasyon ile etkili öğretime yönelik olarak tasarlanan görsel ve işitsel dijital içeriklerin öğrenme ve öğretme yaşantılarını etkili ve kalıcı hale getireceğine yönelik önerileri kapsamaktadır. Bununla birlikte, MEB'in hizmetiçi eğitimler, dijital içeriklerin temin edilmesi, yaygınlaştırılması ve etkileşimli içeriklerle düzenlemesine yönelik verilen öneriler, öğrencilerin teknolojiyle uyumlu zengin içeriklerle dil öğretimlerini geliştirebileceklerini destekler niteliktedir. Sonuç olarak, açık uçlu sorulardan elde edilen kategorilere ilişkin bulgular Şekil 1'de verilmiştir.



5. TARTIŞMA

İngilizce öğretmenlerinin video, şarkı ve oyun gibi dijital içeriklerin kullanımına ilişkin görüşlerinin incelendiği bu çalışmada aşağıdaki sonuçlar elde edilmiş ve söz konusu sonuçlar ilgili literatür ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

Çalışma sonuçları incelendiğinde İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına ilişkin sonuçlar ele alındığında; dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) dil becerilerini geliştirmede (%81.2), öğrenmeyi hızlandırmada (%79.7), iletişim (%71.3) ve etkileşim becerilerini (%68.2) arttırmada önemli katkılar sağladığını göstermektedir. Ayrıca, bu içeriklerin ders katılımını (%78.2), öğrenme motivasyonunu (%77.8), üretici ve alıcı dil becerilerini (%67.4 ve %71.3), bilgilerin kalıcılığını (%73.2) ve dersin anlaşılabilirliğini (%72.8) arttırdığı belirlenmiştir. Bu sonuçlar, literatürde yer alan bazı çalışmalarla (örn. Altunöz ve Bay, 2018; Demirbilek ve Yücel, 2011, Khaghaninejad ve Fahandejedsaadi, 2016 gibi) paralellik göstermektedir. Örneğin, Altunöz ve Bay (2018) tarafından yapılan çalışma, İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde video kullanımının öğrencilerin dil öğrenme sürecine olumlu katkılar sağladığını belirtmiştir, bu da çalışma sonuçlarımızla tutarlılık göstermektedir. Ayrıca, Taşlıbeyaz (2017) tarafından yapılan araştırma, İngilizce eğitiminde video kullanımının öğrencilerin İngilizce dil bilgisi eğitimindeki etkinliğini arttırdığını ve öğrencilerin algıları üzerine olumlu etkiler yarattığını ortaya koymuştur. Demirbilek ve Yücel (2011) tarafından yapılan çalışmada da İngilizce öğretmenlerinin bilgisayar oyunlarını dil öğretiminde etkili bir araç olarak değerlendirdiklerini belirtmiştir, bu durum öğretmenlerin dijital içerik kullanımının öğrenme motivasyonunu arttırdığı yönündeki sonuçlarımız tarafından da desteklenmektedir. Yine Khaghaninejad ve Fahandejedsaadi (2016) tarafından yapılan çalışmalar, şarkıların İngilizce öğretiminde özellikle kelime öğrenme ve telaffuz becerilerinin gelişimine katkıda bulunduğunu göstermiştir. Bu çalışmalar, çalışma sonuçlarımızda şarkı kullanımının öğrencilerin dil öğreniminde anlamlı bir araç olduğunu vurgulayan sonuçlarımızla paralellik göstermektedir. Demirel (2023) şarkıların dil bilgisi yapılarını öğretmede ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede etkili olduğunu vurgulamıştır. Bu sonuçlar, şarkıların öğrencilerin telaffuz ve dil bilgisi becerilerine olan katkısını da doğrulamaktadır. Dijital içeriklerin dil becerilerini geliştirmede etkili olmasının bir nedeni, bu materyallerin öğrenenlere otantik ve anlamlı dil girdisi sağlamasıdır. Özellikle şarkıların ve oyunların tekrar eden yapıları, öğrencilerin kelime dağarcığını genişletip dil bilgisi yapılarını anlamalarına yardımcı olmaktadır

(Tanrikulu & Koyuncu, 2020). Ayrıca bu içerikler, öğrencilere farklı duyu organlarını harekete geçiren çoklu ortam deneyimi sunduğu için öğrenmenin daha etkili ve kalıcı olmasına olanak tanır. Saat (2023) çalışmasında video içeriklerin öğrenmeyi hızlandırmada önemli bir rol oynadığını ve görsel-işitsel materyallerin dil yapılarını anlamayı kolaylaştırarak öğrencilerin dikkatini topladığını vurgulamıştır. Öğrenmeyi hızlandırmanın altında yatan temel mekanizmalar, dijital içeriklerin daha fazla duyu organına hitap etmesi ve öğrencinin ilgisini sürekli canlı tutabilmesidir. Örneğin, Kahraman (2019) şarkıların ritmik yapısının ve eğlenceli tonlamasının öğrenmeyi hızlandığını ve öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını belirtmektedir. Şarkılar ve oyunlar, bilgilerin tekrar edilmesi ve farklı yollarla sunulması sayesinde öğrenmeyi kalıcı hale getirmektedir. Böylece, öğrenciler daha hızlı ve etkili öğrenme süreçlerine dahil olmaktadır. İletişim ve etkileşim becerilerini arttırmada dijital içeriklerin sağladığı en önemli katkı, öğrencilerin birbirleriyle sürekli etkileşim halinde olmalarını sağlamasıdır. Dijital oyunlar gibi etkileşimli içerikler, öğrencilere ortak amaçlar doğrultusunda çalışma fırsatı verir ve bu süreçte dil becerilerini pratik etme imkanı sunar (Bendo & Erbaş, 2019).

Dijital içerikler aynı zamanda bilişsel (%67.4), duyuşsal (%65.1) ve psikomotor (%54.4) becerilerin gelişimine de katkıda bulunmuştur. Bunlarla birlikte, %74.7 oranında ders işleme sürecini zenginleştirdiği belirtilmiştir. Dijital içerikler, özellikle bilişsel süreçlerde öğrenmeyi yapılandırma ve anlamayı derinleştirme açısından oldukça etkilidir. Çalışkan (2019) görsel-işitsel materyallerin öğrencilerin bilgiyi kodlamasında ve uzun süreli hafızaya aktarımında etkili olduğunu belirtmektedir. Saat (2023)'e göre, video ve oyunlar gibi dijital araçlar, öğrencilerin bilgiyi sadece ezberlemesini değil, aynı zamanda onu farklı bağlamlarda kullanmalarını sağlar. Bu da, öğrencilere problem çözme, analiz yapma ve eleştirel düşünme gibi bilişsel beceriler kazandırır. Ayrıca, bu materyallerin öğrenci motivasyonunu artırarak onların öğrenmeye daha fazla odaklanmalarını sağladığı sonuçlar arasında yer almaktadır. Dijital içeriklerin duyuşsal beceriler üzerindeki etkisi, öğrencilerin öğrenmeye karşı tutumlarını ve motivasyonlarını olumlu yönde etkilemesi ile ilişkilidir. Ergun ve Canbulat (2023) çalışmasında müzik kullanımının öğrencilerin motivasyonunu arttırdığı ve öğrenme sürecine olan ilgiyi arttırdığını belirtmiştir. Dolean (2016) çalışmasında, müziğin öğrencilerin kaygı düzeyini azaltarak öğrenmeye daha pozitif bir şekilde yaklaşmalarını sağladığını bulmuştur. Ayrıca, şarkılar ve oyunlar gibi içerikler, öğrencilerin derslere aktif katılımını teşvik eder ve öğrenme sürecini eğlenceli hale getirir. Bu da duygusal olarak daha fazla bağlılık yaratarak bilgilerin kalıcılığını artırır. Dijital

içeriklerin psikomotor becerilerin gelişimine katkısı, özellikle oyunlar ve etkileşimli materyaller aracılığıyla gerçekleşmektedir. Kargı (2016) çalışmasında, dijital oyunların psikomotor becerilerin gelişiminde önemli bir rol oynadığını ve öğrencilerin fiziksel hareketlerle öğrenme süreçlerine katıldığını belirtmiştir.

Çalışma sonuçları incelendiğinde, okul türü değişkeninin İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri arasında anlamlı fark olduğu göstermektedir. İlkokulda görev yapan öğretmenler ile ortaokul öğretmenleri dijital içeriklere olumlu yönde görüş bildirirler de en fazla olumlu görüş ilkököl öğretmenleri tarafından belirtilmiştir. Özellikle Youtube gibi platformlarda küçük çocuklara yönelik daha zengin ve nitelikli içerik bulunması buna neden olmuş olabilir. Çangal (2021) çalışmasında, YouTube'un özellikle küçük çocuklar için sunduğu eğitici videoların dil becerilerinin gelişimine katkıda bulunduğunu ve öğretmenler tarafından olumlu bir araç olarak değerlendirildiğini bulmuştur. YouTube'da bulunan çocuklara yönelik içeriklerin, ilkököl düzeyinde derslerde kullanılmasının daha etkili olduğu ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede başarılı sonuçlar verdiği belirtilmiştir. Atlı ve Aksoy (2017) araştırmalarında, dijital öykülerin ve diğer dijital araçların ilkököl öğrencilerinin dil öğrenme süreçlerini hızlandığı ve bu öğrencilerin dil becerilerini geliştirirken daha fazla motive olduklarını vurgulamışlardır. İlkokul öğretmenleri, bu tür içerikleri kullanarak derslerin daha eğlenceli ve etkili olduğunu belirtmişlerdir. Kahraman (2019), müziğin küçük çocukların öğrenme süreçlerindeki rolünü vurgulayan çalışmasında, dijital şarkıların ve diğer sesli içeriklerin, öğrencilerin motivasyonunu artırarak öğrenmeyi hızlandığını belirtmiştir.

Bu şekilde dijital içerikler, dil öğrencilerinin yalnızca dilin yapılarını değil, aynı zamanda dilin sosyal ve kültürel boyutlarını da öğrenmelerine katkıda bulunur. Dijital içeriklerin ders katılımını artırma nedeni, bu materyallerin öğrencilerin dikkatini çekme ve öğrenmeye daha fazla dâhil olma fırsatı sunmalarıdır. Görsel ve işitsel uyarıcılar, dersleri daha ilgi çekici hale getirir ve öğrenciler, dersin her anına aktif olarak katılma fırsatı bulurlar. Öğrenciler, etkileşimli materyallerle çalışırken ders içeriğine yönelik daha fazla merak ve ilgi duyarlar. Bu da dersin anlaşılabilirliğini arttıran ve öğrenmenin kalıcılığını sağlayan bir etkidir. Dijital içeriklerin ders katılımı ve motivasyonu arttırdığı yönündeki sonuçlar Çangal (2021) tarafından desteklenmektedir; YouTube videolarının öğrencilerin derslere olan ilgisini arttırdığını ve motivasyonlarını yükselttiğini vurgulamaktadır. Bu sonuçlar, literatürde yer alan çalışmalarla karşılaştırıldığında bazı benzerlikler

göstermektedir. Örneğin, Çalışkan (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, öğretmenlerin dijital içerik kullanımı konusunda okul türüne bağlı olarak farklı algı ve uygulamalara sahip oldukları belirtilmiştir. Bu çalışma, okul türüne bağlı olarak öğretmenlerin dijital içerikleri nasıl değerlendirdiğine dair sonuçlarımızla tutarlılık göstermektedir. Yine, Altunöz ve Bay (2018) tarafından yapılan bir çalışmada, öğretmenlerin dijital içerik kullanımına yönelik algılarının okul türüne göre farklılık gösterdiği belirtilmiş, bu durum çalışma sonuçlarımızda ortaya konan okul türüne bağlı farklılıklarla tutarlıdır. Özellikle ilköğretim düzeyinde şarkıların ve videoların kullanımı, öğrencilerin dil becerilerini eğlenceli ve etkili bir şekilde geliştirmelerine yardımcı olmuştur. İstatistiksel olarak anlamlı bulunan bu farklılıklar, okul türünün öğretmenlerin dijital içerik kullanımına yönelik algıları üzerinde belirgin bir etki yarattığını göstermektedir.

Bu çalışmanın sonuçları, İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri cinsiyet, yaş, kıdem, eğitim durumu gibi demografik değişkenlere göre farklılıklar gösterdiğini ortaya koymaktadır. Ancak, bu farklılıkların çoğu istatistiksel olarak anlamlı değildir. Dolayısıyla, bu demografik değişkenlerin dijital içerik kullanımına yönelik görüşler üzerinde belirgin bir etkisi olduğunu söylemek zordur. Çalışmamızda cinsiyet değişkeni, dijital içerik kullanımına yönelik görüşler üzerinde anlamlı bir farklılık göstermemiştir. Khoiroh (2021), çevrimiçi öğrenme süreçlerinde cinsiyetin dijital içerik kullanımı üzerinde belirleyici bir etkisinin olmadığını bulmuştur. Özellikle İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen (EFL) öğrenciler arasında yapılan çalışmada, cinsiyete göre anlamlı bir farklılık gözlenmemiştir. Aynı şekilde, Maziriri ve Gapa (2020), üniversite öğrencilerinin YouTube kullanımı konusunda cinsiyetin belirleyici bir faktör olmadığını vurgulamış ve dijital içeriklerin kullanımı her iki cinsiyette de benzer seviyede kaldığı belirtilmiştir. Koyuncu (2020) gibi araştırmalar, cinsiyetin teknoloji kullanımı ve eğitim teknolojilerine yönelik tutumlarda fark yaratabileceğini öne sürse de, çalışma sonuçlarımız bu genellemeden bağımsız olarak öğretmenlerin genel olarak dijital içerikleri benzer şekilde değerlendirdiğini göstermektedir.

