



Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Wordwall Web 2.0 Platformunun Dil Becerilerinin Gelişimine Katkısı ve Etkin Kullanımı

Ayşe YILMAZ

Doktora Öğrencisi, International Burch University

ORCID: 0000-0002-0984-9196, ayse.yilmaz@stu.ibu.edu.ba

Prof. Dr. Mustafa ARSLAN

International Black Sea University, marslan@ibsu.edu.ge

ORCID: 0000-0002-2273-3251

Özet

Küreselleşme, ülkeler arasındaki etkileşimi artırarak yabancı dil öğrenimini daha önemli hale getirmiştir. Bu süreç, ticaret, teknoloji ve turizm gibi alanlarda daha fazla iletişim ve kültürlerarası etkileşim gerektirirken, farklı kültürleri ve dilleri tanıma zorunluluğunu da beraberinde getirmiştir. Sonuç olarak, çok dilli yapıya sahip toplumlar ortaya çıkmıştır. Türkçe, küreselleşmenin etkisiyle hem yurt içinde hem de yurt dışında artan bir ilgiyle öğrenilmektedir. Ancak, bu süreçte dil öğretiminin daha etkili hale getirilmesi ve öğrenci ilgisinin artırılması gerekmektedir. Bu çalışmanın amacı, Wordwall gibi Web 2.0 araçlarının Türkçe öğretiminde kullanımının öğrencilerin dil becerileri üzerindeki etkisini incelemektir. Ayrıca, web destekli öğrenme araçları ile gerçekleştirilen etkinliklerin, klasik alıştırmalara kıyasla öğrencilerin ilgisini ne düzeyde çektiğini değerlendirmektir. Araştırmada, dijital bir platform olan Wordwall'da sanal materyallerin kullanımı ve değerlendirilmesi ele alınmıştır. Wordwall, ders konularını oyunla pekiştirme imkanı sunan bir web destekli öğrenme modülüdür. Çalışmada, bu platformun sunduğu imkanlar incelenmiş ve klasik alıştırmalar ile web destekli etkinliklerin karşılaştırılması yapılmıştır. Dijital çağın sunduğu teknolojik yeniliklerle, dil öğretimi farklı bir ivme kazanmıştır. Hedef dile ait kaynaklara hızlı ve kolay erişim sağlanarak bilgiye ulaşma süreci hızlanmış, taşınabilirlik açısından avantajlar elde edilmiştir. Wordwall ve benzeri dijital araçların, dil öğretiminde öğrencilerin ilgisini çekmek ve dil becerilerini geliştirmek açısından etkili olduğu ortaya konmuştur. Bu tür araçların, geleneksel yöntemlere kıyasla öğrenci motivasyonunu artırdığı ve öğrenme sürecine olumlu katkılar sağladığı gözlemlenmiştir.

Anahtar kelimeler: Yabancı Dil, Türkçe Öğretimi, Etkinlik, Wordwall

The Contribution and Effective Use of Wordwall Web 2.0 Platform in Developing Language Skills in Teaching Turkish as a Foreign Language

Abstract

Globalization has increased interactions between countries, making foreign language learning more critical. This process necessitates greater communication and intercultural interaction in areas such as commerce, technology, and tourism, while also compelling individuals to recognize diverse cultures and languages. Consequently, multilingual societies have emerged. Turkish, influenced by globalization, is being learned with growing interest both domestically and internationally. However, it is essential to make language teaching more effective and to increase student engagement during this process. The aim of this study is to examine the impact of using Web 2.0 tools such as Wordwall on students' language skills in teaching Turkish. Additionally, it evaluates the level of student interest in web-supported learning tools compared to traditional practice activities. The research focuses on the use and evaluation of virtual materials on a digital platform called Wordwall. Wordwall is a web-supported learning module that offers opportunities to reinforce lesson topics through gamification. In this study, the capabilities of this platform were analyzed, and a comparison was made between traditional exercises and web-supported activities. With the technological advancements offered by the digital age, language teaching has gained a new momentum. Quick and easy access to resources related to the target language has accelerated the information acquisition process, providing advantages in terms of portability. It has been demonstrated that digital tools like Wordwall are effective in engaging students and enhancing their language skills in language teaching. These tools were observed to increase student motivation and positively contribute to the learning process compared to traditional methods.

