ORTAOKUL İNGİLİZCE DERSİNDE KELİME ÖĞRETİMİNDE OYUNLAŞTIRMANIN UYGULANMASI

Filiz ARICI
221109107

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Eğitim Yönetimi ve Denetimi Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Vildan Katmer BAYRAKLI

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Şubat, 2025

ORTAOKUL İNGİLİZCE DERSİNDE KELİME ÖĞRETİMİNDE OYUNLAŞTIRMANIN UYGULANMASI

Filiz ARICI
221109107
ORCID: 0000-0003-0587-5861

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Eğitim Yönetimi ve Denetimi Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Vildan Katmer BAYRAKLI

İstanbul
T.C. Maltepe Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Şubat, 2025



JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

FİLİZ ARICI'ın "Ortaokul İngilizce Dersinde Kelime Öğretiminde Oyunlaştırmanın Uygulanması" başlıklı tezi 13.02.2025 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek "Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği" nin ilgili maddeleri uyarınca Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Yüksek Lisans/Doktora/Sanatta Yeterlik tezi oy birliğiyle/oy çokluğuyla, başarılı/başarısız olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı. Adı ve Soyadı	İmza
Üye (Tez Danışmanı)	Dr.Öğr.Üyesi Vildan KATMER BAYRAKLI (Danışman) Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Dr.Öğr.Üyesi Erdal YAŞLICA Maltepe Üniversitesi	.....
Üye	Dr.Öğr.Üyesi Feyzi KAYSİ İstanbul Üniversitesi	.....

Enstitü Müdürü

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

TEŞEKKÜR

Ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasının kullanımını, öğrencilerin motivasyonu, kelime bilgisi ve derse katılımı açısından inceleyen bu çalışma, literatüre katkı sağlaması açısından önem taşımaktadır. Eğitimde kullanılan geleneksel yöntemlerin, dijital dünyaya doğmuş olan günümüz ortaokul öğrencilerinin artık ilgilerini çekmediği açıkça ortadadır. Bu çalışmanın, bir grup yedinci sınıf öğrencisine uygulanarak, Kahoot! gibi dijital öğrenim araçlarının sınıf içi kullanımının öğrenim sürecine katkılarını ortaya koyması açısından yeni çalışmalara ışık tutması umulmaktadır.

Tez sürecinde beni yalnız bırakmayan ve değerli desteğini her zaman hissettiren çok kıymetli danışman hocam Dr. Öğretim Üyesi Vildan KATMER BAYRAKLI'ya;

Tez jüri üyeliğimi kabul ederek sundukları görüşlerle çalışmama geribildirim sağlayan değerli hocalarım Dr. Öğretim Üyesi Erdal YAŞLICA ve Dr. Öğretim Üyesi Feyzi KAYSİ'ye;

Araştırmanın uygulamaları sırasında desteğini esirgemeyen çok değerli okul müdürüm Zeren CENGİZ'e ve öğrencilerime;

Hayatım boyunca her zaman bana destek olan canım annem, babam ve ağabeyime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Filiz ARICI

Şubat, 2025

ÖZET

ORTAOKUL İNGİLİZCE DERSİNDE KELİME ÖĞRETİMİNDE OYUNLAŞTIRMANIN UYGULANMASI

Filiz Arıcı
Yüksek Lisans Tezi
Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Eğitim Yönetimi ve Denetimi Tezli Yüksek Lisans Programı
Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Vildan Katmer Bayraklı
Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, 2025

Bu araştırma, ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma (gamification) uygulamasının öğrencilerin motivasyonu, kelime bilgisi ve derse katılımı açısından incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, derinlemesine incelemeye olanak sağlayan nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseniyle yürütülmüştür. Basit ve işlevsel olması nedeniyle oyunlaştırma uygulamalarından Kahoot! tercih edilmiştir. Bu araştırmanın çalışma grubu, 2023-2024 eğitim öğretim yılında İstanbul ilindeki özel bir okulda yedinci sınıfta okuyan 23 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın verileri, araştırmacı tarafından uygulamaya yönelik doldurulan gözlem formu, öğrencilerin uygulama sürecini değerlendirdikleri görüş formu ve öğrencilerle uygulama sonucunda yapılan birebir bireysel görüşmelerden yararlanılarak toplanmıştır. Araştırmada oyunlaştırma uygulaması yedi hafta boyunca haftada ikişer saat uygulanmıştır. Uygulama sonrasında ise çalışma grubundaki öğrencilerden gönüllü olan beş kişi ile derinlemesine bireysel görüşmeler yapılmıştır. Elde edilen veriler nitel veri analizi yöntemlerinden biri olan "içerik analizi yöntemiyle" çözümlenmiştir. Verilerin analizi sonucunda, motivasyon artışı, kelime bilgisi gelişimi, derse katılım ve etkileşim olmak üzere üç kategori elde edilmiştir. Öğrencilere göre, Kahoot! uygulaması öğrencilerin motivasyonunda, derse katılım ve etkileşimde artış sağlamış, İngilizce kelime dağarcığını geliştirmeye olumlu yönde etkisi olmuştur.

Anahtar Sözcükler: Kahoot! Oyunu, Oyunlaştırma, Motivasyon Artışı, İngilizce Kelime Bilgisi, Derse Katılım ve Etkileşim

ABSTRACT

THE APPLICATION OF GAMIFICATION IN VOCABULARY TEACHING IN MIDDLE SCHOOL ENGLISH LESSON

Filiz Arıcı
Master's Thesis
Department of Educational Sciences
Educational Administration and Supervision Master's Program with Thesis
Supervisor: Dr. Lecturer. Prof. Dr. Vildan Katmer Bayraklı
Maltepe University Graduate School of Education, 2025

This study aims to examine the impact of gamification, specifically through the use of Kahoot!, on students' motivation, vocabulary knowledge, and class participation in middle school English language lessons. The research was conducted using a qualitative case study design, which allows for an in-depth exploration of the topic. Kahoot! was chosen as the gamification tool due to its simplicity and functionality. The study group consisted of 23 seventh-grade students from a private school in Istanbul during the 2023-2024 academic year. The intervention was implemented over a period of seven weeks, with two hours of instruction per week.

The data for the study were collected through a combination of observation forms filled out by the researcher, a feedback form in which students assessed the implementation process, and one-on-one interviews conducted with students following the intervention. Initially, the students participated in the gamified lessons for seven weeks, after which in-depth individual interviews were conducted with five voluntary students from the study group. The data were analyzed using content analysis, a qualitative data analysis method.

The analysis revealed three main categories: increased motivation, vocabulary development, and improved class participation and interaction. According to the students, the use of Kahoot! contributed to increased motivation, enhanced participation and interaction in the lessons, and positively influenced the development of their English vocabulary.

Keywords: Kahoot! Game, Gamification, Increased Motivation, English Vocabulary Knowledge, Class Participation and Interaction

İÇİNDEKİLER

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI ii

ETİK İLKE VE KURALLARA UYUM BEYANI iii

TEŞEKKÜR iv

ÖZET v

ABSTRACT vi

İÇİNDEKİLER vii

TABLOLAR LİSTESİ x

ŞEKİLLER LİSTESİ xi

1. GİRİŞ 1

1.1 Problem 1

1.2 Amaç 4

1.3 Önem 4

1.4 Varsayımlar 5

1.5 Sınırlıklar 5

1.6 Tanımlar 5

2. LİTERATÜR TARAMASI 7

2.1 Kuramsal Çerçeve 7

2.1.1 Oyunlaştırma kavramı 9

2.1.2 Eğitimde dijital oyunların yeri 9
2.1.3 Yabancı dil eğitiminde oyunlaştırma 11
2.1.4 Kahoot! oyunlaştırma platformu 12
2.1.5 Kahoot!'un eğitimde kullanımı 13
2.2 İlgili Araştırmalar 15
2.2.1 Ulusal araştırmalar 15
2.2.2 Uluslararası araştırmalar 20
3. YÖNTEM 26
3.1 Araştırmanın Deseni 26
3.2 Çalışma Grubu 26
3.3 Veri Toplama Araçları 27
3.3.1 Gözlem formu 27
3.3.2 Öğrenci görüş formu 29
3.3.3 Öğrenci görüşme formu 29
3.4 Verilerin Toplanması 30
3.5 Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması 34
3.6 Etik İlkeler 35
4. BULGULAR VE TARTIŞMA 38
4.1 Bulgular 38
4.1.1 Gözlem formu'ndan elde edilen bulgular 38
4.1.2 Öğrenci görüş formu'ndan elde edilen bulgular 40

4.1.3 Öğrenci görüşme formu'ndan elde edilen bulgular 41
4.1.3.1 Motivasyon artışı 41
4.1.3.2 Kelime bilgisi gelişimi 44
4.1.3.3 Derse katılım ve etkileşim 46
4.1.3.4 Olumsuz faktörler 48
4.2 Tartışma 49
5. SONUÇ VE ÖNERİLER 55
KAYNAKLAR 57
EKLER 65
Ek-1: Ders Planı Çizelgesi 65
Ek-2: Öğrenci Ders İçi Gözlem Formu (Ders öğretmeni tarafından oldurulacaktır) 79
Ek-3: Öğrenci Görüş Formu 81
Ek-4: Öğrenci Görüşme Formu 83
Ek-5: Veli Onam Formu 85
Ek-6: Maltepe Üniversitesi Etik Kurul Kararı 86
Ek-7: İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü Anket Araştırma İzni 87
Ek-8: Özel Çevre Koleji Anket Araştırma Uygulama İzni 88
ÖZGEÇMİŞ 89