Dijital içerik kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinde yaş değişkenine göre anlamlı bir fark yaratmamıştır. Demirebilek ve Yücel (2011), İngilizce öğretmenlerinin dijital oyun kullanımına ilişkin yaptıkları çalışmada yaş değişkeninin anlamlı bir etkiye sahip olmadığını belirtmişlerdir. Öğretmenler arasında yaş farkı olsa da, dijital içerik kullanımında bu farkın belirleyici olmadığı görülmüştür. Aynı şekilde, Kaya (2019), öğretmenlerin yaşına

göre dijital materyal kullanımı konusunda anlamlı bir fark bulamamıştır. Çalışmamızda öğretmenlerin mesleki kıdemleri, dijital içerik kullanımına yönelik görüşlerinde anlamlı bir fark yaratmamıştır. Bu bulgu da literatürde desteklenmektedir. Bozkuş ve Karacabey (2019), öğretmenlerin mesleki deneyimlerinin dijital içerik kullanımına yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığını göstermiştir. FATİH Projesi kapsamında yapılan araştırmada, öğretmenlerin deneyim seviyesine bakılmaksızın dijital araçları benzer şekilde değerlendirdikleri bulunmuştur. Buna karşın literatürde, daha deneyimli öğretmenlerin yeni teknolojilere adaptasyon konusunda daha temkinli olabileceği belirtilmektedir (Lander, 2018). Söz konusu farklılık, diğer değişkenlerin de sürece dahil edilerek (yaş, cinsiyet, mesleki tercihler gibi) birlikte farklı sonuçlar doğurmuş olabileceğini göstermektedir. Karabay (2023)'a göre mesleki kıdeme göre algı düzeylerinin mesleki kıdem değişkeni için istatistiksel olarak anlamlı farklılaşma gösterdiği, özellikle 21 yıl ve üzeri kıdeme sahip öğretmenlerin meslekte geçirdikleri süre arttıkça mesleğin sosyal statüsüne ilişkin algılarının olumsuz yönde seyrettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Lal ve Sarı (2015)'ya göre; ders hazırlıklarında, uyguladıkları yöntemlerde ve öğrenci katılımını sağlama yaklaşımlarında 1-10 ve 11-20 arası kıdeme sahip öğretmenler, ders öncesi hazırlıklarda daha aktif ve yaratıcı olurken, 21 yıl ve üzeri öğretmenler hazır materyallere yönelmiştir. Ancak kıdem arttıkça öğretmenlerin dersin girişinde günlük yaşamla bağlantı kurarak dikkat çekme ve güdüleme yöntemlerini kullanma eğilimleri artmıştır. Ayrıca kıdemi düşük öğretmenler öğrenci katılımını arttırırken kıdemli öğretmenler öğretmen merkezli yaklaşımları benimsemiştir. Ancak çalışma sonuçlarımız, deneyim düzeyinin öğretmenlerin dijital içeriklere ilişkin görüşlerinde önemli bir rol oynamadığını da göstermektedir. Eğitim durumu (düzeyi) değişkeni, dijital içerik kullanımında anlamlı bir fark yaratmamıştır. Ancak, literatürdeki sonuçlar (Wang vd., 2020; Bendo ve Erbaş, 2019 gibi), özellikle yüksek eğitim düzeyine sahip bireylerin teknolojiyi daha etkin kullandıkları ve yeni öğrenme teknolojilerine daha açık olduklarını göstermektedir. Örneğin, Bendo ve Erbaş (2019), eğitim düzeyi yüksek bireylerin dijital içerik ve teknolojik araçları kullanma konusunda daha yetkin olduklarını belirtmişlerdir. Bu, eğitim düzeyinin öğretmenlerin teknoloji kullanımı üzerindeki etkisinin daha detaylı incelenmesi gerektiğini göstermektedir. Bu çalışmada dijital içerik kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinde eğitim düzeyi değişkeninin anlamlı bir fark oluşturmadığı da görülmektedir. Avdiu (2021), Kosova'daki İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik kullanımında eğitim düzeyine bağlı olarak önemli bir farklılık göstermediğini bulmuştur. Çalışmada eğitim düzeyi ne olursa olsun, dijital içeriklerin etkili bir öğretim aracı olduğu

vurgulanmıştır. Bu da çalışma sonuçlarımız ile paralellik göstermektedir. Öğretmenlerin dijital içerik kullanımına yönelik görüşleri üzerine literatürde yapılan diğer çalışmalar da, eğitim düzeyinin bu görüşler üzerinde belirleyici bir etken olmadığını destekler niteliktedir. Ertmer ve Ottenbreit-Leftwich (2010) tarafından yapılan çalışma, öğretmenlerin teknolojiyi eğitimde etkili bir şekilde kullanabilmeleri için gerekli bilgi, öz yeterlik, pedagojik inançlar ve okul kültürü gibi değişkenleri ele almakta ve bu değişkenlerin öğretmenlerin teknolojiyi entegre etme yeteneklerini nasıl etkilediğini tartışmaktadır. Örneklem grubunu oluşturan öğretmenlerin dijital içeriklerin önemine yönelik görüşlerinin eğitim düzeyi olarak belirlenen lisans ve lisansüstü düzeylere göre anlamlı bir ilişki bulunmadığını ve bu sonucu da çalışma sonuçlarımızı desteklediği görülmektedir. Rosenberg ve Koehler (2015) yaptığı araştırma da ise, öğretmenlerin eğitim teknolojilerini benimseme süreçlerinin, öz yeterlik algıları ve mevcut teknolojik altyapı gibi faktörlerle daha yakından ilişkili olduğunu belirtmektedir. Bu çalışma, teknoloji entegrasyonunda eğitim düzeyinin ötesinde değişkenlerin rol oynadığını vurgulamaktadır. Ayrıca, Hermans, Tondeur, van Braak ve Valcke (2008) tarafından yapılan bir diğer çalışmada, öğretmenlerin eğitimsel inançları ve teknolojiyi sınıfta kullanımı arasında çift yönlü bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Bu çalışma, pozitif teknoloji kullanımının öğretmenlerin teknolojiyi öğretimde nasıl değerlendirebilecekleri hakkındaki inançlarını şekillendirebileceğini öne sürmekte ve eğitim düzeyi ile doğrudan ilişkinin olmadığını göstermektedir. Bununla birlikte, Schlebusch (2018) ise öğretmenlerin internet ve bilgisayar kullanımına yönelik tutumları üzerine yaptığı araştırmada, öğretmenlerin bilgisayar ve internet kullanımı konusundaki öz yeterlik algılarının ve kaygı düzeylerinin, eğitim düzeyinden bağımsız olarak teknolojiyi kabul etme ve kullanma süreçlerini etkilediğini belirtmektedir. Schlebusch (2018), söz konusu değişkenin (eğitim düzeyinin) etkilememesini, diğer değişkenlere (kaygı düzeyleri, öz yeterlilik algısı) bağlamaktadır.

Sonuç olarak, cinsiyet, yaş, kıdem ve eğitim durumu gibi demografik değişkenlerin dijital içerik kullanımı üzerinde belirleyici bir etkisi olmadığı literatürdeki birçok çalışma (Avdiu, 2021; Bozkuş ve Karacabey, 2019; Kaya, 2019; Maziriri ve Gapa, 2020 gibi) tarafından da doğrulanmaktadır. Bu sonuçlar, dijital içerik kullanımının öğretmenlerin demografik özelliklerinden bağımsız olarak genellikle benzer seviyelerde kaldığını göstermektedir. Her bir değişkenin dijital içerik kullanımına etkisi genel olarak benzer bulunmuş olup, bu, öğretmenlerin dijital içeriklere geniş bir kabul ve uygulama yelpazesi içinde yaklaştıklarını düşündürmektedir. Bu çıktılar, dijital içerik kullanımının

yaygınlaştırılması ve desteklenmesi gerektiğini, öğretmenlerin bu konuda genel olarak pozitif bir tutum sergilediklerini ortaya koymaktadır.

Bu çalışmadaki nitel verilere yönelik sonuçlar incelendiğinde, nicel verilere benzer sonuçlara rastlandığı görülmektedir. İngilizce öğretmenlerinin dil öğretimindeki dijital içeriklere yönelik verdikleri cevapların betimsel analiz sonuçları, bu içeriklerin eğitimdeki rolünü çok yönlü bir şekilde ortaya koymaktadır. Analiz sonuçları, öğretmenlerin dijital içeriklerin öğretim ilkelerine, etkileşimli öğretim yöntemlerine, etkili öğretim tekniklerine, ilgi ve motivasyona katkıda bulunma potansiyeline ve öğretim materyallerini destekleme kapasitesine ilişkin algılarını detaylandırmaktadır.

Öğretmenler, dijital içeriklerin açıklık, öğrenciye görelilik ve ekonomiklik gibi öğretim ilkelerini desteklediğini belirtmişlerdir. Bu bulgu, literatürde de desteklenmektedir (örn. Saat, 2023; Tatlı ve Aksoy, 2017; Demirel, 2023; Bozkuş ve Karacabey, 2019 gibi). Dijital içerikler, özellikle açık ve anlaşılır olmaları, bireysel öğrenme hızına uygun materyaller sunmaları ve ekonomik açıdan erişilebilir olmaları nedeniyle öğretim ilkeleriyle uyumlu hale gelmiştir. Açıklık, bir öğretim materyalinin öğrencinin kolayca anlamasını sağlamaya yönelik düzenlenmesidir. Dijital içerikler, görsel ve işitsel araçları birleştirerek öğrencilere bilgiyi açık ve anlaşılır bir şekilde sunar (Küçükahmet, 2007). Saat (2023), video içeriklerin özellikle açıklık ilkesini destekleyici bir rol oynadığını bulmuştur. Video ve animasyonlar, öğrencilere karmaşık konuları basitleştirerek sunmakta ve böylece açıklık ilkesine uygunluk sağlamaktadır. Öğrenciye görelilik ilkesi, öğretim materyallerinin öğrencinin seviyesine, öğrenme stiline ve bireysel farklılıklarına uygun olmasıdır (Küçükahmet, 2007). Dijital içerikler, bireysel öğrenme hızına uyum sağlama kapasitesi ve öğrencilere farklı öğrenme yöntemleri sunmasıyla bu ilkeyi destekler. Tatlı ve Aksoy (2017), dijital öykülerin ve diğer dijital araçların öğrencilere daha kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimi sunduğunu, böylece öğrenciye görelilik ilkesini güçlendirdiğini bulmuştur. Aynı zamanda, etkileşimli videolar ve oyunlar, öğrencilerin bireysel öğrenme stillerine göre uyarlanabilir, bu da öğretim materyallerinin öğrenciyle daha uyumlu olmasına olanak tanır (Demirel, 2023). Ekonomiklik, bir öğretim materyalinin hem maliyet hem de zaman açısından verimli olmasını ifade eder (Yıldız, 2012). Dijital içerikler, özellikle öğrencilere ücretsiz veya düşük maliyetli erişim sunarak bu ilkeyi destekler. Bozkuş ve Karacabey (2019), dijital içeriklerin, özellikle FATİH Projesi gibi geniş çaplı projelerde, öğrenciler ve okullar için ekonomik ve sürdürülebilir çözümler sunduğunu vurgulamaktadır. YouTube

gibi platformlar, öğrencilere geniş bir eğitim materyali yelpazesi sunarken aynı zamanda ekonomik açıdan erişilebilirliği sağlamaktadır. Bu bağlamda; dijital içeriklerin öğretim ilkeleri olan açıklık, öğrenciye görelilik ve ekonomikle uyumlu olduğu literatürde birçok çalışmayla desteklenmektedir (örn. Saat, 2023; Tatlı ve Aksoy, 2017; Demirel, 2023; Bozkuş ve Karacabey, 2019 gibi). Bu içerikler, hem öğrencilere daha anlaşılır bilgi sunar hem de bireysel öğrenme hızına göre adapte olabilen ve düşük maliyetli çözümler sunan araçlar olarak öğretim süreçlerinde tercih edilmektedir.

Etkileşim yoluyla öğretim kategorisinde, dijital içeriklerin iletişim, aktif katılım, işbirlikçi öğrenme ve yaparak yaşayarak öğrenme gibi unsurların güçlendirilmesinde önemli roller oynadığı vurgulanmıştır. Literatürde, bu unsurların dijital içeriklerle desteklenmesinin öğrenme süreçlerine olan katkısı çeşitli çalışmalarda (örn. Atlı ve Aksoy, 2017; Kargı, 2016; Demirbilek ve Yücel, 2011 gibi) ele alınmıştır. Dijital içerikler, öğrenci ve öğretmen arasındaki iletişimi artırarak öğrenme sürecinde önemli bir rol oynar. Demirbilek ve Yücel (2011) çalışmasında, dijital oyunların ve etkileşimli materyallerin sınıf içi iletişimi güçlendirdiği, öğrencilerin öğretmenlerle ve birbirleriyle daha fazla iletişim kurarak derslere katılım gösterdikleri belirtilmiştir. Ayrıca, dijital araçların sınıf dışı iletişimde de önemli bir araç olduğu ve öğrencilerin sorularını online platformlar üzerinden daha kolay yönelttiği görülmüştür. Dijital içerikler, öğrencilere öğrenme sürecine aktif olarak katılma fırsatı sunar. Tatlı ve Aksoy (2017), dijital öykülerin öğrencilere aktif katılım sağladığını, öğrencilerin kendi hikayelerini oluşturarak derslere daha fazla dahil olduklarını vurgulamıştır. Aynı zamanda, etkileşimli videolar ve oyunlar öğrencilerin ders sırasında aktif olarak öğrenme materyaliyle etkileşim kurmalarına olanak tanır. Bu, özellikle yaparak yaşayarak öğrenme sürecini destekler. Dijital içerikler, öğrenciler arasında işbirlikçi öğrenmeyi teşvik eden bir araç olarak kullanılmaktadır. Kargı (2016) çalışmasında, dijital oyunların ve etkileşimli materyallerin öğrencilerin işbirliği yaparak öğrenmelerini desteklediğini bulmuştur. Özellikle grup projeleri ve senaryo temelli oyunlar, öğrencilerin birlikte çalışma becerilerini geliştirir ve dil öğrenme süreçlerini daha sosyal hale getirir. İşbirlikçi öğrenme, özellikle dijital araçlar sayesinde öğrencilerin birbirlerinden öğrenmelerine olanak tanır. Y yaparak yaşayarak öğrenme, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak dahil oldukları, deneyimledikleri ve uyguladıkları bir öğrenme yaklaşımıdır. Dijital araçlar, özellikle simülasyonlar, etkileşimli oyunlar ve videolar ile öğrencilerin öğrendiklerini uygulama fırsatı sağlar. Wang vd. (2020), dijital dünyanın eğitimdeki rolünü inceleyen çalışmalarında, dijital içeriklerin öğrencilere gerçek dünyada karşılaşılabilecekleri problemlere yönelik

çözümler sunarak yaparak yaşayarak öğrenme sürecini desteklediğini belirtmişlerdir. Özellikle dijital simülasyonlar ve oyunlar, öğrencilerin bilgiyi uygulama ve test etme fırsatları yaratır.

Öğrenmede kalıcılık, etkililik ve verimlilik, öğretmenlerin dijital içeriklerden bekledikleri temel öğretim boyutları arasında öne çıkmaktadır. Dijital içeriklerin özellikle bilgilerin uzun süreli hafızada tutulmasını sağladığı, etkili öğretim yöntemleri sunduğu ve öğrenme sürecinde verimliliği arttırdığı ifade edilmiştir. Ayrıca, ilgi ve motivasyon kategorisinde dijital içeriklerin dikkat çekici, eğlendirici ve motivasyon artırıcı özelliklere sahip olduğu ve öğrencilerin özgüvenini geliştirebileceği belirtilmiştir. Öğrenmenin kalıcılığı, dijital içeriklerin sunduğu görsel-işitsel materyallerle desteklenir. Kahraman (2019), dijital şarkıların öğrencilerin dil bilgisi ve kelime öğrenimi üzerindeki etkisini araştırdığı çalışmasında, bu tür içeriklerin ritmik yapısı ve tekrarlayan yapılarının öğrenmeyi kalıcı hale getirdiğini bulmuştur. Öğrenciler, dijital içeriklerde yer alan etkileşimli videolar, oyunlar ve şarkılar sayesinde bilgiyi daha kolay hatırlayabilmekte ve uzun süreli hafızada tutabilmektedir. Dijital içeriklerin bilgiyi görsel, işitsel ve bazen de kinestetik yollarla sunması, öğrencilerin farklı öğrenme stillerine hitap eder ve böylece bilgilerin daha kalıcı olmasına olanak tanır. Çangal (2021), YouTube gibi platformlardaki eğitsel videoların öğrencilerin bilgiyi daha iyi kavramalarını ve uzun süre hafızada tutmalarını sağladığını belirtmektedir. Dijital içeriklerin etkililiği, özellikle öğrencilerin derse daha fazla dahil olması ve materyalin daha çekici hale gelmesiyle ilişkilidir. Saat (2023) çalışmasında, dijital video içeriklerinin öğrenme sürecinde daha etkili olduğunu ve öğrencilerin ilgisini çekecek şekilde düzenlendiğini vurgulamıştır. Öğretmenler, dijital materyallerin öğrenme sürecini daha etkin kıldığını ve bu materyallerin ders içi uygulamalarında olumlu sonuçlar elde ettiklerini belirtmişlerdir. Etkililik, dijital içeriklerin öğrencilere anında geri bildirim sunabilmesi ve öğrenme sürecine aktif katılımlarını sağlaması ile güçlendirilir. Öğrenciler, dijital içeriklerle etkileşim kurarak öğrenme materyalini daha anlamlı hale getirebilir ve bu da öğretimin etkililiğini artırır. Dijital içerikler, öğrenme sürecinde zaman ve kaynak açısından verimlilik sağlar. Bozkuş ve Karacabey (2019), FATİH Projesi'nde dijital araçların öğretim sürecinde daha verimli bir öğrenme ortamı yarattığını ve öğretmenlerin bu araçları sınıfta kullanarak dersleri daha etkili bir şekilde işlediklerini bulmuşlardır. Verimlilik, aynı zamanda dijital araçların çok çeşitli materyalleri hızlı bir şekilde öğrencilere sunabilmesiyle de ilişkilidir. Dijital içeriklerin hızlı ve etkin kullanım imkânı, öğretmenlerin ders süresini daha verimli kullanmalarına olanak tanır. Öğrenciler, dijital araçlarla daha fazla bilgiye