Keywords: Foreign Language, Turkish Teaching, Activity, Wordwall

1. Giriş

Duyuma, okuma, yazma ve konuşma becerileri, dil öğretiminde dört temel dil becerisini ifade eder ve her biri, dilin etkili bir şekilde öğrenilmesi ve kullanılması için kritik öneme sahiptir. Bu beceriler, bir bütün olarak dil öğretiminin temel taşlarını oluşturur ve dil öğrencilerinin dilsel yetkinliklerini geliştirmeye yönelik çeşitli yöntem ve tekniklerle desteklenir. Türkçe öğretiminde, bu dört temel becerinin geliştirilmesinde çeşitli etkinliklerin kullanılması, öğrencilerin dil becerilerini geliştirme sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Etkinlikler, öğrencilerin dili sadece teorik olarak değil, aynı zamanda gerçek yaşam bağlamında, anlamlı ve uygulamalı bir şekilde öğrenmelerine olanak tanır (Güneş, 2017).

Dil, aynı zamanda sosyal bir etkileşim aracıdır. Bu nedenle, etkinlikler öğrencilerin grup çalışmaları, drama, rol yapma gibi uygulamalarla sosyal etkileşimlerini artırır. Böylece öğrenciler yalnızca dil bilgilerini değil, aynı zamanda iletişim becerilerini de geliştirme fırsatı bulurlar. Sadece teoriye dayalı dil öğretimi, öğrencilerde sıkıcı bir etki yaratabilirken, etkinlik tabanlı öğretimle öğrenciler öğrenme sürecine daha istekli katılabilir, motivasyonları artar ve dili daha ilgi çekici bulurlar. Araştırmalar, öğrencileri güdüleme ile aktif öğrenme arasında doğrusal bir ilişki olduğunu göstermektedir (Güneş, 2017).

Etkinlikler, öğrencilerin dili aktif kullanarak bilgiyi kalıcı hale getirmelerine yardımcı olur. İşbirliği içinde yapılan görevler, dil öğrenim sürecini kolaylaştırırken, öğrencilerin motivasyonunu artırır. Bu bağlamda etkinlikler, dilsel, zihinsel ve sosyal becerilerin gelişiminde önemli araçlar olarak değerlendirilmektedir (Güneş, 2017). Dil öğretiminde yalnızca gramer veya okuma becerilerine odaklanmak, öğrencilerin konuşma, yazma ve dinleme gibi diğer becerilerini geliştirmede yetersiz kalabilir. Ancak etkinlikler sayesinde öğrenciler, dört temel dil becerisini (dinleme, konuşma, okuma ve yazma) bir bütün olarak geliştirebilmektedir.

Etkinlikler, yapılandırmacı eğitim yaklaşımının bir parçası olarak öğrenciyi merkeze alır. Bu bağlamda öğrenciler, etkinliklerde aktif rol alır, kendi öğrenmelerini yönetir ve dil becerilerini kendi hızlarına göre geliştirir. Bu durum, öğrenme sürecini daha verimli hale getirmektedir. Aynı zamanda, dil öğrenimi bir kültür öğrenimi olarak da değerlendirilebilir. Öğrencilerin etkinlikler aracılığıyla hedef dilin kültürünü ve kendi dilinin kültürünü karşılaştırmalı bir şekilde araştırması, dili bir bağlam içinde ve kültürel öğelerle birlikte öğrenme fırsatı sunmaktadır. Bu yaklaşım, dilin sosyal ve kültürel yönlerini daha iyi kavramalarına yardımcı olur (Çakır, 2011).

Alan yazında, etkinlik tabanlı öğretimin önemi vurgulanmaktadır. Lüle Mert ve Sayın (2020), Türkçe eğitimi ve öğretimi sürecinde daha çok uygulamaya dönük çalışmalar yapılması gerektiğini belirtmekte ve bir beceri dersi olan Türkçe derslerinden daha fazla verim alınabilmesi için uygulamaya dayalı çalışmaların gerekli olduğunu ifade etmektedir. Yönez (2016), yabancılarla Türkçe öğretiminde etkileşimli etkinliklerin, karşılıklı etkileşim ve yaparak-yaşayarak öğrenmeyi mümkün kılmasıyla etkili öğrenme süreçlerini desteklediğini belirtmektedir. Bu bulgular, etkinlik tabanlı öğretimin, Türkçe dil eğitimi bağlamında önemli bir araç olduğunu göstermektedir.