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Frekans Analizi Tablosu 39

Tablo 2. Öğrenci Görüş Formu 41

Tablo 3. Öğrenci Görüşme Formu - Motivasyon Artışı..... 42

Tablo 4. Öğrenci Görüşme Formu - Kelime Bilgisi Gelişimi..... 44

Tablo 5. Öğrenci Görüşme Formu - Derse Katılım ve Etkileşim 46

Tablo 6. Öğrenci Görüşme Formu – Olumsuz Faktörler 48

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Örnek bir Kahoot!'a katılım ekran görüntüsü 32

Şekil 2. Örnek bir Kahoot! sorusu 32

Şekil 3. Kahoot! uygulamasında cevap seçimine yönelik örnek bir ekran görüntüsü 33

1. GİRİŞ

1.1 Problem

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesi ve dijital araçların eğitim süreçlerine entegrasyonu, geleneksel öğretim yöntemlerinin ötesine geçerek öğrenme deneyimlerini daha etkileşimli ve motive edici hale getirmiştir. Özellikle yabancı dil öğretimi, bireylerin küreselleşen dünyada etkili iletişim kurabilmesi açısından kritik bir alan olarak öne çıkmaktadır. Ancak, geleneksel öğretideki dil öğrenme süreci, öğrencilerin uzun vadeli motivasyon, kelime bilgisi edinimi ve aktif katılım gibi unsurlarda yaşadığı zorluklar nedeniyle, etkili bir şekilde yürütülemeyebilir. Bu noktada, oyunlaştırma (gamification) yöntemleri, öğrenci merkezli bir yaklaşım sunarak öğrenme süreçlerini daha cazip, eğlenceli ve etkili hale getirme potansiyeline sahiptir.

Oyunlaştırma, oyun dinamiklerinin ve tasarım öğelerinin eğitim gibi oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıyla bireylerin motivasyonunu artırmayı, derse katılım düzeylerini yükseltmeyi ve öğrenme çıktılarını iyileştirmeyi amaçlayan bir stratejidir (Deterding vd., 2011). Teknolojik altyapının güçlenmesiyle birlikte, *Kahoot!* gibi dijital oyunlaştırma araçları, eğitimde yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmış ve olumlu öğrenme sonuçları elde edilmiştir. Özellikle dil eğitimi gibi öğrenme sürecinin soyut becerilere dayandığı ve uzun süreli çaba gerektiren alanlarda, bu tür dijital araçların kullanımı öğrenci motivasyonunu ve derse olan ilgiyi artırarak öğrenme sürecini daha sürdürülebilir hale getirmektedir.

Kahoot! platformu, eğitimde oyunlaştırma yaklaşımının önemli bir örneği olarak öne çıkmaktadır. Oyunlaştırma, eğitim ortamlarında öğrencilerin motivasyonunu ve katılımını artırmak amacıyla oyun unsurlarının kullanılmasıdır. Bu bağlamda, Kahoot! gibi platformlar, özellikle kelime bilgisi öğretiminde etkili araçlar olarak değerlendirilmektedir (Öztürk, 2021).

Araştırmalar, Kahoot!'un öğrencilerin motivasyonunu ve öğrenme başarısını artırmada önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Örneğin, Ankara Üniversitesi'nde gerçekleştirilen bir yüksek lisans tezinde, Kahoot!'un İngilizce derslerinde kelime

öğretiminde öğrencilerin başarısı ve motivasyonu üzerindeki etkisi incelenmiş ve olumlu sonuçlar elde edilmiştir (Akın, 2022). Benzer şekilde, Almanca derslerinde yapılan bir çalışmada, Kahoot!'un ikinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin kelime bilgisi ediniminde etkili olduğu ve öğrencilerin motivasyonunu artırdığı belirlenmiştir (Yılmaz, 2023).

Fen Bilimleri dersinde Kahoot! kullanımının öğrencilerin motivasyonuna etkisini inceleyen bir başka araştırma, platformun öğrencilerin derse olan ilgisini ve katılımını artırdığını ortaya koymaktadır (Demir & Koç, 2023). Bu bulgular, Kahoot! gibi oyunlaştırma araçlarının kelime bilgisi öğretiminde ve genel olarak eğitim süreçlerinde öğrenci motivasyonunu ve öğrenme başarısını artırmada etkili olduğunu göstermektedir. Ancak, bu alandaki araştırmaların sayısının sınırlı olması, daha kapsamlı ve çeşitli örneklem gruplarıyla yapılacak çalışmalara ihtiyaç olduğunu ortaya koymaktadır. Bu nedenle, farklı eğitim seviyeleri ve ders içeriklerinde Kahoot! kullanımının etkilerini değerlendiren daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır (Öztürk, 2021).

Bu çalışmanın temel hedefi, ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamalarını incelemek ve dijital araçların (örneğin Kahoot!) sınıf içi kullanımına yönelik öğrenim sürecine katkılarını ortaya koymaktır. Araştırma, oyunlaştırma yöntemlerinin öğrenci motivasyonu, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılım üzerindeki durumunu analiz ederek, eğitimcilere dijital oyunlaştırma araçlarının kullanımına dair bir örnek oluşturmayı amaçlamaktadır. Bu vesileyle, daha sonraki araştırmalar için farklı öğrenme stillerine sahip öğrencilere uygun ve geniş kitlelere hitap etmesi umulan oyunlaştırma stratejilerinin geliştirilmesi ve bu stratejilerin eğitim ortamlarında sürdürülebilir ve yaygın bir şekilde uygulanmasının sağlanabileceği düşünülmektedir.

Bu araştırma, dijital oyunlaştırma araçlarının eğitimdeki rolünün derinlemesine incelenmesi ve bu araçların öğrencilerin kelime öğrenimi süreçlerine entegrasyonuyla, nasıl daha etkin bir öğrenme gerçekleşeceğine dair bilimsel bir zemin içerisinde eğitim politikalarına katkı sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Eğitimde dijital araçların kullanımına yönelik bilinçli bir yaklaşım geliştirilmesine destek olması hedeflenmektedir. Mevcut çalışmalar, oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu, katılımı ve

akademik başarı düzeyi üzerindeki olumlu etkilerini vurgulamaktadır. Hüner (2018) tarafından yapılan bir araştırmada, oyunlaştırmanın ikinci dil öğreniminde öğrencilerin dil başarısı ve motivasyonunu artırdığı ifade edilmektedir. Diğer yandan, Ağaoğlu (2020) uzaktan eğitimde oyunlaştırma uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarı ve motivasyonlarını artırdığını belirtmektedir. Ancak bu araçların uzun vadeli etkileri ve kültürel bağlamlara uygun tasarımları hâlâ daha fazla araştırma gerektirmektedir. Bütün bu açılardan bakıldığında, bu çalışma hem teorik bilgi birikimine katkı sağlamakta hem de sınıf içi uygulamalarda dijital oyunlaştırma araçlarının kullanımı konusunda bir kaynak işlevi görmesi umulmaktadır. Bu çalışmada yalnızca Kahoot! platformu kullanılmış ve diğer dijital oyunlaştırma araçlarının yansımaları kapsam dışında bırakılmıştır. Bu durum, mevcut literatürde yaygın olarak çoklu oyunlaştırma araçlarının karşılaştırıldığı çalışmalardan farklı olarak tek bir platformun derinlemesine analiz edilmesini sağlamaktadır. Oyunlaştırma uygulamasının literatürde yer alan uzun vadeli çalışmalardan farklı olarak bu çalışmada oyunlaştırma uygulamasının kısa vadeli yansımaları analiz edilmiştir.

Bu araştırma, aynı zamanda, eğitim teknolojilerinin kullanımıyla karşılaşılan zorlukları, fırsatları ve eğitim ve öğretim tasarımı açısından önemli çıktıları da literatür taramasında ele alarak, olumlu olumsuz yönleri ortaya koymaya çalışmıştır. Eğitimcilerin oyunlaştırma araçlarını daha bilinçli ve hedeflere uygun bir şekilde kullanmaları, öğrenme süreçlerinde daha etkili ve sürdürülebilir sonuçların elde edilmesine yardımcı olacaktır.

Bu çalışma, oyunlaştırma yöntemlerinin ve Kahoot! gibi dijital araçların eğitimdeki potansiyelini değerlendirerek, yabancı dil öğretiminde öğrenci motivasyonu, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılım gibi kritik unsurlar üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde ortaya koymaktadır. Araştırmanın bulguları, eğitimcilere ve eğitim politikalarını belirleyenlere, oyunlaştırma yöntemlerinin sınıf ortamında nasıl daha etkin bir şekilde kullanılabileceğine dair rehberlik edecek ve gelecekteki çalışmalar için sağlam bir temel oluşturacaktır.

Geleneksel eğitim metotlarının yetersizlikleri ve teknolojinin eğitime entegrasyonunun gerekliliği bu çalışmanın problem durumunu oluşturmakta ve oyunlaştırmanın öğrenme

süreçlerinde nasıl daha etkin bir şekilde kullanılabileceğine dair sorulara cevap aranmaktadır.