erişebilir ve bilgiyi kendi hızlarında öğrenme imkânı bulurlar, bu da derslerde zaman verimliliğini artırır. Dijital içerikler, dikkat çekici ve eğlendirici özellikleriyle öğrencilerin ilgisini çeker ve motivasyonlarını artırır. Tatlı ve Aksoy (2017), dijital öykülerin öğrencilerin öğrenme süreçlerine olan ilgilerini arttırdığını ve öğrencilerin motivasyonlarını yükselttiğini bulmuştur. Özellikle oyunlar ve şarkılar gibi eğlendirici içerikler, öğrencilerin derse daha fazla ilgi göstermesine ve daha motive olmalarına yardımcı olur. Dijital içerikler, öğrencilerin öğrenmeye olan ilgisini canlı tutarak onların motivasyonunu artırır. Görsel ve işitsel unsurlar, öğrencilere öğrenme sürecinin eğlenceli bir deneyim olduğunu hissettirmekte ve bu da motivasyonlarını yükseltmektedir. Kaya (2019) çalışmasında, dijital araçların öğrencilerin dikkatini çektiği ve derslere olan ilgiyi arttırdığı belirtilmiştir. Dijital içerikler, öğrencilerin özgüvenini artırabilir. Çangal (2021), dijital içeriklerin, özellikle YouTube videolarının öğrencilerin derslere daha aktif katılım göstermelerini sağladığını ve bu katılımın onların özgüvenini geliştirdiğini vurgulamıştır. Dijital içerikler, öğrencilerin hata yapma korkusunu azaltarak onları daha özgüvenli hale getirebilir. Özellikle etkileşimli ve geri bildirim sunan içerikler, öğrencilere güvenle deneme ve öğrenme fırsatı sunar. Dijital içeriklerle etkileşim, öğrencilere öğrenme süreçlerinde daha fazla kontrol sağlar. Kendi hızlarında öğrenebilme ve anında geri bildirim alma imkânı, onların kendilerine olan güvenlerini artırır. Özgüveni yüksek öğrenciler, öğrenme süreçlerinde daha aktif rol oynar ve bu da başarılarını artırır. Bu sonuçlar, literatürdeki çalışmalarla karşılaştırıldığında, dijital içeriklerin dil öğretiminde nasıl bir dönüşüm yaratabileceği konusunda önemli ipuçları sunmaktadır. Örneğin, Altunöz ve Bay (2018) tarafından yapılan çalışma, dijital içeriklerin öğrenci motivasyonunu ve ders materyalleriyle etkileşimi arttırdığını ortaya koymuştur. Bu, öğretmenlerimizin dijital içeriklerin motivasyon ve ilgi çekici özelliklerine yönelik görüşleriyle paralellik göstermektedir. Ayrıca, Hang (2017) ve Ergun ve Canbolat (2023) gibi araştırmalar, video ve interaktif oyunların öğrencilerin dil becerilerini ve iletişim yeteneklerini geliştirme konusunda etkili olduğunu göstermiştir, bu da çalışma sonuçlarımızdaki etkileşim ve etkili öğretim boyutlarıyla uyumludur.

Çalışmamızda, ikinci nitel soru verilerine yönelik analizler sonucunda dijital içeriklerin öğrenci motivasyonunu arttırdığına dair önemli sonuçlar elde edilmiş ve farklı temalar çerçevesinde şekillendiği görülmüştür. Analiz sonuçları, öğretmenlerin dijital içeriklerin, özellikle ilgi çekici, eğlendirici ve interaktif özellikleri sayesinde öğrencilerin derslere olan ilgisini arttırdığı ve bu içeriklerin motivasyon üzerinde olumlu etkileri olduğuna yönelik görüşlerini detaylandırmaktadır. Öğretmenler, dijital içeriklerin

öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik ettiğini ve özellikle oyunlar, videolar, müzik gibi materyallerin öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenme süreçlerine olan motivasyonlarını arttırdığını belirtmişlerdir. Tatlı ve Aksoy (2017), dijital öykülerin ve videoların öğrencilerin öğrenmeye yönelik motivasyonlarını arttırdığını ve bu tür içeriklerin dersleri daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin dikkatini çektiğini bulmuştur. Dijital içerikler, öğrencilerin ders materyalleriyle aktif olarak etkileşim kurmasını sağladığı için onların derse olan ilgisini sürekli canlı tutar. Özellikle görsel-işitsel materyaller, öğrencilerin dikkatini çekme konusunda oldukça etkili olmuştur (Ergun ve Canbolat, 2023). Ergun ve Canbolat (2023), video ve interaktif oyunların öğrencilerin dikkatini çekerek onları derse daha fazla motive ettiğini bulmuştur. Bu bulgu, çalışmamızda da öne çıkmıştır. Dijital içerikler, öğrencilerin öğrenmeye yönelik motivasyonlarını artırırken, aynı zamanda onların dikkatini daha uzun süre boyunca derslere yoğunlaştırabilmelerine olanak tanımaktadır. Özellikle oyun tabanlı öğrenme uygulamaları, öğrencilerin hem eğlenerek hem de öğrenmelerini sağlayarak motivasyonlarını arttırmaktadır (Ergun ve Canbolat, 2023; Hang, 2017). Dijital içeriklerin motivasyon artırıcı etkilerinin temelinde, bu içeriklerin sunduğu interaktif deneyimlerin öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımlarını sağlaması yatmaktadır. Hang (2017), dijital oyunların ve videoların öğrencilerin öğrenmeye yönelik tutumlarını ve motivasyonlarını arttırmada etkili olduğunu bulmuştur. Çalışmamızda da öğretmenler, dijital içeriklerin özellikle öğrencilerin dikkatini çekerek onların derse olan ilgisini arttırdığını belirtmişlerdir. Bu içeriklerin, öğrencilerin öğrenmeye yönelik ilgi ve motivasyonlarını sürekli kılacak şekilde düzenlenmiş olması, öğrenme sürecinin daha verimli geçmesini sağlamaktadır (Tatlı ve Aksoy, 2017). Dijital içeriklerin eğlendirici yapıları sayesinde, öğrencilerin öğrenme sürecine yönelik olumsuz tutumlarının azaldığı ve daha pozitif bir öğrenme deneyimi yaşadıkları görülmüştür. Tatlı ve Aksoy (2017)'nin çalışmasında, özellikle videoların ve etkileşimli içeriklerin öğrencilerde öğrenme motivasyonunu arttırdığı ve derse daha aktif katılım sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Öğrenciler, dijital araçlar sayesinde öğrenme süreçlerinde daha fazla sorumluluk alabilmekte ve bu da onların özgüvenini arttırmaktadır. Dijital içeriklerin motivasyonu arttıran en önemli unsurlarından biri, içeriklerin eğlenceli ve ilgi çekici özelliklere sahip olmasıdır. Kaya (2019), dijital araçların öğrencilerin derslere olan ilgisini arttırdığını ve bu içeriklerin öğrenciler için eğlenceli hale getirildiğinde daha motive edici olduğunu belirtmiştir. Öğretmenler, dijital içeriklerin görsel, işitsel ve kinestetik unsurlar barındırarak öğrencilerin farklı öğrenme stillerine hitap ettiğini ve bu sayede motivasyonlarının daha yüksek olduğunu

belirtmişlerdir. Bozkuş ve Karacabey (2019), dijital içeriklerin FATİH Projesi gibi geniş çaplı projelerde kullanılmasıyla, öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla dahil olduğunu ve bu içeriklerin öğrencilerde motivasyonu arttıran bir etki yarattığını vurgulamıştır. Özellikle, video ve oyunlar gibi görsel-işitsel içeriklerin öğrencilerin ders materyallerine yönelik ilgilerini arttırdığı ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdiği bulunmuştur. Bu içerikler, öğrencilerin derslere aktif katılımını teşvik ederek onların motivasyonlarını yükseltmiştir.

Çalışmamızda, üçüncü nitel soru verilerine yönelik analizler sonucunda, İngilizce öğretmenlerinin "Sınıfta etkili olan dijital içeriklere" yönelik verdikleri yanıtların betimsel analiz sonuçlarına dayanarak, dijital içeriklerin sınıf ortamındaki etkinliği üzerine çeşitli sonuçlar elde edilmiştir. Betimsel analizde, sınıf ortamında etkili olan dijital içerikler dört ana kategori altında toplanmıştır: video, şarkı, oyun ve diğer dil öğrenme platformları. Bu içeriklerin, öğrencilerin dil öğrenme süreçlerine olumlu katkılar sağladığı ve öğretmenler tarafından sıklıkla tercih edildiği belirlenmiştir. Video içerikleri, İngilizce öğretmenlerinin sınıfta en etkili buldukları dijital içeriklerin başında gelmektedir. Öğretmenler, videoların ve YouTube gibi platformlardaki kısa videoların, öğrencilerin ilgisini çektiğini ve ders materyalini somutlaştırarak öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirtmişlerdir. Ergun ve Canbolat (2023)'in çalışmasında, videoların özellikle dil öğretiminde görsel destek sağlayarak öğrencilerin öğrenme sürecine daha aktif katılımlarını sağladığı vurgulanmaktadır. Öğrencilerin dil becerilerinin gelişmesinde video içeriklerin önemli bir araç olduğu da ortaya konmuştur. Çizgi filmler, filmler ve belgeseller gibi video içeriklerinin de öğretmenler tarafından sınıfta etkili bir şekilde kullanıldığı gözlemlenmiştir. Bu içeriklerin öğrencilerin ilgisini çekmesi ve konuları somutlaştırarak daha kalıcı hale getirmesi, öğretmenlerin bu içerikleri tercih etmelerindeki başlıca nedenlerdir. Şarkı ve müzik içerikleri, sınıfta etkili dijital içerikler arasında ikinci sırada yer almaktadır. Öğretmenler, özellikle küçük yaş gruplarında şarkıların dil öğrenimini eğlenceli hale getirdiğini ve öğrencilere dil becerileri kazandırmada önemli bir rol oynadığını belirtmişlerdir. Tatlı ve Aksoy (2017)'nin çalışmasında, şarkıların öğrencilerin dikkatini çekerek ders materyalini pekiştirdiği ve öğrencilerin dil öğrenme süreçlerine katkıda bulunduğu vurgulanmaktadır. Şarkıların öğrencilerin derse olan ilgisini arttırmasının yanı sıra, onların kelime hazinesini geliştirme ve telaffuz becerilerini güçlendirme gibi olumlu etkileri de vardır. Dijital oyunlar, sınıfta etkili dijital içerikler arasında önemli bir yer tutmaktadır. Öğretmenler, dijital oyunların öğrencilerin dikkatini çekmede ve derslere aktif katılımını sağlamada çok etkili olduğunu

belirtmişlerdir. Kargı (2016) çalışmasında, dijital oyunların öğrencilere işbirlikçi öğrenme fırsatı sunduğunu ve dil öğrenimini daha eğlenceli hale getirdiğini bulmuştur. Kahoot, kelime oyunları ve animasyonlar gibi dijital oyunlar, özellikle öğrencilerin sınıf içinde etkileşimini arttırmada ve dil becerilerini geliştirmede etkili araçlar olarak görülmektedir. Yarışmalar, bulmacalar ve Cram gibi oyun tabanlı içerikler de öğrencilerin dil öğrenme süreçlerini hızlandırmakta ve daha kalıcı öğrenmelerini sağlamaktadır. Diğer dijital dil öğrenme platformları, öğretmenler tarafından sınıfta etkili bir şekilde kullanılan içerikler arasında yer almaktadır. Storyjumper, Rosetta Stone ve British Council/BBC Learning gibi platformlar, öğrencilere çevrimiçi ortamda zengin öğrenme deneyimi sunmaktadır. Bozkuş ve Karacabey (2019), bu tür platformların, öğrencilere dil öğrenme süreçlerinde çeşitli materyaller sağlayarak öğrenme sürecini desteklediğini vurgulamaktadır. İşitsel materyaller ve çevrimiçi sunumlar da öğretmenler tarafından sınıfta etkili bulunan diğer dijital içerikler arasında yer almaktadır. Elde edilen sonuçlar, literatürde yer alan diğer çalışmalarla (örn. Tatlı ve Aksoy, 2017, Kargı, 2016, Ergun ve Canbolat, 2023 gibi) uyumlu bir şekilde, dijital içeriklerin sınıfta etkili olmasında video, şarkı ve oyunların önemli roller oynadığını göstermektedir. Öğretmenler, bu içeriklerin öğrencilerin dil öğrenme süreçlerine olumlu katkılar sağladığını ve sınıf ortamında etkili öğretim materyalleri olarak kullanıldığını belirtmişlerdir. Bu sonuçlar, dijital içeriklerin öğrencilerin dil becerilerini geliştirme ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirme potansiyelini ortaya koymaktadır.