Günümüzde teknolojinin eğitim alanına entegrasyonu ve öğrenmenin her an her yerde mümkün olabileceği anlayışı benimsenmiştir. “Teknoloji sayesinde eğitimde zaman ve mekân kavramı ortadan kalkarak internet üzerinden uzaktan eğitim uygulamaları, çevrimiçi eğitim imkânları, eğitime yönelik hazırlanmış teknolojik yazılımlar öğretici ve öğrencilere kolaylık sağlamaktadır” (Yılmaz ve Babacan, 2015, s.1157).

Bilim ve teknolojinin eğitim sistemine sağladığı katkılar göz önüne alındığında, geleneksel yöntemlerin ötesine geçerek teknoloji tabanlı etkinliklerin kullanılması her geçen gün daha yaygın hale gelmektedir. Kahoot, Wordwall, Slido, Phet, Book Creator gibi Web 2.0 araçları, eğitimde yararlanılabilecek önemli dijital uygulamalar arasında yer almaktadır. Özellikle Wordwall,

interaktif yapısı sayesinde çocuklar için hem eğlenceli hem de öğretici bir deneyim sunma potansiyeline sahiptir. “Wordwall, hem interaktif hem de yazdırılabilir etkinlikler oluşturmak için bilgisayar, akıllı tahta, tablet, telefon gibi internete bağlanabilen araçlarla kullanılan Web 2.0 uygulamalarından biridir” (Terzioğlu ve Kurtuldu, 2024, s.904).

Alan yazını incelendiğinde, Türkçe öğretimi alanında Wordwall kullanımına dair yapılan çalışmaların mevcut olmadığı görülmektedir. Ancak, farklı alanlarda, özellikle İngilizce derslerinde yapılmış birçok araştırma, Wordwall uygulamasının etkinliğini ortaya koymaktadır. Bu çalışmalar, özellikle İngilizce kelime öğretimi ve kelime ezberleme süreçlerinde Wordwall'ın önemli bir yardımcı araç olarak kullanıldığını göstermektedir.

Zaharani (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, Wordwall uygulamasının İngilizce yazma becerilerini geliştirme amacıyla kullanıldığı ve bu aracın öğrencilerin yazma yeteneklerini iyileştirdiği sonucuna varılmıştır. Araştırma, öğrencilerin yazma derslerinde daha başarılı olmasına katkı sağlayan bu dijital aracın, yazılı anlatım becerilerinin gelişmesine olumlu bir etki yaptığını ortaya koymuştur. Bu bulgu, dijital araçların, özellikle yazma gibi dil becerilerini geliştirmedeki rolünü vurgulamaktadır.

Wordwall, çok dilli bir platform olarak geliştirilmiştir ve kullanıcıların içeriklerini istedikleri dillerde hazırlamalarına olanak tanır. Platformun ana dili İngilizce olup, İngilizce dilinde arayüz ve destek materyalleri sunulmaktadır; ancak, kullanıcılar kendi dillerinde etkinlikler oluşturma özgürlüğüne sahiptir. Bu özellik, Wordwall'ın geniş bir kullanıcı kitlesine hitap etmesini sağlamakta ve farklı dillerde içerik üretme imkânı sunmaktadır.

Türkçe öğretimi için de aynı kolaylık geçerlidir. Wordwall, Türkçe dersleri için çeşitli aktiviteler ve ders şablonları sunmakta, öğretmenlerin ya da öğrencilerin kendi ihtiyaçlarına göre yeni etkinlikler oluşturmalarına imkân sağlamaktadır. Bu platforma wordwall.net adresinden erişilebilir. Türkçe öğretimine yönelik pek çok şablon ve aktivite mevcut olup ücretsiz üyelikle birçok etkinlik kullanılabilirken, ücretli üyelikle daha fazla öğrencinin katılabileceği oyunlar da kullanılabilir hale gelmektedir.