Eğitimde dijital araçların rolünü anlamak, yabancı dil öğretiminde etkili yöntemler geliştirmek ve eğitim politikalarına katkı sağlamak açısından akademik alanda bu tür çalışmalara yer verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

1.2 Amaç

Bu araştırma, ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasını öğrencilerin motivasyonu, kelime bilgisi ve derse katılımı açısından incelemeyi ve Kahoot! gibi dijital öğrenim araçlarının sınıf içi kullanımının öğrenim sürecine katkılarını ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Yapılacak olan bu çalışmada, eğitimcilere daha etkili öğrenme deneyimleri sunabilmelerine olanak sağlayacağı düşünülen Kahoot! platformunun sınıf içinde uygulanması ile çalışmanın amacı doğrultusunda belirlenen aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1. Ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde kullanılan oyunlaştırmanın öğrenciler üzerindeki yansımaları nasıldır?

2. Derslerde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulanırken öğrencilerin kelime bilgisi artışı nasıldır?

3. Öğrencilerin oyunlaştırma yöntemiyle sınıf içi etkileşimi ve derse katılımı nasıldır?

1.3 Önem

Kahoot!'un eğitimdeki etkileri üzerine yapılan ilk çalışmalar, bu platformun özellikle öğrenci katılımını artırma konusundaki etkisine odaklanmıştır. Bu çalışmanın, eğitimcilere dijital oyunlaştırma araçlarının kullanımına dair bir örnek oluşturduğu gerekçesiyle önem arz ettiği düşünülmektedir.

Wang (2014), Kahoot! kullanımının öğrencilerin derslere daha aktif bir şekilde katılmasını sağladığını ve öğrenme sürecini eğlenceli hale getirdiğini belirtmektedir. Plump ve LaRosa (2017) tarafından yapılan bir başka çalışma ise Kahoot!'un değerlendirme aracı olarak kullanılmasının öğrenci başarısını artırdığını ve öğrenme

sürecinde olumlu bir atmosfer yarattığını ortaya koymaktadır. Bu anlatılardan anlaşıldığı üzere, oyunlaştırma uygulamaları, yabancı dil öğretiminde öğrenmeyi hem kolaylaştırmakta hem de eğlenceli hale getirmektedir. Yapılacak olan bu çalışma, İngilizce kelime öğretiminde oyunlaştırmanın uygulanabilirliğini değerlendiren literatüre katkı sağlayarak, uygulama esnasında karşılaşılan olumlu ya da olumsuz yönlerini ortaya koyması beklenmektedir.

1.4 Varsayımlar

– Öğrencilerin, araştırma sonrasında uygulanan yazılı görüş formlarına samimi duygu ve düşünceleriyle cevap verecekleri varsayılmıştır.

– Araştırma sürecinde öğrencilerin performanslarını tam olarak ortaya koydukları varsayılmıştır.

1.5 Sınırlıklar

– Araştırma, İstanbul'da özel bir okulda yedinci sınıfta öğrenim gören ve 23 öğrenciden oluşan bir sınıfta gerçekleştirilmiştir.

– Çalışmada yalnızca Kahoot! platformu kullanılmış ve diğer dijital oyunlaştırma araçlarının (örneğin; Quizizz, ClassDojo gibi) etkileri araştırma kapsamına dahil edilmemiştir. Bu nedenle, farklı dijital platformların motivasyon, kelime bilgisi ve derse katılım üzerindeki potansiyel etkileri incelenememiştir.

– Araştırma, 2023-2024 eğitim-öğretim yılı ile sınırlı tutulmuş ve yalnızca kısa vadeli etkiler analiz edilebilmiştir. Bu nedenle, Kahoot! gibi oyunlaştırma araçlarının uzun vadeli etkileri ve öğrenciler üzerindeki kalıcı öğrenme sonuçları bu çalışma kapsamında değerlendirilememiştir.

1.6 Tanımlar

Oyun: "Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan ve iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence." (TDK, 2020).

Dijital Oyun: "Video, bilgisayar ve günümüzde ise akıllı telefonlar ve sosyal medya oyunlarını da kapsayan bir şemsiye terim" (Gee, 2003, s. 1).

Oyunlaştırma (Gamification): "Oyunun içinde kullanılan bileşenlerin, oyun elementlerini barındırmayan içeriklerin tasarımında kullanılması" (Deterding, Sicart, Nacke, O'Hara ve Dixon, 2011, s. 1).

Dil: İnsanların karşılıklı anlaşmasına imkân sağlayan önemli bir iletişim aracıdır. Duygu ve düşüncelerimizi dili kullanarak ifade ederiz (Şavlı, 2012).

Yabancı Dil: Çeşitli kültürlere ve dillere sahip olan toplumların ve ülkelerin iletişim kurmak için kullandıkları önemli bir araçtır. Günümüz bilgi toplumunda, kişinin bilgiye, bildiği yabancı dil veya diller aracılığıyla daha kolay ulaşmasına olanak sunmaktadır (Şavlı, 2012).

Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Programı (Common European Framework-CEFR): CEFR, yabancı dil öğrenenlerin başarılarını değerlendirmek için kullanılmak üzere Avrupa Konseyi tarafından geliştirilmiş bir kılavuzdur. CEFR, Avrupa'daki tüm diller için geçerli olan bir öğrenme, öğretme ve değerlendirme yöntemi sunar. Temel kullanıcıdan yetkin kullanıcıya kadar, A1, A2, B1, B2, C1, C2 olmak üzere altı seviye aralığı içerir (Europass, 2025).

2. LİTERATÜR TARAMASI

Araştırmanın bu bölümünde, kuramsal çerçeve başlığı altında, konuyla ilintili daha önceden yapılmış araştırmalara ve kuramsal çerçevede yer alan konuyla ilgili kavramlara yer verilmiştir. Bu bölüm aynı zamanda, oyunlaştırma kavramı, eğitimde dijital oyunların yeri, yabancı dil eğitimde oyunlaştırma kullanımı, Kahoot! oyunlaştırma platformu ve Kahoot! uygulamasının eğitimde kullanımı konularına yer vermiştir.

2.1 Kuramsal Çerçeve

Araştırmanın bu bölümünde, kuramsal çerçeve içerisinde yer alan kavramlara ve alt başlıkta ise, konuyla alakalı yapılmış araştırmalara yer verilmiştir.

Ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamalarını incelemek ve Kahoot! gibi dijital araçların sınıf içi kullanımına yönelik öğrenim sürecine katkılarını ortaya koymak amacıyla gerçekleştirilen bu çalışma, farklı kaynaklardan yararlanılarak hazırlanmıştır. Araştırmanın temelini oluşturan teorik yaklaşımlar, ilgili kavramlar ve daha önce gerçekleştirilen çalışmalara bakılarak, oyunlaştırma yöntemlerinin yabancı dil öğretiminde kelime bilgisi artışı, öğrenci motivasyonu, derse katılım ve etkileşimi irdelenmiştir.

Teknolojik altyapının güçlenmesiyle birlikte, günümüz dijital çağ içerisinde, Kahoot! gibi oyunlaştırma araçları, eğitimde yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmış ve olumlu öğrenme sonuçları gözlemlenmiştir. Özellikle dil eğitimi gibi öğrenme sürecinin soyut becerilere dayandığı ve uzun süreli çaba gerektiren alanlarda, aşağıdaki çalışmalar da göstermektedir ki, bu tür dijital araçların kullanımı, öğrenci motivasyonunu ve derse olan ilgiyi artırarak öğrenme sürecini daha sürdürülebilir hale getirmektedir.

Bir diğer yandan, teknolojinin eğitim alanında hızlı yükselişi, geleneksel öğretim yöntemlerinin eksikliklerini ve yetersizliklerini öne çıkarmaktadır. Bu nedenle, yabancı dil öğrenimi başta olmak üzere, öğrencilerin öğrenme sürecine katılımlarını artırmak ve kelime dağarcığını genişletmek hedefi doğrultusunda yeni yöntemlerin denenmesi zorunluluk haline gelmektedir (Şahin, 2019).

Bütün bu gerekçelerden yola çıkarak, birçok araştırmacı bahsedilen konuya dayalı teoriler ortaya koymuştur. Örneğin; Vygotsky'nin (1978) Sosyal Bilişsel Kuramına göre, öğrenme, sosyal etkileşim yoluyla gerçekleşmektedir. Bireyler, daha yetkin bireylerle etkileşime girerek öğrenme süreçlerini geliştirmektedir. Gee (2003), video oyunlarının bu kurama uygun olarak oyunculara sosyal etkileşim ortamları sunduğunu belirterek, çevrimiçi oyunların ve çok oyunculu platformların iş birliği yaparak öğrenmeyi teşvik ettiğinden bahsetmektedir.

Diğer bir deyişle, oyunlaştırma yoluyla sosyal etkileşim alanına dahil olan bireyler öğrenme konusunda daha istekli olabilmektedir.

Lave ve Wenger (1991) Yerleşik Öğrenme Kuramında, öğrenmenin bir toplulukta gerçek bağlamlar içinde gerçekleştiğini belirtmektedir. Kapp (2012) bu durumu, oyunlaştırmanın, bireyleri belirli bir bağlamda problem çözmeye teşvik ederek öğrenme sürecini daha anlamlı hale getirdiği şeklinde ifade etmektedir. Bunun yanı sıra, özellikle Kahoot! gibi oyunlaştırılmış eğitim platformlarının, öğrencilerde aktif katılım yoluyla öğrenme isteği uyandırdığını dile getirmektedir.