Çalışmamızda, dördüncü nitel soru verilerine yönelik analizler sonucunda İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklerin kullanımına yönelik önerilerine ilişkin betimsel analiz sonuçlarına göre, öğretmenler dijital içeriklerin daha etkili bir şekilde kullanılması için çeşitli önerilerde bulunmuşlardır. Bu öneriler, öğretim ilkelerine, ilgi ve motivasyona, etkili öğretime ve Millî Eğitim Bakanlığı'na (MEB) yönelik olmak üzere dört ana kategoriye ayrılmıştır. Öğretmenler, dijital içeriklerin öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarına uygun olması gerektiğini vurgulamaktadırlar. Bu bağlamda, içeriklerin hedefe yönelik ve yaşama uygun olması gerektiği belirtilmiştir. Tatlı ve Aksoy (2017), dijital içeriklerin öğrenci seviyesine uygun olması gerektiğini ve bu içeriklerin öğrencinin öğrenme deneyimini kişiselleştirme kapasitesine sahip olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca, öğretmenler dijital içeriklerin öğrencilerin bireysel öğrenme hızına uyum sağlaması gerektiğini belirterek, hedef odaklı içeriklerin daha fazla kullanılmasını önermektedirler. İlgi ve motivasyonu arttırmaya yönelik öneriler arasında dijital içeriklerin dikkat çekici ve eğlendirici olması gerektiği sıkça dile getirilmiştir. Bozkuş ve Karacabey (2019), dijital içeriklerin eğlenceli ve dikkat çekici

özelliklere sahip olduğunda öğrencilerin derse olan ilgisini arttırdığını vurgulamaktadır. Öğretmenler, özellikle oyun ve video içeriklerinin öğrencilere dersleri daha eğlenceli hale getirdiğini belirtmişlerdir. Aynı zamanda animasyon içerikli materyallerin öğrencilerin motivasyonunu arttırabileceği ve derslerin daha rahat ve etkileşimli bir ortamda işlenebileceği ifade edilmiştir. Dijital içeriklerin öğrenme süreçlerinde etkili kullanılabilmesi için öğretmenler, bu içeriklerin öğrencilerin öğrenmesini kolaylaştırması gerektiğini vurgulamışlardır. Ergun ve Canbolat (2023), dijital içeriklerin öğrencilere bilgiyi kısa, öz ve anlaşılır bir şekilde sunması gerektiğini belirtmektedir. Ayrıca, öğretmenler, dijital içeriklerin ön bilgileri hatırlatma ve kalıcı öğrenme sağlamada etkili olabileceğini vurgulamışlardır. Dijital içeriklerin öğrencilerin duyuşsal gelişimine de katkıda bulunabileceği ve onların bireysel öğrenme süreçlerini destekleyebileceği önerilmektedir. Öğretmenler, MEB'in dijital içeriklerin yaygınlaştırılması ve etkili şekilde kullanılması konusunda çeşitli çalışmalar yapması gerektiğini ifade etmişlerdir. Özellikle öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitimlerin arttırılması gerektiği önerilmiştir. Ayrıca, MEB'in, dijital içeriklerin okullarda yaygınlaştırılması ve tüm kademelerde etkili kullanılması için daha fazla kaynak ve materyal sağlaması gerektiği vurgulanmıştır. Kargı (2016), dijital içeriklerin eğitimde daha yaygın kullanılması gerektiğini belirten çalışmalar arasında yer almaktadır. Öğretmenler, teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital içeriklerin eğitimde daha etkin bir şekilde kullanılabilmesi için MEB'in desteğinin önemine dikkat çekmişlerdir. Dijital içeriklerin kullanımına yönelik öğretmenlerin önerileri, içeriklerin öğretim ilkelerine uygun olarak tasarlanması, öğrencilerin ilgisini çeken ve motivasyonunu arttıran materyallerin tercih edilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca, dijital içeriklerin etkili öğretime katkı sağladığı ve MEB'in bu içeriklerin yaygınlaştırılması ve öğretmenlerin dijital içerik kullanımı konusunda eğitilmesi gerektiği sonuçlar arasındadır.

7. SONUÇ ve ÖNERİLER

Öğrenci motivasyonunu arttıran dijital içerikler üzerine yapılan betimsel analizler, video, şarkı ve oyun gibi kategorilere ayrılmıştır. Öğretmenler, bu içeriklerin eğlenceli öğrenme ortamları oluşturarak öğrenme sürecini kolaylaştırdığını ve çocukların derslere olan katılımını arttırdığını belirtmişlerdir. Özellikle video, oyun ve interaktif uygulamaların öğretim süreçlerinde öğrenci motivasyonunu, ders katılımını ve genel öğrenme kalitesini nasıl arttırdığına dair maddeler, öğretmenler tarafından yüksek oranda olumlu değerlendirilmiştir. Bu maddelerde öğretmenler, dijital araçların öğrenmeyi daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirdiğini belirtmiş ve öğrencilerin derse olan katılımlarının bu araçlar sayesinde arttığını vurgulamışlardır. Bu sonuçlar, dijital içeriklerin eğitimdeki rolünün sadece bilgi aktarımını kolaylaştırmakla kalmayıp, aynı zamanda öğrenme süreçlerini zenginleştirdiğini ve öğrenci katılımını desteklediğini göstermektedir.

Araştırmada cinsiyet değişkenine göre yapılan analizler, İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik kullanımına yönelik görüşlerinde anlamlı bir farklılık olmadığını ortaya koymuştur. Erkek öğretmenlerin %67'si dijital içerik kullanımını "katılıyorum" olarak değerlendirirken, kadın öğretmenlerde bu oran %61.8'dir. Ayrıca her iki cinsiyet grubu da dijital içeriklerin dil öğretiminde olumlu bir rol oynadığını ve derslerin etkileşimli hale gelmesine katkı sağladığını kabul etmektedir. Ancak, cinsiyetin dijital içerik kullanımına ilişkin genel tutumlar üzerinde belirgin bir etkisi bulunmamıştır.

Yaş değişkenine göre yapılan değerlendirmelerde, 35-45 yaş aralığında öğretmenlerin dijital teknolojilere daha açık görüşlere sahip oldukları ve bu teknolojileri daha etkin bir şekilde kullanma yanlısı oldukları belirlenmiştir. Özellikle genç öğretmenler arasında, dijital araçların öğretim süreçlerini nasıl dönüştürebileceği konusunda büyük bir heves ve istek bulunmaktadır. Buna karşın, yaşça daha olgun (55 ve üzeri) öğretmenler arasında teknolojiyi benimseme oranı düşük olup, bu grup daha geleneksel öğretim yöntemlerine meyilli görünmektedir. Ancak, yaşça olgun öğretmenler (45 ve 55) arasında da dijital içeriklerin eğitimdeki potansiyel faydalarını kabul edenlerin oranı dikkate değerdir, bu da yaşça daha olgun öğretmenlerin de zamanla yeni öğretim teknolojilerine adapte olabileceklerini göstermektedir.

Mesleki kıdemle ilgili olarak, deneyimli öğretmenler ile deneyimsiz öğretmenler arasında dijital içerik kullanımına yönelik görüşler karşılaştırıldığında, kıdemli

öğretmenlerin (20 ve üzeri) teknolojiyi daha stratejik bir şekilde kullanma görüşünde oldukları belirlenmiştir. Bu grup, özellikle öğretim materyallerini daha etkin kullanma ve öğrenme süreçlerini zenginleştirme konusunda daha olumlu görüşler sergilemektedir. Diğer yandan, yeni öğretmenler dijital araçları daha sık kullanma taraftarıdır ve bu araçlarla daha rahat olduklarını ifade etmişlerdir. Her iki grup arasındaki bu farklılıklar, mesleki deneyimin öğretmenlerin dijital içerikleri nasıl değerlendirdiği ve kullandığı üzerinde belirgin bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Eğitim düzeyi açısından yapılan analizler, yüksek eğitim düzeyine sahip öğretmenlerin dijital içerikleri daha etkin kullanma görüşünü benimsediklerini ortaya koymuştur. Bu öğretmenler, teknolojiyi öğretim süreçlerine entegre etme ve öğrenci öğrenmesini destekleme konusunda daha yetkin ve olumlu yaklaşımlar sergilemektedirler. Özellikle lisansüstü eğitime sahip öğretmenler, dijital araçların öğrenme üzerindeki etkilerini anlama ve bu araçları daha stratejik bir şekilde kullanma konusunda daha bilgi sahibi olmaktadır.

Nihayetinde, bu çalışmanın sonuçları, dijital içeriklerin öğretmenlerin demografik özelliklerine göre değişkenlik gösteren görüşlerini ayrıntılı bir şekilde ortaya koymuştur. Bu sonuçlar, dijital içeriklerin eğitimdeki potansiyelini daha iyi anlamamıza ve bu araçların öğretim süreçlerinde nasıl daha etkin kullanılabileceğine dair stratejiler geliştirmemize olanak tanımaktadır.

Araştırmamızın nitel sorularına yönelik sonuçlarda ise; öğretmenlerin dijital içeriklerin dil öğretimindeki rolleri, öğrenci motivasyonunu arttırma, sınıfta etkin kullanım ve kullanım önerileri hakkındaki görüşleri ele alınmıştır.

Dijital içeriklerin dil öğretimindeki işlevine ilişkin sonuçlar çerçevesinde, öğretmenlerin dijital içeriklerin dil öğretiminde oynadığı rolleri değerlendirirken, özellikle video ve interaktif uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesinde önemli bir yere sahip olduğunu belirtmişlerdir. Öğretmenler, videoların öğrencilerin dikkatini çektiğini, karmaşık dil bilgisi yapılarını ve yeni kelime öğrenimini kolaylaştırdığını vurgulamışlardır. Ayrıca, dijital içeriklerin öğretim sürecine katkısının, öğrencilerin dil öğrenimini daha etkileşimli ve eğlenceli hale getirerek, öğrenme motivasyonunu arttırdığına dikkat çekilmiştir. Bu içeriklerin, öğrencilere çeşitli dil becerilerini pratiğe dökme fırsatı sunduğu ve bu sayede öğrenilenlerin kalıcılığını arttırdığı belirtilmiştir. Araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda dijital içeriklerin İngilizce öğretmenleri tarafından dil öğretiminde etkin bir

şekilde kullanıldığı ve bu içeriklerin öğretim süreçlerine çok yönlü katkı sağladığı görülmüştür. Öğretmenlerin, dijital içeriklerin dil öğretiminde açıklık, öğrenciye görelilik ve ekonomiklik gibi öğretim ilkelerini desteklediğine yönelik algıları öne çıkmaktadır. Bu içeriklerin, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede ve öğrenme süreçlerine aktif katılım göstermelerinde önemli bir rol oynadığı belirtilmiştir. Ayrıca dijital içeriklerin, öğrenme sürecinde öğrencilerin dikkatini çekmesi, bilgilerin uzun süreli hafızada tutulmasına katkı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesi, öğretmenlerin bu içerikleri tercih etmelerinde etkili olmuştur. Özellikle video, şarkı ve oyun gibi dijital materyallerin, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu arttırdığı, onların dikkatini çekerek derse olan ilgilerini sürekli kıldığı ve öğrenme sürecini daha verimli hale getirdiği tespit edilmiştir. Öğretmenler, dijital içeriklerin sadece dil öğretiminde değil, aynı zamanda öğrencilerin duyuşsal, bilişsel ve psikomotor gelişimlerine de katkı sağladığını ifade etmişlerdir. Özellikle küçük yaş gruplarında şarkıların ve oyunların dil becerilerinin gelişimine önemli ölçüde katkı sağladığı ve öğrencilerin bu materyaller aracılığıyla eğlenerek öğrenme süreçlerine daha kolay adapte oldukları belirtilmiştir. Dijital içeriklerin öğrenciye görelilik ilkesi bağlamında, bireysel öğrenme hızına uygun materyaller sunabilmesi ve öğrencilerin farklı öğrenme stillerine hitap edebilmesi, içeriklerin eğitim süreçlerine entegre edilmesinde büyük bir kolaylık sağlamıştır. Ayrıca, öğretmenler dijital içeriklerin sınıf ortamındaki iletişimi arttırdığını, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenle daha fazla etkileşim kurarak derslere katılım gösterdiklerini belirtmişlerdir. Özellikle etkileşimli materyallerin, öğrencilerin ders sırasında aktif katılım göstermelerine olanak tanıdığı ve bu sayede yaparak yaşayarak öğrenme süreçlerini desteklediği sonuçlar arasında yer almaktadır. Bu içeriklerin işbirlikçi öğrenmeyi teşvik etmesi ve öğrencilerin birlikte çalışma becerilerini geliştirmesi de öğretmenlerin dikkat çektiği önemli noktalardan biri olmuştur. Bunun yanında, dijital içeriklerin öğrencilerin özgüvenini geliştirme potansiyeline sahip olduğu, derslere aktif katılım gösteren öğrencilerin daha özgüvenli hale geldiği ifade edilmiştir. Öğretmenler, dijital içeriklerin hata yapma korkusunu azalttığını, öğrencilerin daha rahat ve özgüvenli bir şekilde öğrenmeye katıldığını belirtmişlerdir. Dijital içeriklerin, özellikle görsel-işitsel materyallerin sunduğu etkileşimli yapı, öğrencilerin daha hızlı öğrenmesine katkıda bulunurken, onların derse olan ilgisini de arttırmaktadır. Dijital araçların sınıf içi etkinliklerde verimlilik sağlaması, öğretmenlerin ders süresini daha etkin kullanmalarına olanak tanımış ve öğrencilerin bu içeriklerle daha fazla bilgiye erişebilmesi öğrenme sürecini hızlandırmıştır. Aynı zamanda bu içeriklerin ekonomik açıdan erişilebilir olması ve geniş

bir eğitim materyali yelpazesi sunması, dijital içeriklerin tercih edilme sebeplerinden biri olmuştur. Öğrencilerin bu içeriklerle bireysel öğrenme süreçlerine daha fazla katılım gösterdiği, bu da öğrenmenin daha kalıcı ve etkili olmasına katkı sağlamaktadır. Araştırma sonuçları, dijital içeriklerin dil öğretiminde önemli bir dönüşüm yarattığını ve öğretmenler tarafından geniş çapta kullanıldığını göstermektedir.

Öğrenci motivasyonunu arttıran dijital içeriklere ilişkin sonuçlar çerçevesinde öğretmenler, dijital oyunlar, videolar ve interaktif simülasyonların öğrenci motivasyonunu önemli ölçüde arttırdığını bildirmiştir. Bu tür içeriklerin öğrencilerin derslere olan ilgisini ve katılımını arttırdığı, özellikle öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif olarak dahil olmalarını sağladığı belirtilmiştir. Öğretmenler, motivasyonu arttıran dijital içeriklerin, öğrencilere öğrenme materyallerini daha çekici bir biçimde sunarak, öğrenme sürecini daha anlaşılır ve erişilebilir kıldığını ifade etmişlerdir. Ayrıca, bu içeriklerin öğrenciler üzerinde olumlu duygusal etkiler yarattığı ve öğrenmeye yönelik tutumlarını iyileştirdiği belirtilmiştir.

Sınıfta etkili olan dijital içeriklere ilişkin sonuçlar çerçevesinde öğretmenlerin sınıf içinde etkili buldukları dijital içeriklerden özellikle interaktif tahtalar, e-kitaplar ve öğretici videolarının sınıf içi etkinliklerde öğrenci katılımını ve etkileşimini arttırdığını vurgulamışlardır. Bu tür dijital araçların, öğretim materyallerini daha zengin ve çeşitli hale getirdiği, öğrencilerin ders materyalleriyle daha etkin bir şekilde etkileşime girmelerini sağladığı sıklıkla ifade edilmiştir. Ayrıca, dijital içeriklerin öğrencilere özgün öğrenme deneyimleri sunduğu, bu sayede öğrenme sürecinin daha kişiselleştirilmiş ve bireyselleştirilmiş hale geldiği belirtilmiştir. Dijital içeriklerin sunduğu çok yönlü öğretim avantajları, öğrencilerin öğrenme süreçlerine olumlu katkı sağlarken, aynı zamanda öğretim süreçlerinin daha verimli ve etkili bir şekilde yönetilmesine olanak tanımaktadır. Çalışmamızdan elde edilen sonuçlar, İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklerin etkili bir şekilde kullanımı üzerine birçok önemli çıktı sunmaktadır. Bu içeriklerin öğrenci motivasyonunu ve eğitim süreçlerindeki etkinliği arttırdığı belirlenmiş ve ilgili literatür çalışmaları ile de desteklenmiştir. Özellikle video, oyun ve müzik gibi dijital araçların ders materyalleriyle entegrasyonu, öğrenme deneyimini zenginleştirmekte ve öğrencilerin derslere olan ilgisini arttırmaktadır. Bu nedenle, önerilen strateji olarak, öğretmenlerin bu tür içerikleri ders planlarına daha stratejik bir şekilde dahil etmeleri gerektiği düşünülmektedir.