2. Yöntem

2.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, betimsel bir araştırma modeli olarak tasarlanmıştır. Betimsel araştırmalar, mevcut durumu anlamak, analiz etmek ve yorumlamak amacıyla yapılan çalışmalardır (Creswell, 2014). Araştırmada, yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde Wordwall Web 2.0 aracının kullanımı ve bu kullanımın dil becerileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma kapsamında, öğrencilerin Wordwall aracılığıyla gerçekleştirilen etkinliklerdeki deneyimlerine odaklanılarak, bu aracın dil öğrenim sürecine olan katkıları değerlendirilmiştir.

2.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini, yabancı dil öğretiminde kullanılan dijital araçlar oluşturur. Dijital araçlar, dil öğretim sürecinde öğrencilerin dört temel dil becerisini (dinleme, konuşma, okuma, yazma) geliştirmek amacıyla kullanılan, teknoloji destekli platformlar, yazılımlar ve uygulamalar olarak tanımlanır. Bu evren, çevrim içi dil öğretimi araçlarından mobil uygulamalara, oyunlaştırma platformlarına ve etkileşimli ders materyalleri hazırlama araçlarına kadar geniş bir yelpazeyi kapsar. Evren, küresel ölçekte hem eğitim kurumlarında hem de bireysel dil öğrenme süreçlerinde yaygın olarak kullanılan çeşitli dijital araçları içerir.

Evrenin odak noktası, bu araçların yabancı dil öğretimindeki etkinliğini ve öğrenci başarısına olan katkılarını incelemektir.

Örnekleme sürecinde, amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntemde, araştırmanın hedeflerine en uygun olan dijital araç seçilmiştir. Bu bağlamda araştırmada, özellikle oyunlaştırma özelliğiyle öne çıkan Wordwall Web 2.0 platformu, evrenin daraltılmış ve spesifik bir bileşeni olarak ele alınmıştır. Wordwall, dil öğrenimini daha interaktif ve eğlenceli hale getiren, öğretmenlerin çeşitli dil becerilerini destekleyen etkinlikler oluşturmasına imkan tanıyan bir dijital platformdur.

Amaçlı örnekleme yöntemi, araştırmacının belirli bir evrenin içinden, araştırma problemini en iyi yanıtlayacak bireyleri, grupları, araçları seçtiği bir örnekleme yöntemidir (Patton, 2015). Bu yöntem, özellikle nitel araştırmalarda yaygın olarak kullanılır ve seçilen örneklemin araştırma

hedefleri açısından anlamlı ve bilgi açısından zengin olmasını sağlar. Amaçlı örnekleme, öğretim materyallerinin özelliklerinin araştırmanın amacına uygun olmasına odaklanır ve genellikle küçük ama derinlemesine veri sağlayacak örneklerle çalışılır (Creswell, 2014).

2.3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Bu çalışmada veriler, doküman analizi yöntemi ile toplanmıştır. Doküman analizi, mevcut yazılı, görsel veya dijital materyallerin sistematik bir şekilde incelenmesini ve yorumlanmasını içeren bir veri toplama yöntemidir (Bowen, 2009). Bu bağlamda, araştırmanın temel veri kaynakları, Wordwall Web 2.0 aracı kullanılarak oluşturulan oyun temelli öğretim materyalleridir.

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan içerik analizi yöntemi kullanılmıştır? “İçerik analizi, çeşitli alanlarda kullanılabilen esnek bir araştırma yöntemidir. İletişim bilimlerinde, siyaset biliminde, psikolojide, sosyolojide ve diğer sosyal bilim alanlarında içerik analizi yaygın olarak kullanılmaktadır” (Alanka, 2024;64).