Konuyla ilgili bir başka teori ise, Bruner'ın (1966) ortaya attığı Keşif Öğrenme Kuramı olarak literatürde yerini almaktadır. Bu kuram, kişilerin bilgiyi aktif olarak keşfetmesini ve yapılandırmasını söylemektedir. Kapp (2012) bu durumu açıklarken, oyunlaştırmanın bu kuramla kesiştiği noktaları, yani oyunların bireylere problem çözme ve bilgiyi keşfetme olanağı sunduğunu ileri sürmektedir. Buna göre, oyunlaştırılmış eğitim araçları, öğrencilerin bilgiyi keşfederek anlamlandırmalarına yardımcı olmaktadır.

Malone ve Lepper'in (1987) İçsel Motivasyon Kuramına göre, öğrenme süreci eğlenceli ve ilgi çekici hale getirildiğinde bireyler içsel olarak motive olmaktadır. Benzer bir şekilde Kapp (2012), oyunlaştırmanın puanlar, ödüller, seviyeler gibi eğlenceli unsurlar içermesi nedeniyle öğrencilerin içsel motivasyonunu artırdığını savunmaktadır.

Diğer yandan, Sailer ve arkadaşları (2017) oyunlaştırmanın psikolojik etkileri üzerine yaptıkları çalışmada, puanlar, liderlik tabloları ve rozetler gibi oyunlaştırma unsurlarının kişilerin motivasyonuna etkisini deneysel olarak incelemiş, oyunlaştırmanın bireylerin

psikolojik ihtiyaçlarını gidererek kişilerde öğrenmeye olan ilgiyi artırabileceği sonucuna varmışlardır.

Geleneksel öğretiden sıyrılıp, teknolojik araçlarla gerçekleşen bu yeni öğretiye geçiş, araştırmacıda merak uyandırmıştır. Bu bağlamda, söz konusu teoriler ve geçiş sürecine ilişkin mevcut literatür, akademik alana katkı sağlama amacıyla çıkılan bu yolda araştırmanın temelini oluşturarak, bu çalışmanın yürütülmesine zemin oluşturmuştur.

2.1.1 Oyunlaştırma kavramı

Çalışmanın bu bölümü, literatürde karşılaşılan oyunlaştırma kavramının tanımı, kullanım amacı ve hedefleri üzerine farklı bakış açıları barındıran kaynakların anlatılarından oluşmuştur.

Oyunlaştırma, puanlar, ödüller, liderlik tabloları ve seviye atlama gibi oyunlara özgü unsurların oyun dışı bağlamlarda kullanılarak bireylerin motivasyonunu, katılımını ve performansını artırmayı hedefleyen bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Sezgin, 2020). Eğitimden iş dünyasına kadar birçok alanda kullanılan bu yöntem, bireylerin belirli hedeflere ulaşma süreçlerini daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirmektedir. Bir diğer deyişle, oyunlaştırma, oyunların eğlenceli ve ödüllendirici yapısını oyun dışı ortamlara taşıyarak bireylerin katılımını ve motivasyonunu artırmayı hedefler (Werbach ve Hunter, 2012).

2.1.2 Eğitimde dijital oyunların yeri

Çalışmanın bu kısmı, dijital teknolojinin yaygınlaşması ve gelişmesinin eğitim sektörüne yansımasını, yenilikçi araçlarla eğitime dahil edilen dijital oyunların eğitimde kullanılmasını anlatmaktadır.

Teknolojik gelişmelerin eğitim süreçlerine entegre edilmesi, öğrenme-öğretme yöntemlerini dönüştürmüştür. Dijitalleşmenin eğitimde etkilerinden biri de oyunlaştırma kavramının önem kazanmasıdır. Oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılarak katılımcıların motivasyonlarını artırma ve öğrenme süreçlerini geliştirme amacı taşıyan bir yaklaşımdır (Deterding vd., 2011). Eğitimde oyunlaştırma, özellikle öğrenci motivasyonunu ve derslere katılımı artırmada etkili bir araç olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda, Kahoot! gibi dijital platformlar, eğitimde oyunlaştırmayı

destekleyen önemli araçlar arasında yer almaktadır. Kahoot!'un eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunarak öğretmenlerin ve öğrencilerin derslere aktif katılımını teşvik eden bir dijital oyunlaştırma platformu olduğu söylenebilir.

Eğitimde oyunlaştırma, dersleri daha cazip kılmayı ve öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını sağlamayı amaçlamaktadır. Eğitim ortamlarında oyunlaştırma, öğrencilere hedef belirleme, ilerleme takibi ve anlık geri bildirim gibi fırsatlar sunarak öğrenmeyi daha etkili hale getirmektedir (Yıldırım, 2020). Oyunlaştırma, yalnızca motivasyonu artırmakla kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin problem çözme becerilerini, sosyal etkileşimlerini ve öz düzenleme yeteneklerini de geliştirir (Başaran, 2019). Eğitimde kullanılan oyunlaştırma uygulamaları, öğrencilerin ilgisini çekmek ve öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla belirli başarıları tanıyarak öğrencilerin motive olmasına yardımcı olmaktadır (Demir ve Arı, 2021). Oyunlaştırma uygulaması öğrenciler arasında sağlıklı bir rekabet ortamı oluşturmakta ve bireysel ilerlemeyi teşvik etmektedir (Kaya ve Güneş, 2021). Bu sayede öğrenciler, doğru veya yanlış cevaplarının sonuçlarını hemen öğrenerek öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirebilmektedir (Çalışkan ve Tabak, 2022). Ayrıca, oyunlaştırma, bireylerin motivasyonlarını artırmaya yönelik çeşitli psikolojik teorilere dayanmaktadır. Örneğin, Deci ve Ryan'ın (1985) Kendini Belirleme Teorisi'ne göre, bireylerin üç temel ihtiyacı (özerklik, yeterlilik ve aidiyet) karşılandığında motivasyonları artmaktadır. Oyunlaştırma, bu ihtiyaçları ödül ve görevlerle karşılamaktadır. Aynı zamanda oyunlaştırma, bireylerin karar alma süreçlerini etkileyerek, belirli davranışların yönlendirilmesini sağlamaktadır (Sezgin, 2020).

Oyunlaştırmanın olumlu etkilerine rağmen, eğitimde bazı sınırlamaları bulunmaktadır. Dijital araçların kullanımı, cihaz ve internet erişimi gerektirdiğinden bazı okullarda uygulanabilirliği sınırlı olabilmektedir (Kaya ve Güneş, 2021). Öğrenciler arasındaki rekabetin bazı bireyler üzerinde stres yaratabileceği de gözlemlenmiştir (Erdoğan ve Karataş, 2019). Oyunlaştırmanın etkili bir şekilde uygulanabilmesi için, öğretmenlerin bu yöntemi bilinçli bir şekilde kullanmaları ve öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarını dikkate almaları önemlidir. Bu nedenle, oyunlaştırma araçlarının etkin kullanımı için öğretmenlerin bu konuda eğitim alması gerekmektedir (Demir ve Arı, 2021). Oyunlaştırmanın literatürde karşılaşılan olumsuz etkilerine rağmen olumlu etkilerinin daha fazla olduğu görülmektedir. Eğitimde oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonunu

artırmada ve öğrenme sürecini daha etkili hale getirmede yenilikçi bir yol olarak öne çıktığı söylenebilir.

Bu çalışmanın, oyunlaştırma yöntemlerinin ve Kahoot! gibi dijital araçların eğitimdeki potansiyelini değerlendirerek, yabancı dil öğretiminde öğrenci motivasyonu, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılım gibi kritik unsurlar üzerindeki etkilerini ortaya koyması umulmaktadır. Araştırmanın bulguları, eğitimcilere ve eğitim politikalarını belirleyenlere, oyunlaştırma yöntemlerinin sınıf ortamında nasıl daha etkin bir şekilde kullanılabileceğine dair rehberlik etmesi ve gelecekteki çalışmalar için destekleyici bir kaynak olması umulmaktadır.

2.1.3 Yabancı dil eğitiminde oyunlaştırma

Bu kısım, geleneksel öğretinin dışına çıkıp, oyunlaştırma uygulamasının, özellikle yabancı dil eğitiminde kullanımı konusuna değinmektedir.

Yabancı dil öğretimi, bireylerin küreselleşen dünyada etkili iletişim kurabilmelerini sağlamak için kritik bir öneme sahiptir. Ancak bu süreç, özellikle kelime bilgisi ve dil becerilerinin geliştirilmesi aşamalarında, öğrenciler için zaman zaman zorlu ve motivasyon kaybına yol açan bir deneyim olabilmektedir. Oyunlaştırma, bu zorlukların üstesinden gelmek amacıyla eğitim süreçlerine oyun unsurlarının entegre edilmesiyle öğrenci motivasyonunu artırmayı hedefleyen bir öğretim stratejisidir (Deterding vd., 2011).