Dijital içeriklerin kullanımındaki önerilere ilişkin sonuçlar çerçevesinde öğretmenler, dijital içeriklerin kullanımı konusunda çeşitli önerilerde bulunmuşlardır. Özellikle, dijital içeriklerin daha etkin kullanılabilmesi için öğretmen eğitimlerinin güçlendirilmesi gerektiğini vurgulamışlardır. Öğretmenler ayrıca, dijital içeriklerin eğitim süreçlerine entegrasyonunun, planlı ve stratejik bir yaklaşım gerektirdiğini, öğretim materyallerinin seçiminde öğrenci ihtiyaçlarına ve öğrenme hedeflerine uygun içeriklerin tercih edilmesi gerektiğini belirtmiştir. Bu bağlamda, dijital içeriklerin öğretim süreçlerine dahil edilmesi konusunda yöneticilere ve politika yapıcılara daha fazla kaynak ve destek sağlanması önerilmiştir. Öğretmenler, bu içeriklerin eğitimde daha fazla yaygınlaştırılması gerektiğini ve özellikle Millî Eğitim Bakanlığı'nın dijital içeriklerin kullanımına yönelik daha fazla destek sağlaması gerektiğini belirtmişlerdir. Dijital içeriklerin eğitimde etkin kullanılabilmesi için öğretmenlere yönelik hizmet içi eğitimlerin artırılması gerektiği de öneriler arasında yer almıştır. Öğretmenler, dijital içeriklerin dil öğretiminde yaratıcı ve yenilikçi yaklaşımlar sunduğunu ve bu içeriklerin eğitimdeki yerinin giderek daha fazla önem kazandığını ifade etmişlerdir.

Sonuç olarak; dijital içeriklerin kullanımına yönelik önerilere ilişkin sonuçlar, öğretmenlerin bu araçların daha etkin kullanılabilmesi için çeşitli önerilerde bulunduklarını göstermektedir. Öğretmenler, öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarına uygun içeriklerin hazırlanması, hedefe yönelik tasarımların yapılması ve yaşama uygunluk gibi unsurların önemini vurgulamışlardır. Bu öneriler, dijital içeriklerin dil öğretiminde daha işlevsel bir şekilde kullanılabilmesi için altyapısal ve pedagojik düzenlemelerin yapılmasının önemini ortaya koymaktadır. Özetle çalışma sonuçlarımız, İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklere yönelik kapsamlı ve çok boyutlu görüşlerini, literatürdeki benzer çalışmalarla birlikte değerlendirerek, dil öğretiminde dijital dönüşümün önemli yönlerini ve potansiyel etkilerini ortaya koymaktadır. Bu, eğitim politikaları ve öğretim stratejileri geliştirilirken dijital içeriklerin entegrasyonunun nasıl optimize edilebileceğine dair değerli önemli çıktılar sunmaktadır.

Öğretmenlerin dijital araçları kullanma konusundaki yetkinliklerinin artırılması için düzenli olarak profesyonel gelişim programlarına katılmaları teşvik edilmelidir. Ayrıca, dil öğretiminde dijital içeriklerin kullanımını desteklemek amacıyla okullarda teknik altyapının güçlendirilmesi, öğretmen ve öğrencilere yönelik olarak dijital okuryazarlık becerilerinin geliştirilmesi önerilmektedir.

Eğitim programının, dijital içeriklerle zenginleştirilmesi ve öğrencilerin farklı öğrenme stillerine uygun hale getirilmesi, öğrenme sürecinin her aşamasında etkileşimi ve katılımı teşvik edecektir. Bu yaklaşım, öğrencilerin dil becerilerini geliştirirken aynı zamanda dijital teknolojilere olan yatkınlıklarını da arttıracaktır. Bu bağlamda dijital içeriklerin seçiminde çeşitlilik ve erişilebilirlik de göz önünde bulundurulmalı, öğrencilerin kültürel ve bireysel ihtiyaçlarına uygun materyallerin tercih edilmesi sağlanmalıdır. Bu yöntemler, dil öğretiminde dijital içeriklerin potansiyelini maksimize edecek ve öğretim süreçlerini daha da iyileştirecektir.

Sonraki çalışmalarda özellikle case study olarak bilinen vaka çalışmaları ya da öğrencilerin de sürece dahil edilebilecekleri yeni çalışmalar ile bu alan daha da geliştirilebilir ve çok yönlü olarak ele alınarak literatüre önemli kazanımlar sağlayabilir.

Bu bağlamda aşağıdaki öneriler çalışmamız sonuçları çerçevesinde literatüre kazandırılabilir:

Uygulayıcılara Öneriler:

- Uygulayıcıların, video, şarkı ve oyun gibi dijital materyalleri derslerde daha yaygın kullanmaları önerilmektedir. Dijital içeriklerin eğitim süreçlerine entegrasyonu, öğrencilerin derse olan ilgisini artırarak motivasyonlarını güçlendirebilir. Bu materyaller, dersleri daha interaktif hale getirip öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenme sürecini daha etkili kılabilir.

- Uygulayıcıların, dil öğretiminde dijital içerikleri, özellikle dinleme, konuşma ve yazma becerilerini destekleyen materyalleri, aktif bir şekilde kullanmaları önerilmektedir. Video, oyun ve müzik gibi dijital araçlar, öğrencilerin dil becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağlayabilir. Bu doğrultuda, ders planlamalarında dijital materyallere yer verilmesi, öğrenme süreçlerini daha verimli ve etkili hale getirebilir.

- Dijital içeriklerin öğrenme hızını artırma potansiyeli göz önünde bulundurularak, uygulayıcıların bu materyalleri ders akışına entegre etmeleri önerilmektedir. Özellikle dijital oyunlar, etkileşimli videolar ve animasyonlar gibi araçlar, öğrencilerin dil yapılarını hızla kavramalarına yardımcı olabilir ve derslere olan ilgilerini artırabilir. Bu materyaller, derslerin daha dinamik ve eğlenceli geçmesine katkı sağlayarak öğrenme hızını ve motivasyonu artırabilir.

- Uygulayıcılar, dijital içerikler kullanarak öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirmeyi hedefleyebilir. Dijital platformlar aracılığıyla öğrencilerin gerçek yaşam

senaryoları içinde pratik yapmalarını sağlayacak interaktif etkinlikler tasarlamak, dil öğretiminin kalitesini artırabilir. Video görüşmeleri, sohbet tabanlı oyunlar ve sanal simülasyonlar, öğrencilerin dil becerilerini uygulamalı olarak geliştirmelerine yardımcı olabilecek etkili araçlar arasında yer alabilir.

- Dijital içeriklerin öğrenciler arasındaki etkileşimi artırma potansiyeli göz önünde bulundurularak, uygulayıcıların grup çalışmaları ve işbirlikçi öğrenme ortamları oluşturması önerilmektedir. Oyun tabanlı öğrenme, dijital yarışmalar ve işbirliğine dayalı dijital araçlar, öğrenciler arasındaki etkileşimi güçlendirebilir. Bu tür uygulamalar, öğrenme sürecini daha verimli ve sosyal bir yapıya dönüştürebilir.

- Uygulayıcılar, bilgilerin kalıcılığını artırmak amacıyla, derslerinde sık tekrar ve pekiştirme sağlayan dijital materyaller kullanmayı tercih edebilir. Oyun tabanlı testler, dijital öğrenme platformları ve interaktif uygulamalar, öğrenilen bilgilerin daha kalıcı olmasını sağlayabilecek etkili araçlar arasında yer almaktadır. Bu içeriklerin düzenli olarak kullanılması, öğrencilerin öğrendikleri bilgileri tekrar etmelerine ve pekiştirmelerine katkı sağlayabilir.

Araştırmacılara Öneriler:

- Farklı yaş grupları ve eğitim seviyelerinde dijital içeriklerin etkilerini incelemeye yönelik çalışmalar yapılması önerilmektedir. Özellikle dijital içeriklerin küçük yaş gruplarındaki etkilerini araştırarak, çocukların dil becerileri üzerindeki uzun vadeli etkilerin daha iyi anlaşılmasına katkı sağlanabilir.

- Dijital içeriklerin farklı dil öğretim yaklaşımlarındaki rolü ve öğretim süreçlerine entegrasyon biçimleri üzerine deneysel ve nitel desende araştırmalar yapılabilir.

- Öğretmenlerin dijital içerik kullanımına yönelik görüş, tutum veya eğilimlerinin dijital içeriklerin sınıf içi kullanımları üzerindeki etkisi incelenebilir.

- Dijital içeriklerin yalnızca dil öğretimi açısından değil, diğer disiplinlerde de nasıl kullanılabileceğine yönelik disiplinler arası araştırmalar yapılabilir.

- Dijital içeriklerin uzun vadeli öğrenme üzerindeki etkileri ve öğrencilerin öğrenme motivasyonu üzerindeki etkilerini araştıran boylamsal çalışmalar yürütülebilir.

- Dijital içeriklerin güncel teknolojilerle entegrasyonunu ve öğrencilerin dijital içeriklere nasıl eriştiklerini inceleyen çalışmalara ağırlık verilebilir.

KAYNAKÇA

- Ada, S. ve Şahenk, S. S. (2010). Avrupa dil portfolyosu ve Türkiye’de yabancı dil eğitimi. *Marmara Üniversitesi Avrupa Araştırmaları Enstitüsü Avrupa Araştırmaları Dergisi*, 18(1&2), 63-88. <https://doi.org/10.29228/mjes.151>
- Adesemowo, P. & Tumininu, S. (2022). *Basic of Education: The Meaning and Scope of Education*. 07.08.2024 tarihinde <https://www.researchgate.net/publication/361813544> adresinden ulaşılmıştır.
- Agarwala, M., Hsiao, I. H., Chae, H. S., & Natriello, G. (2012). Vialogues: Videos and dialogues based social learning environment. In *Proceedings of the 12th IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT 2012)* (pp. 629-633). Italy, July 4-6, 2012.
- Ahmadi, R. M. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115–125.
- Akar, N. (2013). Türkçe eğitimi açısından dil bilgisi öğretimi. *Sakarya University Journal of Education*, 2(1), 100-101.
- Akkoyunlu, B., & Yılmaz, M. (2005). Türetimci çoklu ortam öğrenme kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 9–18.
- Aksoy, H. H. (2003). Eğitim kurumlarında teknoloji kullanımı ve etkilerine ilişkin bir çözümleme. *Eğitim Bilim Toplum Dergisi*, 1(4), 4-23.
- Aktaş, Y. (2022). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde yazma becerisi için dijital yazma asistanları önerisi. *Bezgek Yabancılar Türkçe Öğretimi Dergisi*, 1(2), 119-132. <http://dx.doi.org/10.56987/bezgek.13>
- Aktel, M. (2001). Küreselleşme Süreci ve Etki Alanları. *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Fakültesi Dergisi*, 6(2), 1-10.
- Akçay, A. O., & Sayar, N. (2019). Sınıf öğretmenlerinin matematik öğretiminde teknoloji kullanımına ilişkin algılarının incelenmesi. In 2. *Uluslararası Temel Eğitim Kongresi Kitapçığı* (pp. 16-23). Muğla, Türkiye: 23-27 Ekim 2019.

- Alamri, M. Z., Jhanjhi, N. Z. & Humayun, M. (2020). *Digital curriculum importance for new era education*. In *Employing Recent Technologies for Improved Digital Governance* (pp. 1-18). IGI Global.
- Alav, O. (2020). *Kitle İletişim Araçları Medya: Medyanın Birey ve Toplumsal Yapıya Etkileri*. İstanbul: Hiperlink Yayınları.
- Alptekin, C. (2013). Yabancı dil öğreniminde strateji seçimi: Doğal veya eğitsel dil edinimi. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 3(1), 4-11.
- Altun, A. (2010). Kanada'daki medya okuryazarlığı eğitimi üzerine bir değerlendirme. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 41-57.
- Altunkaya, H. (2021). Yurt dışında yabancı dil olarak Türkçe öğretmek: Sorunlar ve çözüm önerileri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 1-33.
- Anderson, T. (2020). Using digital games to improve English vocabulary acquisition. *Journal of Educational Technology*, 15(2), 115-128. <https://doi.org/10.12345/jet.2020.152.115>
- Arvanitis, T. N., Petrou, A., Knight, J. F., Savas, S., Sotiriou, S., Gargalakos, M., & Gialouri, E. (2007). Human factors and qualitative pedagogical evaluation of a mobile augmented reality system for science education used by learners with physical disabilities. *Personal and Ubiquitous Computing*, 13(3), 243-250. <https://doi.org/10.1007/s00779-007-0187-7>
- Ataş, H., & Gündüz, S. (2019). Yükseköğretimde dijital dönüşüm. İ. E. Çelik (Ed.). *Dijital Dönüşüm Ekonomik ve Toplumsal Boyutuyla*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Atlı, M. H. (2012). Yabancı dil nasıl edinilir?. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2), 56-67.
- Auttawutikul, S., Wiwitkunkasem, K., & Smith, D. R. (2014). Use of weblogs to enhance group learning and design creativity amongst students at a Thai University. *Innovations in Education and Teaching International*, 51(4), 378-388.
- Avcı, N., & Topçu, D. (2021). Sosyal medya, dil ve edebiyat. *Birey Ve Toplum Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 5-26.

- Avdiu, T. A. 2021. "Non-native english teachers' views on the use of music and songs in teaching english as a foreign language to primary school learners." *Rast Musicology Journal*, 9(3): 3105–3120.
- Ayan, S. ve Dündar, H. (2009). "Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi", *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74,.
- Aydoğdu, E. (2023). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımı: padlet örneği. *Bezgek Yabancılar Türkçe Öğretimi Dergisi*, 2(3), 195-208. <https://doi.org/10.56987/bezgek.30>
- Ayu, L. P. (2016). YouTube videos in Teaching listening: The benefits in experts' views. *Research in English and Education (READ)*, 1(2), 152-160.
- Babayiğit, Ö. (2017). İlkokul birinci sınıf Türkçe dersinde karşılaşılan sorunlar ve çözüm Önerileri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 2(1), 34–42.
- Bakla, A. (2017). Yabancı dil eğitiminde etkileşimli videolar: takım çantanızda yeni bir alet. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 124-137. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.305769>
- Bamisaie, R. (1989). *A Practical Approach to Philosophy of Education*, Ibadan: AMD Publishers.
- Barın, M. (2002). Yabancı dil öğretiminde dinleme becerisinin önemi. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(28-29), 1-16.
- Bayezit, H. ve Kemikli, S. (2011). *Türkçe öğreniyoruz*. İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Bayrak, N., & Bayrak, G. (2021). Sınıf öğretmenlerinin fen bilimleri dersine yönelik teknolojik pedagojik alan bilgisi öz güvenlerinin ve web 2.0 öz yeterliklerinin hizmet içi eğitimlerle değişimi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(232), 51–69. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.723290>
- Bayram, S. (2013). Üniversite öncesi yabancı dil öğretimi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (23), 08.09.2024 tarihinde <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/31646> adresinden erişilmiştir.
- Bayındır, G. & Kara, B. (2019). Lisansüstü öğrencilerin yabancı dil eğilimleri ve akademide yabancı dil sorunu. *Millî Kültür Araştırmaları Dergisi* 3 (1), 1-14.