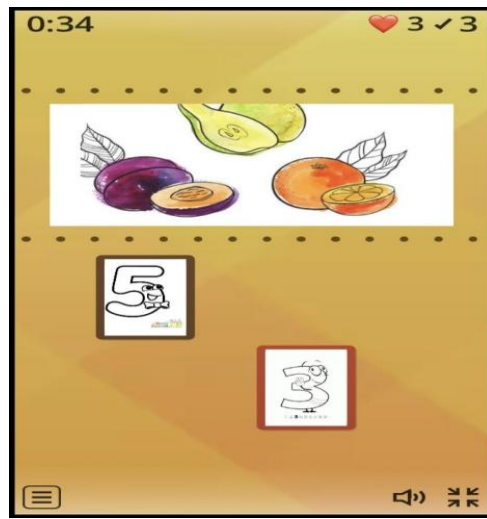
3. Bulgular

Wordwall gibi Web 2.0 araçlarının kullanımı, geleneksel dil öğretim yöntemlerine kıyasla teknolojiyle zenginleştirilmiş bir öğrenme ortamı sunar. Dijital araçlar, öğrencilerin dikkatini çekmede ve ders materyallerine erişimi kolaylaştırmada etkili olabilir. Aynı zamanda taşınabilirlik ve tekrar erişim imkânı sağlar (Creswell, 2014).



Resim 1. Sayıların eşleştirilmesi

Resim 1’de, Wordwall Web 2.0 platformunda kullanılan bir oyun etkinliğini göstermektedir. Etkinlik, Türkçe dil öğrenenler için hazırlanmış bir sayı eşleştirme oyunudur. Katılımcılar, verilen sayıları yazılı karşılıklarıyla eşleştirme göreviyle karşı karşıyadır. Bu oyun, Türkçe sayıların öğrenilmesi ve pekiştirilmesine yönelik olarak tasarlanmıştır. Etkinlikte, sayılar renkli kutucuklar içinde verilmiş ve metin kutuları aracılığıyla eşleştirme yapılmaktadır. Bu tür etkinliklerin dil öğretimine katkısı, oyun temelli öğrenme, etkileşimli materyal kullanımı ve uygulamalı öğrenme bağlamında değerlendirilebilir.



Resim 2. Meyvelerin sayılarla eşleştirilmesi

Bu oyunda, resim olarak gösterilen meyvelerin adeti ile ařađıda rakamla gsterilen sayıların eřleřtirilmesi amalanmaktadır. Trkeyi yabancı dil olarak ğrenen ğrenciler; sayılarla meyveleri eřleřtirirken hafızalarını kullanarak bu iki unsuru hatırlamaya alıřırlar. Bu tr oyunlar ğrencilerin dikkat ve hafıza becerilerini glendirerek konsantrasyon becerilerini de geliřtirmektedir. Bu etkinlikle ğrenciler sayıları ve meyveleri dođru kategorilere ayırarak gruplama becerilerini de geliřtirirler. Bu, sınıflandırma ve kategorize etme gibi zihinsel iřlemleri de desteklemektedir.



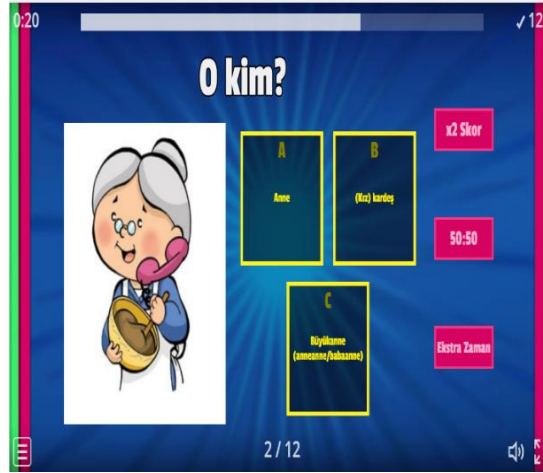
Resim 3. Cmlenin dođru veya yanlıř olduđunu belirleme

Yukarıda grsel olarak verilmiř olan bu oyun, kullanıcının verilen cmleyi dođru ya da yanlıř olarak deđerlendirmesini sađlar. Oyunda belirli bir sre bulunmaktadır ve cmleye verilen dođru ya da yanlıř cevaba gre ilerlenir. rneđin, *Annemin erkek kardeři dayımdır* cmlesi verildiđinde, kullanıcı *Dođru* veya *Yanlıř* butonlarına basarak cevabını seer. Yanıt dođruysa, oyuncu puan kazanır.