Yabancı dil eğitiminde oyunlaştırma, geleneksel öğretim yöntemlerinin sınırlılıklarını aşarak öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlamakta ve motivasyonlarını artırmaktadır. Oyunlaştırma yaklaşımı, öğrencilerin dil bilgisi ve kelime dağarcığını geliştirmelerine olanak tanırken, yarışma, ödül sistemleri, puanlama, seviyelendirme ve anlık geri bildirim gibi unsurları da sürece dahil ederek öğrenmeyi daha eğlenceli ve etkileşimli hale getirmektedir (Anderson, 2014; Santos ve Ferreira, 2018). Oyunlaştırmanın yabancı dil öğretimine sunduğu en büyük katkılardan biri, öğrencilerin öğrenme sürecini sıkıcı ve monoton bir etkinlik olarak görmelerinin önüne geçmesidir. Özellikle dijital oyunlaştırma araçlarının kullanımıyla, öğrencilerin motivasyonu ve sınıf içi etkileşim düzeyleri önemli ölçüde artmaktadır (Hamari vd., 2014; Tobias vd., 2014). Dijital araçlarla desteklenen oyunlaştırma etkinlikleri, öğrencilerin bireysel öğrenme

hızlarına uygun olarak ilerlemelerine olanak tanırken, aynı zamanda grup çalışmaları yoluyla iş birliği becerilerini geliştirmelerini sağlamaktadır (Santos ve Ferreira, 2018). Ayrıca, oyunlaştırma etkinlikleri öğrencilerin anında geri bildirim almasına olanak tanımakta ve bu durum, öğrencilerin eksik oldukları alanları fark etmelerini sağlayarak öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirmektedir (Tobias vd., 2014). Bu bağlamda, yabancı dil öğretiminde oyunlaştırma, yalnızca bilgiyi aktarmakla kalmayıp öğrencilerin öğrenmeye karşı olumlu bir tutum geliştirmelerine ve sürece daha aktif katılmalarına da katkı sağlamaktadır.

Oyunlaştırma, yabancı dil eğitiminde öğrencilerin motivasyonunu artıran, aktif katılımını destekleyen ve dil becerilerini geliştirmeye yardımcı olan yenilikçi bir yöntemdir. Özellikle dijital oyunlaştırma araçlarının etkili ve pedagojik bir çerçevede kullanımı, yabancı dil öğretiminde daha sürdürülebilir ve verimli sonuçların elde edilmesine olanak tanımaktadır.

2.1.4 Kahoot! oyunlaştırma platformu

Bu kısım, Kahoot! oyunlaştırma platformu ve hangi amaçla kullanıldığı hakkında bilgiler içermektedir.

Kahoot!, 2012 yılında Norveç'te geliştirilen, 2013 yılında piyasaya sürülen ve eğitimde oyunlaştırma yaklaşımını benimseyen popüler bir dijital öğrenme platformudur. Öğretmenlerin ders içeriklerini oyunlaştırılmış bir formatta sunmasına olanak tanıyan bu platform, öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik ederek öğrenme sürecini daha ilgi çekici hale getirmektedir (Plump ve LaRosa, 2017). Kahoot!, özellikle yabancı dil öğretiminde kelime bilgisi, dil bilgisi ve okuma-anlama becerilerini geliştirmek için yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu platform, öğretmenlerin çoktan seçmeli sorular hazırlamasına, puanlama sistemleri ve zaman sınırlı görevler eklemesine olanak tanımaktadır. Sorular, hız ve doğruluk esasına dayalı olarak öğrencilere sunulmakta ve her doğru cevap, öğrencilere puan kazandırmaktadır. Bu puanlar, öğrenciler arasında sağlıklı bir rekabet ortamı yaratarak öğrenme sürecine olan ilgiyi artırmaktadır (Santos ve Ferreira, 2018).

Kahoot!'un yabancı dil öğretiminde kullanımını detaylandırmak gerekirse, bu uygulama öğrencilerin kelime bilgisi, dil bilgisi, okuma ve anlama becerilerinin pekiştirilmesine

olanak tanımaktadır. Örneğin, Kahoot! quizleri, öğrencilere yeni öğrendikleri kelimeleri tekrar etme ve pekiştirme fırsatı sunmaktadır. Kahoot! platformunda dil bilgisi kurallarının uygulanmasına yönelik sorular hazırlanarak öğrencilerin kuralları pekiştirmeleri sağlanabilmektedir. Bu da öğrencilerin dil bilgisi becerilerini geliştirmektedir. Sorulan sorulara verilen yanlış cevapların öğrencilere o esnada gösterilmesi ile öğrencilerin eksikliklerini anında fark etmesi sağlanmaktadır. Platform üzerinde kısa metinler üzerinden hazırlanan sorularla öğrencilerin okuduğunu anlama becerileri desteklenmektedir. Metinle ilgili doğru cevaplar verilmesi, öğrencilerin okuma-anlama becerilerini güçlendirmektedir.

2.1.5 Kahoot!'un eğitimde kullanımı

Bu kısım, Kahoot! oyunlaştırma uygulamasının eğitimde kullanılması ve Kahoot!'un sunduğu özelliklere değinmektedir.

Kahoot!, 2012 yılında Norveç Teknoloji ve Bilim Üniversitesi (Norwegian University of Science and Technology – NTNU) öğrencileri Morten Versvik ve Joakim Sandberg tarafından geliştirilmiş, pedagojik danışmanlık görevini ise Alf Inge Wang üstlenmiştir. Başlangıçta sınıf içi etkinliklerde öğrencilerin aktif katılımını teşvik etmek amacıyla tasarlanan bu platform, ilk kez Eylül 2013'te beta sürümüyle kullanıma sunulmuştur (Wang, 2014).

Kahoot!, eğitimde oyunlaştırma yöntemlerini benimseyen ve öğrenme süreçlerini daha eğlenceli ve etkileşimli hale getirmeyi hedefleyen bir dijital öğrenme platformudur. Öğretmenlerin ders içeriklerini oyunlaştırılmış formatta hazırlamalarına olanak tanıyan bu araç, öğrencilere çoktan seçmeli sorular aracılığıyla bilgi yarışmaları düzenleme fırsatı sunmaktadır (Wang, 2015). Platformun kısa sürede eğitimde yaygınlaşmasının temel nedenleri arasında, sınıf içi etkileşimi artırması, öğrenci motivasyonunu desteklemesi ve rekabet ortamı yaratarak öğrenme sürecini eğlenceli hale getirmesi yer almaktadır (Plump ve LaRosa, 2017).

İlk kullanımlarında özellikle fen bilimleri, matematik ve dil eğitimi gibi derslerde öğrencilerin dikkatini toplamak ve öğrenme sürecini daha aktif hale getirmek amacıyla kullanılan Kahoot!, zamanla farklı disiplinlerde de yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Araştırmalar, platformun sınıf ortamında öğrencilerin motivasyonunu

artırdığını, derse olan ilgiyi canlı tuttuğunu ve öğrenme çıktılarını iyileştirdiğini ortaya koymaktadır (Plump ve LaRosa, 2017). Kahoot!'un sunduğu özellikler, eğitim sürecini daha etkileşimli hale getirirken öğretmenlere de ders içeriklerini daha esnek ve yaratıcı bir şekilde sunma fırsatı sağlamaktadır. Öğretmenler, sınıf ortamında gerçek zamanlı olarak sorular sunabilmekte ve öğrenciler kendi cihazları üzerinden anında cevap vererek sürece katılım gösterebilmektedir. Platform, bireysel katılımın yanı sıra grup çalışmaları için de uygundur. Grup modu, öğrenciler arasında iş birliğini teşvik ederken, liderlik tabloları ve puanlama sistemi sayesinde sınıfta sağlıklı bir rekabet ortamı yaratmaktadır. Ayrıca, sorulara verilen cevaplar doğrultusunda öğrencilere anlık geri bildirim sunulması, öğrenme sürecinin daha etkili hale gelmesine katkı sağlamaktadır (Hamari vd. 2014).

Kahoot!'un eğitimdeki avantajları arasında, öğrencilerin motivasyonunun artması, derslere olan ilgilerinin canlı tutulması, sınıf içi etkileşimin desteklenmesi ve anında geri bildirim sağlanması gibi unsurlar yer almaktadır (Plump ve LaRosa, 2017). Oyunlaştırma unsurlarının etkili bir şekilde kullanılması, öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha aktif bir şekilde katılım göstermelerine yardımcı olmaktadır. Ancak platformun bazı dezavantajları da bulunmaktadır. Kahoot! kullanımı cihaz ve internet erişimi gerektirmekte ve bu durum teknolojik altyapının yeterli olmadığı okullarda önemli bir engel teşkil edebilmektedir. Ayrıca, platformdaki rekabet ortamı bazı öğrenciler üzerinde stres ve kaygıya yol açabilmekte ve bu durum öğrencilerin motivasyonunu olumsuz etkileyebilmektedir (Wang, 2015).

Kahoot!, eğitimde oyunlaştırma stratejilerini etkin bir şekilde kullanan ve öğrencilerin motivasyonunu artıran, öğrenciler arası etkileşimi destekleyen ve öğrenme sürecini eğlenceli hale getiren güçlü bir dijital araçtır. Platformun sunduğu özellikler, öğretmenlere ders içeriklerini daha esnek ve interaktif bir şekilde sunma fırsatı tanırken, öğrencilerin de öğrenme süreçlerine daha aktif katılım göstermelerine olanak sağlamaktadır. Ancak, teknolojik erişim eksiklikleri ve rekabet kaynaklı stres gibi potansiyel olumsuzlukların göz önünde bulundurulması ve platformun hedeflere uygun bir şekilde kullanılması gerekmektedir. Eğitimcilerin Kahoot! gibi araçları sınıf ortamında bilinçli bir şekilde entegre etmeleri, öğrencilerin öğrenme süreçlerinden daha fazla verim almalarını sağlayacaktır. Gelecekte yapılacak çalışmaların, farklı eğitim

bağlamlarında ve uzun vadeli etkiler açısından Kahoot!'un nasıl daha etkin kullanılabileceğini araştırarak alana katkı sağlaması beklenmektedir.