- Baz-Bolluk, D., & Bağcı, H. (2020). Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenlerin kullandıkları dil öğrenme stratejileri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(2), 448-463.
- Başkan, Ö. (2006). *Yabancı Dil Öğretimi İlkeler ve Çözümler*. Multilingual Yayınları.
- Bendo, A. ve Erbaş, İ. (2019). Teaching English Through Games. *European Journal of Language and Literature* 5(3):43
- Birol, V. (2004). *Eğitim-Öğretimde Teknoloji ve Materyal Kullanımı*, (Editör: Birol Vural), Hayat Yayıncılık, İstanbul.
- Blanco-Herrera, J. A., Gentile, D. A., & Rokkum, J. N. (2019). Video games can increase creativity, but with caveats. *Creativity Research Journal*, 31(2), 119–131.
- Bosch, C., Mentz, E. ve Goede, R. (2019). Self-directed learning: a conceptual overview. E. Mentz, J. De Beer ve R. Bailey (Ed.), *Self-Directed Learning for the 21st Century: Implications for Higher Education* (NWU Self-Directed Learning Series Volume 1) içinde (ss. 1–36). Cape Town: AOSIS.
- Bozkuş, K., & Karacabey, M. (2019). FATİH projesi ile eğitimde bilişim teknolojilerinin kullanımı: Ne kadar yol alındı? *Yaşadıkça Eğitim*, 33(1), 17-32. <https://doi.org/10.33308/26674874.201933191>
- Braun, V. and Clarke, V. (2006) *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*, 3 (2). pp. 77-101. <http://eprints.uwe.ac.uk/11735>
- Burin, D. I., González, F. M., Martínez, M., & Marrujo, J. G. (2021). Expository multimedia comprehension in e-learning: Presentation format, verbal ability and working memory capacity. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(3), 797–809.
- Bür, B. ve Aycan, A. (2013). İlk Yabancı Dil Olarak Öğrenilen İngilizcenin İkinci Yabancı Dil Fransızcanın Öğrenim Sürecine Etkisi. *Turkish Studies- International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume*, 8(10), 193-207.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (Geliştirilmiş 13.baskı). Pegem Akademi.
- Can, A. (2019). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. (7. baskı). Pegem Akademi.

- Erişkon Cangil, B. (2012). Küreselleşme ve avrupa birliği yabancı dil eğitim politikaları ışığında 2000’li yıllarda türkiye’de yabancı dil ve yabancı dil öğretmeni yetiştirme politikalarına bir bakış. *HAYEF Journal of Education*, 1(2), 273-282.
- Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139524681>
- Chen, C.-H., Hung, H.-T., & Yeh, H.-C. (2021). Virtual reality in problembased learning contexts: Effects on the problem-solving performance, vocabulary acquisition and motivation of English language learners. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(3), 851–860.
- Clark, R. E. (1994). Media will never influence learning. *Educational Technology Research and Development*, 42(2), 21–29. <https://doi.org/10.1007/BF02299088>
- Comi, S. L., Argentin, G., Gui, M., Origo, F. ve Pagani, L. (2017). *Is it the way they use it? Teachers, ICT and student achievement*. *Economics of Education Review*, 56, 24-39.
- Coşkun, H. (2008). Türkiye’de ikinci yabancı dilin oyun yoluyla etkili öğretimi, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1, Güz, 73-89.
- Çalışkan, M. N. (2019). A comparison of teaching vocabulary through audio-visual materials versus traditional ways. *Journal of Foreign Language Education and Technology*, 4(1). 151-176.
- Çalışkan, Z. (2016). *İngilizce konuşanlar için Türkçe/Turkish for english speakers*. İstanbul: Türkmen Kitapevi.
- Çamlıca, S. (2012). Gençlik Hazinesi. Oku-Yorum Yayınları. Çelebi, M. D. (2006). Türkiye’de Anadili Eğitimi ve Yabancı Dil Öğretimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(21), 285-307.
- Çangal, Ö. (2020). Yabancılarla Türkçe öğretiminde sosyal medya kullanımının yazma becerisine etkisine yönelik öğrenici görüşleri. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi* (2020 Sonbahar Özel Sayı I/II), 52-61.

- Çangal, Ö. (2021). Dil öğretiminde YouTube'un kullanımı: Yabancılar Türkçe öğrenenlerin deneyimleri ve bakış açıları. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* Ö10, 63-80.
- Çelebi, M. D. (2006). Türkiye'de anadili eğitimi ve yabancı dil öğretimi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 286-307.
- Çelikkaya, H. (2013). Kültür ve Eğitim. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(5), 23-30.
- Çifci, M., Batur, Z., & Keklik, S. (2013). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kültür. In M. Durmuş & A. Okur (Eds.), *Yabancılar Türkçe öğretimi el kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Çoban, B. (2006). *Orta Öğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayınları, Ankara.
- Çuhadar, C. (2008). *Oluşturmacılığa dayalı öğretimde etkileşimin blog aracılığı ile geliştirilmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10–32. doi: 10.1111/j.14678535.2009.01038.x
- Darancık, Y. (2014). “Lük Eğitim Setinin Yabancı Dil Öğretiminde Önemi ve Derse Etkisi” *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, Asos Journal*, 2(4), 102-113.
- Dargut, T., & Çelik, G. (2014). Türkçe öğretmen adaylarının eğitimde teknoloji kullanımına ilişkin tutum ve düşünceleri. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 2(2), 28-41.
- Demir, Ü. (2009). *Üniversite öğrencilerinin eğitsel yazılım ekran tasarımı seçiminde kişiliğin etkisi* (Doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Erişim No. 239374).
- Demirbilek, M., & Yücel, Z. (2011). İngilizce öğretmenlerinin bilgisayarın yabancı dil öğretim ve öğreniminde kullanımı hakkındaki görüşleri. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), 217-246.
- Demircan, Ö. (2005). *Yabancı Dil Öğretim Yöntemleri*, İstanbul: Der Yayınevi.

- Demirel, S. (2023). İngilizce eğitimi ve müzik üzerine bir inceleme: İlkokul ikinci sınıf şarkıları örneği / A study on english education and music: The example of second grade songs in primary school. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(2), 333-349. <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1215527>
- Demirezen, M. (1990). Video kullanımının yabancı dil öğrenimine getirdikleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(5), 289-298.
- Deng, L., Wu, S., Chen, Y., & Peng, Z. (2020). Digital game-based learning in a Shanghai primary-school mathematics class: A case study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36(5), 709–717.
- Deniz, N. (2004). Bilgisayar teknolojileri kullanımı. In B. Vural (Ed.), *Eğitim-öğretimde teknoloji ve materyal kullanımı*. İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Dolean, D. (2016). The impact of teaching songs on foreign language classroom anxiety. *Philologica Jassyensia*, 10, 513-518. <https://doi.org/10.1177/13621688156061>
- Doğan, C. (2011). *Arapça Öğrenim ve Öğretim Kılavuzu*. Ensar Yayınevi.
- Duffy, T. M., & Cunningham, D. J. (1996). Constructivism: Implications for the design and delivery of instruction. In D. H. Jonassen (Ed.), *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 170-198). New York, NY: Macmillan.
- Duman, G. B. (2013). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde materyal geliştirme ve materyallerin etkin kullanımı. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 1(2), 1-8.
- Dumancic, M., Homen-Pavlin, M., & Rogulja, N. (2019). Development of a smart environment as support for smart education in the future. In *Proceedings of the 5th International Conference on Lifelong Education and Leadership for All*. Baku, Azerbaijan: October 9-11, 2019.
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2010). Hot for teacher: Using digital music to enhance students' experience in online courses. *TechTrends*. Forthcoming.
- Engh, D. (2013). Why use music in English language learning? A survey of the literature. *English Language Teaching*, 6(2), 113-127.
- Engin, A. O., Tösten, R., & Kaya, M. D. (2010). Bilgisayar destekli eğitim. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(1), 69-80.

- Er, A. (2010). Yabancı Dil Öğretiminde Okuma. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi* (12), 208-218.
- Erensayın, E., & Güler, Ç. (2017). EBA Platformundaki Ders Materyallerinin Eğitsel Yazılım Değerlendirme Ölçütlerine Göre Değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(1), 657-678.
- Ergin, A. (2019). Yabancı Dil Öğretiminde Eğitim Araçlarından Yararlanma. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 23(2), 615-644. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000796
- Ergin, A. (2019). Yabancı Dil Öğretiminde Yazı Tahtası Çizimleri. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 15(2), 271-278. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000910
- Ergun, N., & Canbulat, M. (2023). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Derslerde Müzik Kullanımına Yönelik Öğretim Elemanları Görüşleri. *Journal of Education and New Approaches*, 6(1), 1-15.
- Erişen, Y., & Çeliköz, N. (2010). Eğitimde Bilgisayar Kullanımı. Ö. Demirel & E. Altun (Ed.), *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarım* (s. 113-146) içinde. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Erkek, G., Batur, Z., Kaplan, K., Ercan, E. (2017). Türkçe Eğitimi Ve Yabancı Dil Öğretiminde Dört Temel Dil Becerisinin Edinimine İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Avrasya Dil Eğitimi Ve Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 42-75.
- Eroğlu, E. N. (2022). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Dijital Öykülerin Yazma Becerisinde Kullanılabilirliği Üzerine: Kuramsal Bir Çalışma. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 5(2), 108-123.
- Ersoy, E. (2010). *Eğitim Yöneticilerinin E-Okul Sisteminin İşleyişine İlişkin Görüşleri ve Memnuniyet Düzeyleri (Esenyurt-Beylikdüzü İlçeleri Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- Eş, A. T., & Aktaş, E. (2023). Yabancı dil olarak Türkçe ders kitaplarındaki üretici dil becerileri etkinliklerinin eylem odaklı yaklaşıma göre incelenmesi. *Rumelide Dil Ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi* (Ö13), 157-197. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1379142>

- Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Farrant, J. S. (1982): *Principles and Practice of Education England*: Longman Group Ltd.
- Fleck, S., & Simon, G. (2013). An augmented reality environment for astronomy learning in elementary grades: An exploratory study. In *Proceedings of the 25th Conference Francophone on l'Interaction Homme-Machine* (pp. 1-14). Bordeaux, France: November 13-15, 2013. <https://doi.org/10.1145/2534903.2534907>
- Freitas, R., & Campos, P. (2008). SMART: A system of augmented reality for teaching 2nd grade students. In *Proceedings of the 22nd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Culture, Creativity, Interaction—Volume 2* (pp. 27-30). British Computer Society.
- Gedizli, M. (2019a). “Yabancı dil öğretiminde kalıp ifadelerin kullanımı ve sözcük öğretimi”, *Yabancı dil olarak/ikinci dil olarak/yurtdışındaki Türk soylular için Türkçe'nin sözcük öğretimi*, ed. Alpaslan O. & Gökçen G., Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Gedizli, M. (2019b). “Yabancı dil öğretiminde kalıp ifadelerin kullanımı ve sözcük öğretimi”, *Yabancı dil olarak/ikinci dil olarak/yurtdışındaki Türk soylular için Türkçe'nin sözcük öğretimi*, ed. Alpaslan O. & Gökçen G., Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- George, D., & Mallery, P. (2016). *IBM SPSS Statistics 23 Step by Step: A Simple Guide and Reference (14th ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315545899>
- Genç İlter, B., & Er, S. (2007). Erken yaşta yabancı dil öğretimi üzerine veli ve öğretmen görüşler. *Kastamonu Education Journal*, 15(1), 21-30.
- Göker, M. (2019). *Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde uzaktan eğitim web sitelerinin kullanılabilirlik açısından incelenmesi (3 dakikada Türkçe örneği)*. [Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi] Marmara Üniversitesi.
- Göküş, Ü. S. (2016). Yabancı Dil Öğretimi. *Artuklu Akademi*, 3(1), 191-197.
- Göçer, A. (2013). Türkiye’de yabancılara Türkçe öğretimi. In M. Durmuş & A. Okur (Eds.), *Yabancılara Türkçe öğretimi el kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.

- Göçer, A., & Karadağ, B. F. (2020). Türkçe'nin yabancı dil olarak öğretiminde iletişimsel becerilerin geliştirilmesi durumunun incelenmesi. *Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 71-80.
- Güleç, İ., Çelik, S., & Demirhan, B. (2013). Yaşam boyu öğrenme nedir? Kavram ve kapsamı üzerine bir değerlendirme. *Sakarya University Journal of Education*, 2(3), 34-48.
- Gülfil, D. (2019). Yabancı dil öğrencileri ile farklı programlarda öğrenim gören öğrencilerin çoklu zekâ alanlarının karşılaştırılması. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi* 4(2), 78-107.
- Günday, R. (2013). Çok dillilik ve çok kültürlülük bağlamında yabancı dil öğretimine toplumdilbilimsel yaklaşım. *Turkish studies-international periodical for the languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume* 8(10), 313-330.
- Günday, R. (2015). “Yabancı Dil Öğretiminde Yaklaşımlar, Yöntemler, Teknikler ve Multimed-ya Araç ve Materyalleri” Ankara: Favori Yayınları.
- Günday, R., & Aycan, H. (2016). Öğrenme kuramları ve Flanet Fle ve English Page adlı yabancı dil eğitimi sitelerinde beceri geliştirme etkinlikleri. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 15, 443-462.
- Günday, R., & Tahtalı Çamlıoğlu, Y. (2015). Yabancı dil ve gramer öğretiminde dijital medyayı kullanma. *Turkish Studies*, 10(15), 471-484.
- Güneş, F. (2013). Dil öğretimi ve temel dil yaklaşımları. In M. Durmuş & A. Okur (Eds.), *Yabancılar Türkçe öğretimi el kitabı*. Ankara: Grafiker Yayınları.
- Güzel, A. ve Barın, E. (2013). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi*. Akçağ Yayınları.
- Halvorson, W., Ewing, M., & Windisch, L. (2011). Using Second Life to teach about marketing in second life. *Journal of Marketing Education*, 33(2), 217–228.
- Hang, S. (2017). *Using Games to teach Young Children English Language*. Vrije Universiteit Brussel, Belgium.
- Haznedar, B. (2015). Türkiye’de Yabancı Dil Öğretimi: İlköğretim Yabancı Dil Programı. *Bogazici University Journal of Education*, 21(2), 15-29.

- Heidari, E., Mehrvarz, M., Marzooghi, R., & Stoyanov, S. (2021). The role of digital informal learning in the relationship between students' digital competence and academic engagement during the COVID-19 pandemic. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1154–1166.
- Hermans, R., Tondeur, J., van Braak, J., & Valcke, M. (2008). The impact of primary school teachers' educational beliefs on the classroom use of computers. *Computers & Education*, 51(4), 1499-1509.
- Hisar, Ş. G. (2006). 4. ve 5. sınıf İngilizce derslerinde kullanılabilecek etkili öğretim yöntemleri üzerine deneysel bir çalışma (Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi), Süleyman Demirel Üniversitesi, Isparta.
- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y. ve Wang, Y. Z. (2016). Weather observers: a manipulative augmented reality system for weather simulations at home, in the classroom, And At A Museum, *Interactive Learning Environments*, 24(1), 205-223.
- Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education. Research Report Series: Behavioural Economics in Action, Rotman School of Management*, University of Toronto.
- İbili, E. ve Şahin, S. (2015). Investigation of the effects on computer attitudes and computer self-efficacy to use of augmented reality in geometry teaching, *Necatibey Faculty of Education Electronic Journal of Science & Mathematics Education*, 9(1), 332-350.
- İşcan, A. (2011). Türkçe'nin yabancı dil olarak önemi. *Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(4), 1-8.
- İşigüzel, B. (2012). Motivasyon: Yabancı Dil Dersinin Hormonu. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(1), 29-41.
- Jennings, N. & Collins, C. (2007). Virtual or virtually U: Educational institutions in Second Life. *International Journal of Social Sciences*, 2(3), 180–186.
- Joo, H., Park, J., & Kim, D. (2021). Visual representation fidelity and selfexplanation prompts in multi-representational adaptive learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1091–1106

- Kabooha, R. H. (2016). Using Movies In EFL Classrooms: A Study Conducted At The English Language Institute (ELI), King Abdul-Aziz University. *English Language Teaching*, 9(3), 248-267.
- Kahraman, H. (2019). *Şarkı ve Müziğin Yabancı Dil Öğretiminde Yeri ve Önemi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kalaycı, S., & Bakır, E. (2018). 6. sınıf öğrencilerinin hücre konusundaki kavramları anlama düzeylerine alıştırmaya ve tekrar yazılımlarında hazırlanan materyalin etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 67-81.
- Kaplan, M. (2010). *Kültür ve Dil*. İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Karabay, E. (2023). Öğretmenlerin meslek statüsüne yönelik algılarının incelenmesi. *International Social Sciences Studies Journal*, 9(117), 9241-9249. <http://dx.doi.org/10.29228/sssj.73134>
- Karamustafaoğlu, O. (2006). Fen ve teknoloji öğretmenlerinin öğretim materyallerini kullanma düzeyleri: Amasya ili örneği. *Atatürk Üniversitesi Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 90-101.
- Kargı, B. (2016). Yabancı dil öğretiminde üretim amaçlı oyunlar bağlamında ‘edebi’ ve ‘soruna dayalı’ rol oyunları. *Sakarya University Journal of Education*, 6(1), 85-97.
- Kaya, M. F. (2019). İlkokul öğretim programlarının teknoloji entegrasyonu bakımından incelenmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 1063-1091. <https://doi.org/10.17494/ogusbd.555122>
- Kaya, Z. (2005). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Kaya, Z., & Önder, H. H. (2002). İnternet yoluyla öğretimde ergonomi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 1(1), 48-54.
- Kayaoğlu, M. N. (2017). Yabancı dil serüvenimiz. *Eğitim-Öğretim ve Bilim Araştırma Dergisi*, 13(39), 25-30.
- Kazu, G. Y., & Yavuzalp, N. (2008). Öğretim yazılımlarının kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 33(150), 110-126.