Resim 4. Adam Asmaca

Resim 4’de yer alan adam asmaca oyununda ise sağ tarafta verilen harflerden doğru harfler seçilerek kelimenin tamamlanması istenir. Seçilen her yanlış harfte darağacının bir parçası ortaya çıkar. Oyuncu tüm kelime veya cümleyi bilirse oyunu kazanır. Bilemediği takdirde darağacının tümü çizilmiştir olur. Klasik adam asmaca oyununun modern, interaktif hali olan bu aktivite ile yeni kelimeler öğrenilir ve doğru harf seçimiyle kelime yapısı pekiştirilir. Seçilen harflerin kelimelerdeki yerleri ve telaffuzları öğrenilir.



Resim 5. Gameshow Quiz Oyunu

Bu oyun özellikle kelime hazinesini genişletme, yazım kurallarını öğrenme ve hızlı düşünme becerisi açısından çok etkilidir. Dil öğrenenlere hem eğlenerek öğrenme hem de öğrendiklerini uygulama fırsatı sunar. Yukarıdaki görselde Gameshow Quiz isimli oyuna yer verilmiştir. Bu oyun,

öğretmenlerin dersleri daha ilgi çekici hale getirmesi ve öğrencilerin öğrenirken keyif alması için etkili bir araçtır. Gameshow Quiz, sorular arasında kullanılan eğlenceli animasyonlar ve ses efektleriyle dikkat çeker. Zaman sınırlaması sayesinde hızlı düşünme ve doğru karar verme yetenekleri desteklenir.



Resim 6. Balon Patlatma

Balon Patlatma Oyununda, balonlarla gelen kelimeler tren vagonunda yazan doğru kelimeyle eşleştirilir. Balondaki kelime, sürüklenerek vagonun üzerine bırakılır ve bu şekilde balon patlatılır. Yanlış bir eşleştirme yapıldığında, kırmızı renkte bir uyarı görünür ve sesli efektle yanlış olduğu bildirilir. Bu özellik oyun ilerlerken, oyuncuların doğru cevaba yönelmesini sağlar.

Bu aktivite ile kullanıcılar, kelimeleri doğru okuyup anlamlarını eşleştirerek okuma ve anlama becerilerini geliştirir. Hızlı yanıt verme gerekliliği, oyuncuların hızlı düşünme ve anında karar verme yeteneklerini artırır. Ayrıca, balonların ve vagonların görsel olarak eşleştirilmesi, öğrencilerin görsel hafızalarını güçlendirir. Yanlış cevaplar ise renkli uyarılar ve sesli efektlerle geri bildirim olarak hataların düzeltilmesine yardımcı olur.



Resim 7. Çarkı Felek Oyunu

Çarkıfelek Oyunu'nda, oyuncuların soruları yanıtlamak için çarkı döndürmeleri gerekmektedir. Bu oyun, açık uçlu sorulara dayalıdır ve her doğru cevaba göre herhangi bir puan sistemi veya skor bulunmamaktadır. Yani, oyuncular yalnızca soruları yanıtlar ve çarkı döndürerek oyuna devam ederler. Bu tür bir oyun, özellikle eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sağlamak için kullanılabilir.



Resim 8. Komutları Eşleştirme

Resim 8'de yer alan eşleştirme oyunu ile, yazılar resimlere uygun olarak eşleştirilir. Cevapları gönder butonuna tıklandığında doğru ve yanlışlar görülür. Resimlerle kelimelerin eşleştirilmesi, öğrencilerin görsel hafızalarını kullanarak öğrenmelerini pekiştirir. Görsel-işitsel bağlamlar sayesinde öğrenciler, kelimeleri doğru anlamlarla ilişkilendirirler.

4. Tartışma ve Sonular

Bu tr etkinlikler, zellikle yabancı dil ğretiminde temel kavramları ğretmek iin son derece etkili olmaktadır. Grsel unsurların kullanımı, ğrencilerin dikkatini ekerek oyuna olan ilgilerini artırmaktadır. Etkinlikte konular, renkli ve dikkat ekici bir biimde grselleştirilmiş ve yazılı formlarıyla eşleştirilmesi istenmiştir. Bu yöntem, grsel-metin ilişkilendirmesi yoluyla ğrenme sürecini destekler. zellikle başlangı seviyesi dil ğrencileri iin grsellerin kullanılması, kelime ğrenimini kolaylaştırır (Paivio, 1986).