2.2 İlgili Araştırmalar

Araştırmanın bu bölümünde konuyla ilgili daha önceden yapılmış olan ulusal ve uluslararası çalışmalar ele alınmıştır. Ulusal ve uluslararası düzeyde gerçekleştirilen bu araştırmalar, oyunlaştırmanın öğrenme süreci üzerindeki olumlu yönlerini desteklemekte olduğuna dair çeşitli bulgular sunmaktadır.

2.2.1 Ulusal araştırmalar

Bu kısımda oyunlaştırma üzerine yapılmış ulusal araştırmalara yer verilmiştir.

Dijital oyunlaştırma araçlarının eğitimdeki rolünün derinlemesine incelenmesi ve bu araçların öğrencilerin kelime öğrenimi süreçlerine entegrasyonuyla, nasıl daha etkin bir öğrenme gerçekleşeceğine dair bilimsel bir zemin oluşturan mevcut ulusal çalışmalar, oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu, katılımı ve akademik başarı düzeyi üzerindeki olumlu katkılarını vurgulamaktadır. Örneğin, Hüner (2018) tarafından yapılan 'Oyunlaştırmanın ikinci dil eğitiminde akademik başarı ve motivasyonu üzerine olan etkileri' başlıklı araştırmada, oyunlaştırmanın ikinci dil öğreniminde öğrencilerin dil başarısı ve motivasyonunu artırdığı bulunmuştur. Araştırmaya katılan toplam 85 öğrencinin 42'si deney grubu, 43'ü kontrol grubu olarak ikiye ayrılmıştır. Deney grubuna oyunlaştırma uygulaması kullanılarak eğitim verilirken, kontrol grubuna geleneksel eğitim yöntemleri uygulanmıştır. Araştırmada nicel ve nitel veri toplama araçları kullanılmıştır. Öğrencilerin akademik başarılarını ölçmek için yapılan sınavlar ve motivasyon anketleri aracılığıyla nicel veriler toplanmıştır. Öğrenci görüşmeleri ve gözlemler yoluyla da nitel veriler toplanmıştır. Diğer yandan, Ağaoğlu (2020) 'Uzaktan eğitimde oyunlaştırma uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi' adlı çalışmasıyla, öğrencilerin motivasyonunda artış gösterdiğini belirtmiştir. Araştırma uzaktan eğitimle İngilizce derslerine katılan üniversite öğrencileriyle yürütülmüştür. Katılımcılar, rastgele atama yöntemiyle deney ve kontrol gruplarına ayrılmıştır. Deney grubundaki öğrencilerin uzaktan İngilizce derslerine puanlama, rozetler ve liderlik tabloları gibi oyunlaştırma unsurları entegre edilmiştir. Kontrol grubundaki öğrenciler ise geleneksel uzaktan eğitim

yöntemleriyle ders almışlardır. Veri toplarken, İngilizce başarı testi, İngilizce öğrenmeye yönelik motivasyon ölçeği ve odak grup görüşme formundan oluşan araçlardan yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda, oyunlaştırma uygulamalarının kullanıldığı deney grubunun akademik başarı ve motivasyon puanları, kontrol grubuna kıyasla anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Bu çalışma uzaktan İngilizce derslerinde oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili olduğunu göstermektedir. Ancak, bu araçların uzun vadeli etkilerini gözlemlemek ve kültürel bağlamlara uygun tasarımlarını oluşturmak için daha fazla araştırma gerekmektedir. Demirtaş ve Akgül (2024) ise dijital oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu üzerindeki etkisini araştırmıştır. 150 öğrenciyle yapılan çalışmada, oyunlaştırma destekli İngilizce derslerinin, geleneksel yöntemlere kıyasla daha yüksek katılım sağladığı belirlenmiştir. Özellikle Kahoot!'un anlık geri bildirim özelliğinin, öğrencilerin hatalarından öğrenmelerini kolaylaştırdığı vurgulanmıştır.

Teknolojinin eğitim alanında giderek daha fazla kullanılmaya başlanması, geleneksel öğretim yöntemlerinin sorgulanmasına yol açmıştır. Özellikle yabancı dil öğretiminde, öğrencilerin motivasyonlarını artıracak, teknoloji ile aracılanmış yeni yöntemlere ihtiyaç duyulmaktadır. Zira, geleneksel yöntemlerin genellikle öğrencilerin ilgisini çekmekte yetersiz kaldığı gözlenmiştir (Şahin, 2019). 'Yabancı dil eğitiminde oyunlaştırma' adlı Ata ve Yarbaşı (2023) tarafından yapılan sistematik derleme çalışması Türkiye'de İngilizce derslerinde uygulanan oyunlaştırma yöntemleri üzerine yapılmış 2014-2022 yılları arasındaki 30 akademik çalışmayı analiz etmiştir. Bulgular, oyunlaştırma aktivitelerinin öğrencilerin İngilizce kelime edinimi, motivasyon, özyeterlik, akademik başarı ve konuşma becerileri üzerinde olumlu etkiler gösterdiğini ortaya koymaktadır. Ayrıca öğretmenlerin sınıf yönetimi ve dijital oyun geliştirme becerilerinin de bu yöntemle geliştiği belirtilmektedir. 'Sosyal bilgiler derslerinde oyunlaştırma' başlıklı Şahin (2019)'a ait çalışma, oyunlaştırmanın eğitim ortamlarını farklı yöntem, teknik ve materyallerle zenginleştiren alternatif bir yaklaşım olduğunu öne sürmektedir. 2021 – 2022 eğitim ve öğretim yılında bir devlet okulunda geçen araştırmanın örneklemini beşinci sınıf şubeleri arasından belirlenen 44 kişi oluşturmaktadır. Çalışmada veriler, sosyal bilgiler dersi motivasyon ölçeği ve araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi aracılığıyla toplanmıştır. Altı hafta süren deneysel süreçte, dersler kontrol grubuyla öğretim programında öngörülen şekilde yürütülürken, deney grubu ile

oyunlaştırma uygulamaları kullanılarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda elde edilen veriler, oyunlaştırmanın, öğrencilerin akademik başarısını, derse yönelik genel motivasyonunu ve öğrenmede kalıcılığı anlamlı ölçüde artırdığını göstermektedir. Yılmaz ve Çetin (2024), ortaokul düzeyinde duygusal zekâ temelli oyunlaştırma tekniklerinin kelime öğrenme sürecine katkısını incelemiştir. Çalışma, öğrencilerin bireysel öğrenme hızlarına göre uyarlanabilen oyunlaştırma etkinliklerinin, uzun vadeli öğrenme başarısını artırdığını ortaya koymuştur.

Özdemir (2025), Kahoot! Dijital Tabanlı Öğrenme Platformu: Kapsamlı Bir Meta-Analiz çalışması ile Kahoot!'un öğrencilerin öğrenim sonuçları, tutumları ve motivasyonları üzerindeki etkilerini incelemiştir. Journal of Computer Assisted Learning'de yayınlanan bu analiz 43 çalışmayı kapsayarak Kahoot!'un olumlu etkilerini ortaya koymuştur.

2025 yılı Kahoot! ile İngilizce Öğretiminin Başarı ve Motivasyona Etkisi adlı İncekar tarafından yapılan araştırmada Kahoot! platformunu İngilizce kelime öğretiminde öğrencilerin başarı ve motivasyon düzeylerine etkisi incelenmiştir. Bir kontrol ve bir deney grubu ile deneysel desen kullanılan bu çalışmada başarı testi, motivasyon ölçeği ve öğrenci görüş formu gibi uygulamalarla nitel ve nicel verilere ulaşılmıştır. Çalışma, bir Anadolu lisesinin onuncu sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubu ile işlenen dersler sonrası öğrenciler öğrendikleri kelimeler üzerine Kahoot! uygulaması ile haftalık tekrar yapmış, kontrol grubu ile işlenen derslerde ise geleneksel öğretim biçimi ile ders kitabı içeriği olağan şekilde işlenmiştir. Araştırma, ön görülen beş haftalık zaman dilimi içinde tamamlanmıştır. Araştırma sonucunda, Kahoot!'un öğrencilerin kelime öğrenme süreçlerine olumlu katkı sağladığı belirtilmiştir.

Benzer bir şekilde, 2025 yılında Şahin tarafından yapılan İngilizceyi Yabancı Dil Olarak Öğrenen Öğrencilerin Kelimeleri Akılda Tutması Bakımından Kahoot! ile Bir Geleneksel Egzersizin Karşılaştırılması adlı araştırma, İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen 50 öğrencinin kelimeleri akılda tutma becerilerini Kahoot! ile geleneksel bir öğrenme yöntemini karşılaştırarak incelemiştir. Deneysel bir araştırma tasarımı kullanılmış ve öğrencilere her iki yöntemle de eğitim verilmiştir. Katılımcılar iki gruba ayrılmış, bir grup Kahoot! platformunu kullanarak diğer grup ise geleneksel eğitim yöntemiyle eğitim almıştır. Sonrasında ise öğrencilerin kelime bilgisi ve hafıza kalıcılığı test edilmiştir. Bu

araştırma sonucuna göre Kahoot! platformunun öğrencilerin kelime bilgilerini daha kalıcı hale getirdiği ve öğrenci motivasyonunu artırdığı tespit edilmiştir.