- Kerawalla, L., Luckin, R., Seljeflot, S., & Woolard, A. (2006). "Making it real": Exploring the potential of augmented reality for teaching primary school science. *Virtual Reality*, 10(3-4), 163-174. <https://doi.org/10.1007/s10055-006-0036-4>
- Khaghaninejad, M. S., & Fahandejsaadi, R. (2016). *Music and language learning*. Shiraz University Publications, Inc. <https://www.researchgate.net/publication/307014316> adresinden ulařılmıştır.
- Khoiroh, S. A. (2021). Using youtube for Speaking in Online Learning: EFL Students' Perception And Difficulties. *Journal of Research in English Language Teaching*, 9(2), 202-211.
- Klimova, B. (2018). *Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language*. Education and Information Technologies, 23(3), 1091-1099.
- Kocaman, Karođlu, A. (2016). Okul öncesi eğitimde dijital hikâye anlatımı üzerine öğretmen görüşleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 7(1), 175-205.
- Kolaç, E. (2008). Yabancı diller ve Türk Dili ve Edebiyatı bölümü son sınıf öğrencilerinin yabancı dil öğretimi ve yabancı dille öğretim konusundaki yönelim ve görüşleri. *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 1(4) 397-412.
- Kolburan-Geçer, A. & Bakar-Çörez, A. (2020). Ortaöğretim öğretmenlerinin BİT kaynaklarından yararlanma durumları ve yaşadıkları sorunlar: Kocaeli örneđi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 10(1), 1-24.
- Kozma, R. B. (1991). Learning with media. *Review of Educational Research*, 61(2), 179–211. <https://doi.org/10.3102/00346543061002179>
- Kozma, R. B. (1994). Will media influence learning? Reframing the debate. *Educational Technology Research and Development*, 42(2), 7–19. <https://doi.org/10.1007/BF02299087>
- Koć-Januchta, M. M., Höffler, T. N., Eckhardt, M., & Leutner, D. (2019). Does modality play a role? Visual-verbal cognitive style and multimedia learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(6), 747–757.
- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and psychological measurement*, 30(3), 607-610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>

- Kukulka-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157-165.
- Kuzu, A. (2017). Çoklu ortam uygulamalarının kuramsal temelleri. In Ö. Ö. Dursun & H. F. Odabaşı (Eds.), *Çoklu ortam tasarımı* (ss. 2–33). Pegem Akademi. <https://depo.pegem.net/9786053641902.pdf>
- Kuśnierek, A. (2016). The role of music and songs in teaching English vocabulary to students. *World Scientific News*, 43(1), 43-48. <http://www.worldscientificnews.com/wp-content/uploads/2015/10/WSN-431-2016-1-55.Pdf>
- Kömür, Ş., Saraç, G., & Şeker, H. (2005). Şarkılarla İngilizce Öğretimi (Muğla Örneği). *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* (15), 109-120.
- Küçükahmet, L. (2007). *Program Geliştirme ve Öğretim*, Nobel Yay. Dağ., Ankara, 2007, s. 42.
- Küçükler, H. (2020). Digital Transformation in Foreign Language Education. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* (23), 635-646.
- Kırkılıç, A. (2009). *Türk Dili Yazılı Anlatım ve Kompozisyon Bilgileri*. Aktif Yayınevi.
- Lal, İ., & Sarı. M. (2015). Mesleki kıdemleri farklı fen bilimleri öğretmenlerinin öğrenmeöğretme sürecini düzenleme biçimlerinin karşılaştırılması. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(5), 637-666, <http://dx.doi.org/10.14527/pegegog.2015.035>.
- Larson, L. C. (2010). Digital readers: The next chapter in e-book reading and response. *Reading Teacher*, 64(1), 15-22.
- Laska, J. A., & Gürbüzürk, O. (2019). Eğitim programı ile öğretim arasındaki ilişki: kavramsal bir açıklama. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 22(1), 251-259.
- Li, J., D'Souza, D., & Du, Y. (2011). Exploring the contribution of virtual worlds to organizational learning. *Human Resource Development Review*, 10(3), 264-285. <https://doi.org/10.1177/1534484311406421>
- Lieb, M. (2008). Listening activities using popular music. In *Proceedings of the Meiji University Conference* (pp. 30-45). Meiji University, Tokyo, Japan.

- Luckin, R., & Fraser, D. S. (2011). Limitless or pointless? An evaluation of augmented reality technology in the school and home. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 3(5). <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2011.0421025>
- Manseur, R. (2005). Virtual reality in science and engineering education. In *Frontiers in Education, 2005. FIE'05. Proceedings 35th Annual Conference* (pp. 28-388). IEEE. Colorado, USA. <https://doi.org/10.1109/FIE.2005.1612065>
- Maziriri, E. T., Gapa, P., & Chuchu, T. (2020). Student perceptions towards the use of YouTube as an educational tool for learning and tutorials. *International Journal of Instruction*, 13(2), 119-138. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1329a>
- Meinawati, E., Rahmah, N. A., Harmoko, D. D., & Dewi, N. (2020). Increasing English speaking skills through YouTube. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 1-13.
- Mejzini, M. (2019). Teaching children English through games. *European Journal of English Language, Linguistics and Literature*, 6(1), 16-22.
- Melanlıoğlu, D. (2016). Bosna Hersek örneğinde yabancı dil olarak Türkçe öğrenen çocukların dinleme alışkanlıkları. *Avrasya Etüdleri*, 50(2), 529-546.
- Milgram, P., & Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
- Nasution, A. K. R. (2019). YouTube as a media in English language teaching (ELT) context: Teaching procedure text. *Utamax: Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 29-33.
- Ostanina-Olszewsk, J. (2018). *Modern technology in language learning and teaching* [Ebook] 3 Haziran 2024 tarihinde https://enetcollect.eurac.edu/wp-content/plugins/zotpress/lib/request/request.dl.php?api_user_id=2252462&dlkey=P_TBQT6E4&content_type=application/pdf adresinden erişilmiştir.
- Ozan Leymun, Ş., Odabaşı, F., & Kabakçı Yurdakul, İ. (2017). Eğitim Ortamlarında Durum Çalışmasının Önemi. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi*, 5(3), 367-385.

- Ömrüuzun, I. (2019). *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Teknoloji Kullanımlarını Etkileyen Faktörler: Bir Yol Analizi Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özarslan, Y. (2011). Öğrenen içerik etkileşiminin genişletilmiş gerçeklik ile zenginleştirilmesi. In *5th International Computer & Instructional Technologies Symposium (ICITS 2011)*, Fırat Üniversitesi, Elâzığ, Turkey (22-24 September 2011).
- Özay Köse, E., & Keskin, B. (2021). Eğitimde etkileşimli tahtaların kullanımı hakkında öğretmen görüşleri. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(232), 105–119.
- Özbal, B. (2020). Kendi kendine yabancı dil olarak türkçe öğrenimi ders kitapları. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 9(4), 1602-1615.
- Özbay, M. (2009). *Okuma eğitimi*. Ankara: Öncü Kitap.
- Özbay, M. (2009). *Türkçe Özel Öğretim Yöntemleri I*. Ankara: Öncü Basımevi.
- Özbay, M. (2012). *Dinleme Eğitimi*. Ankara: Öncü Kitap.
- Özbay, M. (2013). *Türkçe Özel Öğretim Yöntemleri I*. Ankara: Öncü Basımevi
- Özdemir, E. S. (2006). Yabancı dil öğretiminde yeni yönelimler. (Yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Özer, B. ve Korkmaz, C. (2016). “Yabancı Dil Öğretiminde Öğrenci Başarısını Etkileyen Unsurlar”. *EKEV Akademi Dergisi*, 20(67), 59-84.
- Özkılıç, R., & İmer, G. (2009). Self-efficacy of teacher trainees toward educational software development. *Education Sciences*, 4(2), 422-434.
- Patton, R., Sweeny, R. W., Shin, R., & Lu, L. (2020). Teaching digital game design with Preservice Art Educators. *Studies in Art Education*, 61(2), 155–170.
- Perez-López, D. P., & Contero, P. (2013). Delivering educational multimedia contents through an augmented reality application: A case study on its impact on knowledge acquisition and retention. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12(4), 19-28.

- Powers, R. & Blubaugh, W. (2005). Technology in mathematics education: Preparing teachers for the future. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 5(3), 254-270.
- Pritchard, A. (2015). *Öğrenme yolları*. M. Çevikbaş & S. Çevikbaş (Eds.). Nobel Yayıncılık.
- Reinders, H., & Wattana, S. (2014). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *ReCALL*, 26(1), 253-270.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology, Research and Development*. 44(1), 43-58.
- Ritzer, G. & Stepnisky, J. (2014). *Sosyoloji Kuramları*. Himmət Hülür (Çev.Eds). Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.
- Robertson, A. K. (2008). *Etkili Dinleme*, S. Yarmalı (Çev. Eds.), İstanbul: Hayat Yayınları.
- Rosenberg, J. M., & Koehler, M. J. (2015). Context and technological pedagogical content knowledge (TPACK): A systematic review. *Journal of Research on Technology in Education*, 47(3), 186–210.
- Saat, H. (2023). Yabancılarā türkçe öğretiminde görsel-işitsel otantik materyalin dil bilgisi öğretiminde kullanımı. *Uluslararası Türkoloji Araştırmaları ve İncelemeleri Dergisi*, 8(2), 59-69.
- Sarsıcı, E., & Çelik, A. İ. (2019). Eğitimde dijital dönüşüm için bir model önerisi. In *Uluslararası 'Eğitimde ve Sosyal Bilimlerde Yenilikler' Sanal Sempozyumu Tam Metin Bildiri Kitabı* (pp. 339-349). (3-5 Mayıs 2019).
- Say, C. (2018). *50 Soruda Yapay Zekâ*, (6.Baskı). İstanbul: Bilim ve Gelecek Kitaplığı.
- Schlebusch, C. L. (2018). Computer anxiety, computer self-efficacy and attitudes towards the internet of first year students at a South African University of Technology. *Africa Education Review*, 15(3), 72-90.
- Seferoğlu, S. S. (2006). *Öğretim Teknolojileri ve Tasarımı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Sevim, O. (2015). *Kuramdan Uygulamaya Bilgisayar Destekli Öğretim Materyali Geliştirme*, (1. Basım). Nobel Yayınları, Ankara

- Sevli, O., & Küçüksille, E. U. (2012). Bulut Bilişimin eğitim alanında uygulanması. Süleyman Demirel Üniversitesi, *Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 16(3), 248–254.
- Sherman, J. (2003). *Using authentic video in the language classroom*. Cambridge University Press.
- Smart, J., Cascio, J. & Paffendorf, J. (2007). *Pathways to the 3D Web: A cross-industry public foresight project*. Metaverse Roadmap. 11.08.2024 tarihinde https://www.academia.edu/266307/A_Metaverse_Roadmap_Pathways_to_the_3D_Web_2007 adresinden erişilmiştir.
- Sparling, H. (2003). Music is Language and Language is Music. *Ethnologies*, 25 (2), 145-171.
- Stansell, J. W. (2005). The use of music for learning languages: a review. Unpublished manuscript. *University of Illinois at Urbana-Champaign*.
- Stockwell, E. (2016). Using web-based exploratory tasks to develop intercultural competence in a homogeneous cultural environment. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(6), 649–659.
- Sümer, S. (2020). *Mobil Uygulama Teknolojisi Destekli Beden Eğitimi ve Spor Dersinin 7. ve 8. Sınıf Öğrencilerinin Hentbol Performansları Üzerine Etkisinin İncelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sırakaya, M. (2019). İlkokul ve ortaokul öğretmenlerinin teknoloji kabul durumları. *Inonu University Journal of the Faculty of Education (INUJFE)*, 20(2), 578-590. <https://doi.org/10.17679/inuefd.495886>
- Şahin, A. (2019). Eğitimde bilişim teknolojisi kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri: Metafor çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 31, 121-159.
- Şahin, Y. (2009). Yabancı Dil Öğretiminde Öğrenci Başarısını Olumsuz Yönde Etkileyen Unsurlar. *Türkiye Sosyal Araştırma Dergisi* 13(1), 149-158.
- Şevik, M. (2011). Teacher views about using songs in teaching English to young learners. *Educational Research and Reviews* 6(21), 18-29.

- Takkaç, M. (2010). Yabancı dil öğretiminde temel becerilerin geliştirilmesi için edebiyat metinlerinin kullanımı. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 8, 43-50. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/33212>
- Tanrıkulu, L., & Koyuncu, A. (2020). Erken Yaşta Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Çocuk Şarkılarının Değerler Öğretiminde Kullanımı. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 30(2), 221-230.
- Tatlı, Z., & Aksoy, D. A. (2017). Yabancı dil konuşma eğitiminde dijital öykü kullanımı. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 45, 137-152.
- Taşkaya, S. M., Turhan, M., & Yetkin, R. (2015). Kırsal Kesimde görev yapan sınıf öğretmenlerinin sorunları (Ağrı İli örneği). *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(18), 198–210.
- Taşkın, N. ve Tuğrul, B. (2014). Okul Öncesindeki Çocukların Dil ile Matematik Becerileri Arasındaki İlişkinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Van Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 129-148.
- Taşlıbeyaz, E. (2017). İngilizce Eğitiminde Kullanılan Senaryo Temelli Etkileşim Videolara Yönelik Öğrenci Görüşleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(1),1-8.
- Tekin, O. (2015a). Bilgisayar destekli eğitim. M. Arslan (Ed.), *Öğrenmenin nörofizyolojisi ve öğretimde yeni yaklaşımlar* (ss. 279–297) içinde. Ankara, Anı Yayınları.
- Tekin, O. (2015b). Uzaktan eğitim yöntemi. M. Arslan (Ed.), *Öğrenmenin nörofizyolojisi ve öğretimde yeni yaklaşımlar* (ss. 298–337) içinde. Ankara, Anı Yayınları.
- Tezcan, M., & Kneller, G. F. (2019). Kültür, kişilik ve eğitim. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 10(1), 257-279.
- Tomi, A. B., ve Rambli, D. R. A. (2013). An Interactive Mobile Augmented Reality Magical Playbook: Learning Number With The Thirsty Crow, *Procedia Computer Science*, 25, 123–130.
- Torrington, J., & Bower, M. (2021). Teacher-created video instruction in the elementary classroom—Its impact on students and teachers. *Journal of Computer Assisted Learning*, 37(4), 1107–1126.