Etkinlik, oyunlaştırma unsurları iermekte ve zaman sınırlaması gibi dinamiklerle ğrencilerin motivasyonunu artırmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşım, zellikle ocuklar ve genç yetişkinler gibi motivasyona daha duyarlı ğrencilerde etkili olabilir. Araştırmalar, oyun temelli ğrenme yöntemlerinin ğrencilerin dil ğrenme süreçlerinde daha kalıcı ğrenme sağladığını ortaya koymaktadır (Gee, 2003).

Bu tr alıřmalar, ğrencilerin aktif olarak katılmasını gerektirir. Konuları yazılı ifadeleriyle eşleştirme işleminin, sadece pasif bilgi edinimi deėil, aynı zamanda bilgiyi uygulamaya dnştrmeyi ierir. Araştırmalar, aktif ğrenme süreçlerinin ğrencilerin bilgiyi daha kalıcı hale getirmelerine olanak tanıdığını gstermektedir (Prince, 2004).

Bu tr etkinlikler, yapılandırmacı ğrenme teorisine uygundur. ğrenciler, kendi bilgilerini yapılandırmak iin bireysel olarak aktif rol alır ve dil bilgilerini kendi hızlarında pekiştirir. Etkinlik, bireysel ğrenme hızına uyum sağlayarak ğrenci merkezli bir ğrenme ortamını sunar (Vygotsky, 1978).

Gnmzde dijital araların dil ğrenimini hem eėlenceli hem de etkili bir hle getirdiėini gstermektedir. Wordwall'ın sunduėu interaktif ierikler, ğrencilerin dil becerilerini geliřtirmede gl bir ara işlevi grrken, aynı zamanda ğrencilerin ğrenmeye olan ilgisini artırmakta ve derse katılımlarını glendirmektedir. Web 2.0 araları, kelime ğrenme sürecini daha etkili kılar nk ğrenciler ğrendikleri kelimeleri kendi projelerinde ve dijital ortamlarında kullanarak, ğrenilen bilgileri somut bir hale getirirler.

Etkileşimli oyunlar ve aktiviteler, ğrencilerin dil ğrenme sürecine daha fazla dahil olmalarını sağlamakta, bu da dil becerilerinin kalıcı ve saėlam bir řekilde geliřmesine yardımcı olmaktadır.

Bu tür etkinlikler, dil öğrenim sürecinde hem motivasyon hem de beceri gelişimi açısından önemli katkılar sunar. Özellikle Türkçe gibi yabancı dil olarak öğretilen dillerde, temel kelimelerin ve kavramların öğrenilmesi için görsel, metinsel ve etkileşimli araçların kullanılması, öğrencilerin öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkili hale getirir. Oyunlaştırma unsurları, öğrencilerin ders materyallerine olan ilgisini artırarak daha kalıcı bir öğrenme sağlar.

Padlet, Wordwall ve Voki'nin ortaokul öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme başarıları üzerinde önemli bir etkisi olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmalarına göre bu araçlar öğrencilere kelime bilgilerini geliştirme sürecinde etkileşimli ve dinamik yollar sunarak, öğrenmeyi daha etkili hale getirmiştir. Bu sonuçlar, öğrencilerin kelime öğrenme süreçlerini destekleyen teknolojik araçların etkinliğine dair önemli bir göstere sunmaktadır. Bu tür etkinlikler, diğer dillerde olduğu gibi Türkçe öğretirken de öğrencilerin farklı becerilerinin entegrasyonu ve gelişimine yardımcı olabilir. Öğrencilerin yaşlarına ve dil seviyelerine göre bu tür oyunlar çeşitlendirilebilir.