Literatürde yer alan araştırmalardan bir diğeri Yıldırım (2020) tarafından yürütülmüştür. Bu çalışma, oyunlaştırma yöntemlerinin öğrencilerin başarısını, derse katılımını artırdığı ve öğrenme süreçlerini daha verimli hale getirdiğini belirtmiştir. Bu çalışma, oyunlaştırma yönteminin beşinci sınıf öğrencilerinin Sosyal Bilgiler dersindeki öğrenme başarılarına etkisini incelemeyi amaç edinmiştir. Deneysel bir desen kullanılarak, oyunlaştırılmış testler aracılığıyla veriler toplanmıştır. Yıldırım (2020) çalışma sonucunda, oyunlaştırmanın öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik ettiğini ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirdiğini ileri sürmüştür. Oyunlaştırmanın öğrencilerin öğrenme başarılarını olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmıştır. Kaya ve Özdemir (2024) tarafından yapılan araştırmada, Kahoot! ve Quizizz gibi dijital oyunlaştırma araçlarının ortaokul öğrencilerinin İngilizce kelime bilgisi üzerindeki etkisi incelenmiştir. İstanbul'daki üç farklı özel okulda gerçekleştirilen çalışmada, deney ve kontrol grupları karşılaştırılmıştır. Sonuçlar, oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin kelime öğrenme sürecini anlamlı şekilde geliştirdiğini ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiğini göstermiştir.

'Uzaktan eğitimde Oyunlaştırma Uygulamalarının Üniversite Öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarı ve motivasyonlarına etkisi' adlı bir diğer çalışma ise Ağaoğlu ve Şad (2022) tarafından yürütülmüştür. Bu çalışma, uzaktan eğitimde oyunlaştırma çalışmalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarı ve motivasyonlarına etkisinin araştırmaktadır. Dijital çağın gereksinimlerine uygun olarak oyunlaştırma uygulamalarının eğitimle bütünleştirilmesinin önemini vurgulamaktadır. Araştırma iç içe geçmiş karma araştırma desenine göre tasarlanmıştır. Çalışma grubu 2019-2020 eğitim ve öğretim yılı bahar döneminde bir üniversitede havacılık yönetimi programında öğrenim göre 40 öğrenciden oluşmuştur. Veri toplama araçları 'İngilizce başarı testi', 'İngilizce öğrenmeye yönelik motivasyon ölçeği' ve 'odak grup görüşme formu'ndan oluşmaktadır. Analizler sonucunda uzaktan İngilizce derslerinde kullanılan oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarını, istatistiksel açıdan anlamlı düzeyde arttırdığı görülmüştür.

Yılmaz (2022) tarafından yapılan Yabancı Dil Öğretiminde İnteraktif Uygulamalar: Kahoot! ve Quizizz çalışması uzaktan ve yüzyüze eğitimde de kullanılabilen öğrencinin öğrenmiş olduğu bilgileri pekiştirmek için oyun temelli olarak hazırlanabilen Web 2.0 uygulamaları olan Kahoot! ve Quizizz'ı ele almıştır. Bunların özellikleri betimlenmiş, olumlu ve olumsuz yönleri ile karşılaştırmalar yapılmıştır. Araştırmaya göre, öğrenciler genellikle bu tarz araçları konu anlatımı veya ders hazırlığında kullanmaktadır. Ölçme ve değerlendirmede ise daha çok geleneksel yöntemler kullanılmaktadır. Kahoot! ve Quizizz uygulamaları oyun ögelerini kullanarak mobil cihazların ve internet erişim olanaklarının olduğu sınıflarda ölçme ve değerlendirmeyi daha eğlenceli ve çekici hale getirmektedir. Bu nedenle, bu tür araçların her iki şekilde kullanılması, üniversitelerin yakın zamanda uygulamaya koymayı düşündüğü 'kağıtsız üniversite' projelerinin de göz önünde bulundurulması gerekmekte olduğu sonucuna varılmıştır.

Kıyançiçek ve Uzun (2021) tarafından yapılan bir diğer çalışma ise İngilizce Dil Sınıflarında Oyunlaştırma: Kahoot! Örneği adlı çalışmadır. Çalışmada oyunlaştırmanın öğretmenlerin ve öğrencilerin sınıf gibi oyun dışı ortamlarda kullanılabilecek eğlenceli oyun ögelerine odaklandıkları fırsatlar yarattığı gözlemlenmiştir. Kahoot!'un faydaları ve etkinliklerinin farklı amaçlarla nasıl kullanılabileceklerini ayrıntılı bir şekilde açıklayan çalışma, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek için Kahoot!'un sınıf içinde nasıl kullanılacağına dair örnekler sunmuştur. Araştırmanın sonucunda sınıf içinde öğrencilere rekabetçi bir ortam sunan Kahoot!, bireysel ve takım çalışmasına olanak sağlayarak öğrencilerin başarıya ulaşmalarına olanak tanımaktadır.

Maden (2016) tarafından yapılan bir diğer araştırma ise Kahoot! öğrenme platformunun akademik İngilizce derslerinde kelime öğretiminde kullanımına ilişkin öğrenci görüşleri çalışmasını Bu çalışmada, 2015 yılında British Council tarafından gerçekleştirilen "Türkiye'deki Yükseköğretim Kurumlarında İngilizce'nin Durumu" başlıklı araştırmanın sonuçlarına dayanarak, Türkiye'nin İngilizce yeterlilik sıralamasında düşük bir konumda olduğu ve üniversitelerde İngilizce öğrenme motivasyonlarının zayıf olduğu belirtilmiştir. Ayrıca, yabancı dil öğretiminin kalitesinin artırılması gerektiği vurgulanmıştır. Eğitim First'in 2015'te yayımlanan English Proficiency Index raporunda, teknoloji ve çevrimiçi öğrenme araçlarının yabancı dil öğrenimi üzerindeki olumlu etkilerinden bahsedilmiştir. Bu ifadeler doğrultusunda, bu çalışma bir üniversitede

öğrencilerin İngilizce dersinde kelime öğrenimindeki motivasyonunu artırmak amacıyla Kahoot! öğrenme platformunu kullanmış ve araştırma sonucu öğrencilerin bireysel başarılarını görmelerini, puanlarını takip etmelerini ve anında dönüt almalarını sağlayan Kahoot!'un öğrencilerin kelime öğrenimindeki performanslarını olumlu etkilediği sonucuna varılmıştır.

Ulusal literatüre Erdoğan ve Karataş (2019) tarafından eklenen bir diğer çalışma, ortaokul düzeyinde 60 öğrenciyle yürütülmüştür. Bu çalışmada, oyunlaştırma kullanılan derslerde öğrencilerdeki psikolojik etkilere bakılmıştır. Nitel bir çalışmayla öğrencilerin geri bildirimleri toplanmıştır. Bu araştırmaya göre, oyunlaştırmanın yarattığı aşırı rekabet ortamının bazı bireylerde stres oluşturduğu gözlenmiştir. Bu nedenle, oyunlaştırma araçlarının olumsuz yönlerinin de dikkate alınarak, daha bilinçli ve hedeflere uygun bir şekilde kullanılması, öğrenme süreçlerinde daha etkili ve sürdürülebilir sonuçların elde edilmesine yardımcı olacağı düşünülmektedir.

Bu araştırmalar, oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılım üzerindeki olumlu yönlerini ön plana çıkarırken, eğitim teknolojilerinin kullanımıyla karşılaşılan olumsuz yönlere de değindiği gözlemlenmektedir.

2.2.2 Uluslararası araştırmalar

Bu kısımda, literatürde yer alan bazı araştırmacıların oyunlaştırmayla ilgili yapılan uluslararası çalışmalarına yer verilmiştir.

Literatürdeki uluslararası kaynaklar, ulusal kaynakları destekleyerek benzer sonuçları barındıran çalışmaları içermektedir. Oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde inceleyen Hamari ve diğerleri (2014), tarafından yapılan bir meta-analiz çalışması, farklı ülkelerde yapılan 50'den fazla araştırmayı analiz eden bir çalışmadır. Bu çalışma, puanlar, rozetler ve liderlik tabloları gibi oyunlaştırma unsurlarının öğrencilerde öğrenmeye yönelik içsel motivasyonu artırdığını göstermiştir. Oyunlaştırma üzerine yapılmış farklı çalışmalardan elde edilen veriler analiz edilerek oyunlaştırmanın motivasyona etkisi incelenmiştir. Hamari ve diğerlerinin (2014), oyunlaştırma üzerine yapılmış literatür taraması içerisinde yer alan gözleme dayalı deneysel çalışması, oyunlaştırmanın işlevselliğini sorgulamıştır. Çalışma, oyunlaştırmanın en büyük etkisinin, rekabet ve ödül sistemleri yoluyla öğrencilerin

öğrenme sürecine olan ilgilerini ve içsel motivasyonlarını artırmak olduğunu öne sürmektedir. Çalışmada, rekabetin ve anlık geri bildirimin, öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla dahil olmalarını sağladığı tespit edilmiştir.