- Tuncer, M., & Taşpınar, M. (2008). Sanal ortamda eğitim ve öğretimin geleceği ve olası sorunlar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(1), 125-144.
- Türel, Y. K., Akgün, K., Aydın, M. & Yaratana, A. S. (2020). Uzak Doğu ülkelerinin eğitimde teknoloji politikalarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(1), 48-61.
- Tütüniş, B. (2012). Türkiye'de Yabancı Dil Eğitiminde Eğilim Ne Olmalı? A. Sarıçoban ve H. Öz (Ed.) *İngilizcede Öğretimde Yöntem Sorunları* içinde, Ankara: Hacettepe
- Tüzün, H. (2004). *Motivating learners in educational computer games*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Indiana Üniversitesi, Indiana.
- Ural, M. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*, (Yayımlanmamış doktora tezi), Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Uzun, A., Özkılıç, R., & Şentürk, A. (2013). The perception of educational software development self efficacy among undergraduate cert teacher candidates. *Current Issues in Education*, 16(2), 1-12.
- Vincent-Lancrin, S. (2019), Measuring Innovation in Education 2019: What Has Changed in the Classroom? *Educational Research and Innovation*, OECD Publishing, Paris.
- Virtanen, J., & Rasi, P. (2017). Integrating Web 2.0 Technologies into Faceto-Face PBL to Support Producing, Storing, and sharing content in a higher education course. *Interdisciplinary Journal of ProblemBased Learning*, 11(1). <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1613>.
- Wallace, C. (2001). *Reading*. New York: Oxford University Publishing.
- Wang, C., Kantor, C. M., Mitchell, J. T., ve Bacastow, T. S. (2020). Digital Earth Education. Manual of Digital Earth içinde (pp. 755-783). Springer, Singapore.
- Wang, T.-H., Kao, C.-H., & Dai, Y.-L. (2019). Developing a web-based multimedia assessment system for facilitating science laboratory instruction. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(4), 529–539.
- Widdowson, H. G. (1978). *Teaching language as communication*. Oxford: Oxford University Press.

- Williams, R. (1983). Teaching the recognition of cohesive ties in reading in a foreign language. *Reading in a Foreign Language*, 1(1), 35- 52.
- Wojciechowski, R., & Cellary, W. (2013). Evaluation of Learners' Attitude toward Learning in ARIES Augmented Reality Environments. *Computers & Education*, 68, 570-585. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2013.02.014>
- Wright, A. ve David, B., Michael, B. (2005). *Games for Language Learning*, Cambridge University Press.
- Yalın, İ. (2006). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, (17. Basım), Ankara: Nobel Yayınları.
- Yaman, E. (2017). Yabancı Dili Öğrenmek mi? Yabancı Dille Öğrenmek mi?. *Eğitim-Öğretim Bilim Araştırma Dergisi*, 13(39), 59-62.
- Yanpar Yelken, T. (2015). *Materyal tasarımı* (13. Baskı). Ankara: Anı yayıncılık.
- Yaraş, Z., & Turan, M. (2021). Sorunlar ve çözümler bağlamında öğretmenlik mesleği. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(232), 383–405.
- Yağız, O., & Yiğiter, K. (2010). Dil, Düşünce ve Dil Öğretimi Ekseninde Metafor. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 234-246.
- Yetik, S., Akyüz, H. İ. & Bardakçı, S. (2019). Eğitim fakültelerinde görev yapan öğretim elemanlarının güncel teknolojilere ilişkin farkındalıkları ve yararlanma durumları. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(1), 164-192.
- Yiğit, N., Alev, N., Altun, T., Özmen, H., & Akyıldız, S. (2006). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Celepler Matbaacılık.
- Yiğit-Koyunkaya, M. & Tataroğlu-Taşdan, B. (2019). Matematik öğretmen adaylarının ders planlarının teknoloji entegrasyonu açısından değerlendirilmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 1137-1166.
- Yustiana, E. (2009). *Teaching english using song to improve student's pronunciation in PG and TK*. (Unpublished Research Paper for Getting Bachelor Degree of Education in English Department). Muhammadiyah University of Surakarta.

- Yıldırım, A., Doğanay, A. ve Türkoğlu, A. (2009). *Okulda başarı için ders çalışma ve öğrenme yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. (11. baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldız, K. A. (2012). Dijital yerliler gerçekten yerli mi yoksa dijital melez mi? *International Journal of Social Science*, 5(7), 819-833.
- Yıldız, Z. (2012). Ortaöğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Örnek Olay İncelemesi Yöntemi. *F.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi* 17,1, 191-208.
- Yılmaz, H. (2014). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme* (2. Baskı). Konya: Çizgi Kitapevi.
- Yılmaz, M. (2020). Uzaktan Eğitimin İyileştirilmesi: Salgın Kaynaklı Eğitim Krizini Aşmak İçin Öneriler. *İLKE İlim kültür eğitim Vakfı*. 20.09.2024 tarihinde https://ilke.org.tr/image/s/yayin/politika_notlari_uzaktan_egitim/ILKE_PN_12_web.Pdf adresinden erişilmiştir.
- Yılmaz, Z. A. ve Batdı, V. (2016). Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Eğitimle Bütünleştirilmesinin Meta-Analitik ve Tematik Karşılaştırmalı Analizi, *Eğitim ve Bilim*, 41(188), 273-289.
- Zeyrek, S. (2020). Dil-Kültür İlişkisi Doğrultusunda Yabancı Dil Öğretimi. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 3(2), 165-186.

8. EKLER

Ek-1 Etik Kurul Onayı

Evrak Tarih ve Sayısı: 27/03/2024-682810



T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği



Sayı : E-14679147-663.05-682810
Konu : İnceleme (Projenin Değerlendirilmesi)

27/03/2024

Sayın SEVİL YILDIZ TUNÇ

"İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere (video, oyun, şarkı) ilişkin görüşlerinin incelenmesi" başlıklı çalışmanız Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Çalışma ve Yayın Etiği Yönergesi uyarınca Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı tarafından değerlendirilmiş olup söz konusu çalışmanın bilimsel etik açısından uygun olduğuna ilişkin Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı kararı Üniversitemiz Rektörlük Makamının 27.03.2024 tarih ve 680756 sayılı Olur'u ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi rica ederim.

Av. Rengin AVCI
Hukuk Müşaviri

Ek: İlgili Belgeler(1 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSVELUM6F3 Pin Kodu :98362

Belge Takip Adresi :

<https://turkiye.gov.tr/ebd?eK-5539&eD-BSVELUM6F3&eS-682810>

Adres:Dicle Üniversitesi Rektörlüğü, 21280-Diyarbakır

Telefon:+90 412 241 10 00 Faks:+90 412 241 10 56

e-Posta:gensck@dicle.edu.tr Elektronik Ağ:http://www.dicle.edu.tr

Kep Adresi: dicleuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: Erkan Seyrek

Unvanı: Büro Personeli



Tel No: 2237

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Evrak Tarih ve Sayısı: 27/03/2024-682810

Evrak Tarih ve Sayısı: 24/03/2024-680452

	DİCLE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU PROJE ONAY BELGESİ FORMU (EK 4)
---	---

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsünde Eğitim Programları ve Öğretim alanında Tezli Yüksek Lisans yapmakta olan Sevil YILDIZ TUNÇ'un Doç. Dr. Sedef SÜER ile birlikte "İngilizce öğretmenlerinin dil öğretiminde dijital içeriklere (video, oyun, şarkı) ilişkin görüşlerinin incelenmesi" başlıklı çalışması, Dicle Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Yönergesi uyarınca değerlendirilmiştir.

SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU KARARI (Etik Kurul tarafından doldurulacaktır)	
Başvuru formunun Etik Kurula ulaştığı tarih	20/03/2024
Etik Kurul Karar toplantı tarihi ve karar sayısı	22/03/2024-8
☒ Proje etik açısından uygun bulunmuştur.	
☐ Proje etik açısından geliştirilmesi gerekmektedir. Açıklama:	
☐ Proje etik açısından uygun bulunmamıştır. Açıklama:	

Prof.Dr.Şengül KOCAMAN
BAŞKAN

Prof.Dr.Hasan TANRIVERDİ
ÜYE

Prof.Dr.Mehmet Mesut ERGİN
ÜYE

Prof.Dr.Kemal ÖZGEN
ÜYE

Prof.Dr.Mehmet Halis ÖZER
ÜYE

Prof.Dr.Bahar BURTAN DOĞAN
ÜYE

Prof.Dr. Oktay BOZAN
ÜYE

HKM-FRM-499/02

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Ek-2 Araştırma İzni



T.C.
DİYARBAKIR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-30769799-44-101708778
Konu : Araştırma İzni (Sevil YILDIZ TUNÇ)

06.05.2024

MÜDÜRLÜK MAKAMINA

- İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21/01/2020 tarih ve 1563890 sayılı 2020/2 Nolu Genelgesi
b) Dicle Üniversitesi Rektörlüğünün 24/04/2024 tarih ve 694411 sayılı yazısı.

Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Öğrencisi Sevil YILDIZ TUNÇ'un "İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçeriklere (Video, Oyun, Şarkı) İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi" konulu araştırma çalışmasını 15/04/2024-15/05/2024 tarihleri arasında İlimize bağlı ilkokul ve ortaokullarda uygulama talebi ilgi (b) yazıda belirtilmektedir.

Söz konusu araştırma çalışmasının Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Milli Eğitim Temel Kanunu ile Türk Milli Eğitiminin Genel amaçlarına uygun olarak ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde gönüllülük esasına bağlı olarak yapılması uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Selahattin BALKAN
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

OLUR
Murat KÜÇÜKALİ
İl Millî Eğitim Müdürü

EK:

- 1- Anket Belgeleri
- 2- Değerlendirme Formu

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Adres : Fırat Mah. 597 Sok. No:4 KAYAPINAR / DİYARBAKIR Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>
E-Posta: arge21@meb.gov.tr Bilgi için: BİNGÖL GÜLTEKİN
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr Unvan İşçi
Internet Adresi : Faks: _____

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden d65e-2a05-3ff5-b8f6-add5 kodu ile teyit edilebilir.



Ek-3 Anket Formu

Değerli Meslektaşım;

Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Programları ve Öğretim Bölümü'nde tezli yüksek lisans öğrencisiyim. "İngilizce Öğretmenlerinin Dil Öğretiminde Dijital İçeriklere (video, oyun, şarkı) İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi" başlıklı tez çalışmamı yürütebilmek amacıyla ilk ve ortaokullarda İngilizce Öğretmeni olarak görev yapan meslektaşlarıma anket yapmaktayım. Anket sonuçları neticesinde meslektaşlarımdan elde ettiğim verileri sadece bu araştırma kapsamında kullanacağımı ve katılımcıların kişisel bilgilerini tamamen gizli tutacağımı beyan ederim.

Ankette sizlerden cevaplamanızı istediğim üç bölüm mevcuttur. Birinci ve üçüncü bölümde size en uygun olan şıkki işaretlemenizi, ikinci bölümde ise araştırmaya katkıda bulunabileceğiniz kendi fikir ve görüşlerinizi yazmanızı rica ediyorum.

Sevil YILDIZ TUNÇ
Sevilyildiz1982@hotmail.com
Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Yüksek Lisans Öğrencisi

1- Kişisel Sorular (Bilgiler istatistiksel amaçlı olup kesinlikle başka bir yerde kullanılmayacaktır)

- 1- Çalıştığınız Kurumun Adı :
- 2- Okulunuzun Türü : ☐ İlkokul ☐ Ortaokul
- 3- Yaşınız : ☐ 25-35 arası ☐ 35-45 arası ☐ 45-55 arası ☐ 55 ve üzeri
- 4- Cinsiyetiniz : ☐ Erkek ☐ Kadın
- 5- Medeni haliniz : ☐ Evli ☐ Bekar
- 6- Eğitim durumunuz : ☐ Lisans ☐ Y. Lisans ☐ Doktora
- 7- Meslek yılınız : ☐ 1-5 arası ☐ 5-10 arası ☐ 10-15 arası ☐ 15-20 arası ☐ 20 ve üzeri

2- Açık Uçlu Sorular

1. Dijital içeriklerin (video, oyun, şarkı gibi) dil öğretimindeki rolünü nasıl tanımlarsınız?
2. Hangi tür dijital içeriklerin öğrencilerinizin motivasyonunu arttırdığını düşünüyorsunuz? Neden?
3. Sınıftan hangi dijital içeriklerin en etkili olduğunu düşünüyorsunuz ve bu içerikleri neden tercih ediyorsunuz?
4. Dijital içeriklerin dil öğretiminde kullanmayla ilgili olarak önerileriniz veya tavsiyeleriniz var mı?

3- **Anket Soruları**

	Kesinlikle Katlıyorum	Katlıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Kesinlikle Katılmıyorum
1. Dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) dil öğretiminde kullanımı öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede katkı sağlar.					
2. Dil öğretiminde dijital içeriklerin kullanılması (video, oyun, müzik) öğrenmeyi hızlandırır.					
3. Dil öğretiminde dijital içerikler (video, oyun, müzik) öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirir.					
4. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin birbirleri ile olan etkileşimlerini artırır.					
5. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin derse katılımlarını artırır.					
6. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırır.					
7. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin üretici dil becerilerini (konuşma, yazma) geliştirir.					
8. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin alıcı dil becerilerini (okuma, dinleme) geliştirir.					
9. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması bilgilerin kalıcılığını sağlar.					
10. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması dersi öğrenci için daha anlaşılır kılar.					
11. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin bilişsel becerilerinin gelişimini destekler.					
12. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin duyuşsal becerilerinin gelişimini destekler.					
13. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğrencilerin psikomotor becerilerinin gelişimini destekler.					
14. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması ders işleme sürecini zenginleştirir.					
15. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması ders işleme sürecini somutlaştırır.					
16. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşmasını sağlar.					
17. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması öğretim programının uygulamasını kolaylaştırır.					
18. Dil öğretiminde dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kullanılması bir çok yeni yapı ve kelimelerin öğretilmesini kolaylaştırır.					
19. Öğrencilerin dijital içeriklerle (video, oyun, müzik) öğrenmeye yönelik motivasyonu düşüktür.					
20. Teknolojiye erişim, dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) etkili bir şekilde kullanılmasını sınırlamaktadır.					
21. Dijital içerikler (video, oyun, müzik), dil ve kültürel açıdan yeterli çeşitliliği kapsamamaktadır.					
22. Öğrencilerin dijital içeriklerle (video, oyun, müzik) ilgili güvenlik endişeleri, kullanımlarını olumsuz yönde etkiler.					
23. Dijital içeriklerin (video, oyun, müzik) kalitesi ve doğruluğu öğrenme için uygun değildir.					
24. Öğretmenler, dijital içerikleri (video, oyun, müzik) etkili bir şekilde kullanma konusunda yeterli bilgi ve donanıma sahip değildir.					

Katılımınız için teşekkür ederim.

9. ÖZGEÇMİŞ

İlk ve orta öğrenimini Mersin’de tamamlayan araştırmacı, Dicle Üniversitesi, Eğitim Fakültesi İngilizce Öğretmenliği bölümünden mezun oldu. Diyarbakır iline bağlı bir devlet okulunda Ortaöğretim İngilizce Öğretmeni olarak görev yapmaktadır. İlgili alanları arasında müzik olan araştırmacı İngilizce Öğretiminde müziği kullanma ve müziğin eğitime uyarlanması, bunun öğrenci üzerindeki etkileri hakkında çalışmalar yapmaktadır.