Öneriler

Yabancı dil öğretiminde dijitalleşmenin artırılması, özellikle Wordwall gibi araçların daha etkin bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Bu tür platformlar, öğrencilere bağımsız öğrenme fırsatları sunmanın yanı sıra öğretmenlere de ders materyalleri hazırlarken zaman kazandırmaktadır. Öğretmenlerin, bu tür platformları daha fazla kullanarak eğitim süreçlerini daha dinamik ve verimli hale getirmeleri önerilmektedir.

Wordwall ve benzeri araçların, yabancı dil öğretimindeki etkinliğini daha kapsamlı bir şekilde inceleyen çalışmalar yapılmalıdır. Bu tür araştırmalar, öğretim yöntemlerini daha da iyileştirecek ve dijital araçların sınıf içi başarıya nasıl katkı sağladığına dair değerli veriler sunacaktır.

Wordwall, öğretmenlerin ders materyalleri hazırlamak ve hazırda bulunan aktivitelerle ders sonunda konuları pekiştirmek için kullanılan bir eğitim platformudur. Öğretmenler, çeşitli şablonlar kullanarak testler, eşleştirme oyunları, kelime bulmacaları gibi etkinlikler tasarlayabilir. Bu materyaller hem çevrimiçi olarak kullanılabilir hem de PDF formatında indirip yazdırılarak sınıfta kullanılabilir.

Wordwall, öğretmenlere hızlı ve kolay bir şekilde ders materyali hazırlama imkanı sunduğu için oldukça popülerdir. Wordwall gibi eğitim araçları, etkinliklerin çeşitli cihazlar üzerinden erişilebilir olmasına olanak tanır. Bu sayede, öğretmenler ve öğrenciler, akıllı tahtalar, bilgisayarlar ve mobil cihazlar gibi internet bağlantısı bulunan her türlü cihazda bu etkinlikleri gerçekleştirebilirler.

Bu platform, öğrencilere bağımsız olarak çalışabilme imkanı sunarken, aynı zamanda öğretmenlerin grup etkinlikleri düzenlemesine de olanak tanır. Böylece, öğrenciler hem bireysel olarak ilerleyebilir hem de öğretmen rehberliğinde ortak çalışmalar yapabilirler. Bu özellikler, öğrenmeyi daha etkileşimli ve verimli hale getirmektedir.

Wordwall uygulamasının etkinliğini değerlendirmek için kullanılabilecek önemli bir veri toplama tekniğidir. Bu yöntemle, öğrencilerin dijital araçlara nasıl tepki verdikleri, öğrenme sürecine olan katılımları ve etkileşim düzeyleri gözlemlenebilir.

Oyun tabanlı etkinliklerin öğrenciler üzerindeki etkisi incelenerek, bu tür araçların öğrenme motivasyonu, derse katılım oranları ve genel başarıları üzerindeki rolü değerlendirilebilir.

Kaynakça

Alanka, D. (2024). Nitel Bir Araştırma Yöntemi Olarak İçerik Analizi: Teorik Bir Çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1): 62-82.

Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Çakır, İ. (2011). *Dil öğretiminde kültürel öğeler*. Eğitim Yayınevi.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Güneş, F. (2017). *Dil öğretiminde dört temel beceri*. İstanbul: Akademi Kitabevi.

Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.

Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223–231.

Sayın, E. ve Lüle Mert, E. (2020). Türkçenin eğitimi ve öğretimi süreçlerinde etkinliklerin önemi. *Türk Dili Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 123-135.

Terzioğlu, S. D. ve Kurtuldu, M. K. (2024). Ortaokul 5. Sınıf Müzik Dersi Nota ve Sus Değerleri Öğretiminde Wordwall Uygulaması Kullanımının Etkisi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 44(1), 899-919.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Yılmaz, M. ve Babacan, B. (2015). Eğitimde Teknoloji Kullanımı: Yeni Bir Dönem Başlıyor. *Journal of Educational Sciences*, 15(6), 1157-1169.

Yönez, H.(2016). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Etkileşimli Etkinlik Örnekleri. *Uluslararası Türkoloji Araştırmaları ve İncelemeleri Dergisi*. 1(1):24-47.

Zaharani, H. (2022). The Effect Of Word Wall Method On Students' writing Ability. *Journal MELT (Medium for English Language Teaching)*, 6(2), 107- 121.