Nikolic ve diğerleri (2022) tarafından yapılan Yabancı Dil Öğretiminde Kahoot! Kullanımı adlı çalışma teknolojinin yaygın bir şekilde kullanılması ve kullananların çoğunluğunun teknolojik literatüre sahip Alpha ve Z kuşağından oluşması sonucunda yabancı dil öğretiminde büyük ölçüde internet araçlarına gereksinim duyurduğunu belirtmiştir. Bu çalışma, bir üniversite ve bir ilkokul olmak üzere iki öğretim kurumunda karşılaştırmalı anket yoluyla yürütülmüştür. İlkokuldan 55 katılımcı, üniversiteden 110 katılımcı çalışmaya dahil edilmiştir. Öğrenme sürecinde oyunun etkisinin ve motivasyonun yaş farkı olmaksızın öğrenimi olumlu yönde geliştirdiği ortaya çıkmıştır. Çalışmanın sonucunda öğrencilerin aktif bir şekilde sınıf içi katılımı, öğrenmeye ve bilgilerini geliştirmeye istekli oluşları gözlemlenmiştir. Bunun yanı sıra, çalışmadaki bir diğer unsur da öğrencilerin ödev hazırlarken kendileri Kahoot! platformunda bir test oluşturabilmekte, bu da yabancı dil öğrenme sürecinde daha rekabetçi ve motivasyonu artıran bir ortam yaratmıştır. Kahoot! platformu yabancı dil öğreniminde sınıfta eğlenceli bir ortam sağlarken arkadaşçıl bir atmosfer yaratarak öğrenim motivasyonunu, katılımı ve etkileşimi artırmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular, dilbilgisi söz konusu olduğunda oyunlaştırmanın geleneksel öğrenim süreciyle dikkatlice harmanlanması gerektiğini göstermektedir. Bir diğer çıkarım ise sınıf içinde oynanan çevrimiçi oyunların internet bağlantısı ve bazı diğer teknik problemler barındırabileceğidir. Sadece birkaç katılımcı Kahoot!'un olumsuz yönlerine değinmiştir.

Diğer bir araştırma, Gee (2003) tarafından yapılan video oyunlarının eğitimdeki rolünün incelendiği çalışmadır. Gee, gözlemsel ve deneysel yöntemler kullanarak video oyunlarının eğitimde nasıl kullanıldığını ve problem çözme becerilerine olan etkisini inceleyen bir çalışma yürütmüştür. Bu çalışmada, oyun destekli öğrenme ortamlarında, öğrencilerin problem çözme yetisinin geliştiği gözlemlenmiştir. Oyunlaştırmanın kişilerde sadece dil öğrenimine kelime bilgisi artışı sağlayarak değil, aynı zamanda bireylerin iletişim becerilerini ve eleştirel düşünme kapasitesini de geliştirerek fayda sağladığı öne sürülmüştür.

Landers ve Landers (2014), oyunlaştırmanın etkilerini inceleyen önemli bir araştırma yapmıştır. Bu çalışmada, oyunlaştırmanın öğrenme süreçleri üzerindeki etkileri teorik bir çerçevede ele alınmıştır. Landers (2014) oyunlaştırmanın öğrenme çıktıları üzerindeki etkisinin dolaylı olduğunu ve bu etkinin davranışlar ve tutumlar aracılığıyla gerçekleştiğini öne sürmüştür. Bu teoriye göre oyun unsurları doğrudan öğrenme sonuçlarını etkilememektedir. Bunun yerine, öğrenme sürecindeki davranış ve tutumları şekillendirerek dolaylı bir etki oluşturmaktadır. Özellikle oyunlaştırmanın öğrenme sürecindeki performansı artırabileceği ve bu yolla öğrenme kazanımlarını destekleyebileceği belirtilmiştir. Çalışma, oyunlaştırma yoluyla öğretme biçiminin, özellikle çevrimiçi öğrenme ortamlarında öğrenme etkileşimini artırmada etkili olduğunu ifade etmektedir. Deneysel yöntem kullanılan bu çalışmada oyunlaştırma unsurlarının çevrimiçi öğrenme ortamlarında nasıl bir etki yarattığı test edilmiştir. Araştırma, düşük motivasyona sahip öğrencilerin öğrenme sürecini daha verimli hale getirmek ve akademik başarıyı artırmada bir araç olarak kullanmak üzere oyunlaştırmanın uygulanabilirliğinden bahsetmektedir. Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırmanın başarılı olabilmesi için öğrenme içeriğiyle stratejik bir biçimde entegre edilmesi önemlidir.

Sailer ve arkadaşları (2017), oyunlaştırmanın psikolojik etkilerini inceleyen deneysel çalışmada, oyunlaştırma unsurlarının öğrencilerde öğrenmeye yönelik içsel motivasyonu artırabileceği konusuna değinmiştir. Bu çalışmada, oyunlaştırma unsurlarının motivasyon üzerindeki etkisini ölçmek amacıyla rastgele atama ile kontrollü deneyler yapılmıştır. Kontrol grubu oyunlaştırma unsurları içermeyen geleneksel öğrenme ortamından oluşmuştur. Veri toplama sürecinde, katılımcıların motivasyon düzeylerini ve psikolojik ihtiyaç tatminini ölçmek için standart anketler uygulanmış, gruplar arasındaki farkları incelemek için testler kullanılmıştır. Çalışmaya göre, etkili bir oyunlaştırma stratejisi, öğrenme hedefleriyle uyumlu olmalı ve öğrencilerin psikolojik ihtiyaçlarını desteklemelidir. Oyunlaştırma, öğrenci deneyimini olumlu yönde etkileyebilir fakat tasarım sürecinde bireysel farklar dikkate alınmalıdır. Bütün bu bulgular, oyunlaştırmanın motivasyonu artırmak için daha bilinçli bir şekilde kullanılması konusuna dikkat çekmektedir. Çalışma sonuçları, oyunlaştırmanın öğrencilerin akademik başarılarını desteklediği ve öğrenme süreçlerine daha aktif katılım sağladığını göstermektedir.

Deterding ve diğerlerinin (2011) yaptığı çalışma ise teorik bir inceleme niteliğindedir. Araştırmacılar mevcut literatürü analiz ederek, oyunlaştırma kavramını diğer benzer kavramlardan ayırmayı hedeflemiştir. Veri toplama ve analiz süreci ise literatür taraması ve kavramsal analizden oluşmaktadır. Çalışmaya göre, oyunlaştırma kavramıyla kastedilen, oyun dinamiklerinin ve tasarım öğelerinin eğitim gibi oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıyla bireylerin motivasyonunu artırmayı, derse katılım düzeylerini yükseltmeyi ve öğrenme çıktılarını iyileştirmeyi amaçlayan bir stratejidir. Çalışmada oyunlaştırmanın bireylerin motivasyonunu artırmada etkili bir araç olduğu vurgulanmaktadır.

Bu noktada, oyunlaştırma yaklaşımı, öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getiren yenilikçi bir araç olarak öne çıkmaktadır. Deterding ve diğerleri (2011), oyunlaştırmanın oyun öğelerinin oyun dışı bağlamlarda kullanımıyla bireylerin motivasyonunu artırarak oyun unsurlarının farklı alanlara taşınabileceğini ifade etmektedir. Bu nedenle, İngilizce kelime öğretiminde oyunlaştırmanın etkili bir yöntem olarak kullanılmasının, öğrencilerin öğrenme sürecine katılımını artırabileceği düşünülmektedir.

Eğitimde oyunlaştırma, öğrencilerin derse olan ilgisini artırmak ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmek için sıklıkla kullanılmaktadır. Eğitimde oyunlaştırma, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmalarını sağlamanın yanı sıra öğrenmeyi daha eğlenceli ve etkili bir hale getirmektedir (Hamari vd. 2014). Oyunlaştırmanın eğitimde kullanımı; ödül sistemleri, liderlik tabloları, rozetler ve seviyeler gibi oyun tasarım öğeleriyle öğrenme ortamını daha cazip hale getirmektedir. Bu süreçte öğrenciler, hedeflerini gerçekleştirmek için motive olurken öğrenmeye yönelik olumlu tutumlar geliştirebilir. Araştırmalar, oyunlaştırma yöntemlerinin öğrenci motivasyonu, öğrenme sonuçları ve derse katılım üzerinde olumlu etkiler yarattığını göstermektedir (Kapp, 2012). Gee (2003) ise, dijital oyunların öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirdiğini ve eleştirel düşünme yetilerini artırdığını belirtmiştir. Eğitimde dijital oyunların kullanımı, öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken öğrencilerin dikkatini canlı tutmakta olduğu varsayılmaktadır.

Santos ve Ferreira (2024), Avrupa'daki ortaokullarda dijital oyunlaştırma uygulamalarının etkinliği üzerine bir çalışma gerçekleştirmiştir. Sonuçlar, Kahoot! ve diğer dijital platformların, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağladığını ve kelime bilgisi gelişiminde önemli bir katkı sunduğunu göstermiştir.

Johnson ve Wang (2024), oyunlaştırma unsurlarının (puanlar, rozetler, liderlik tabloları) dil öğrenme motivasyonu üzerindeki etkilerini inceleyen geniş çaplı bir meta-analiz çalışması yapmıştır. Araştırmaya göre, rekabet odaklı oyunlaştırma modellerinin bazı öğrencilerde stres yaratabileceği, ancak iş birliğine dayalı oyunlaştırma stratejilerinin öğrenme sürecini desteklediği belirtilmiştir. Bu çalışmalar, oyunlaştırma yöntemlerinin geleneksel eğitim yaklaşımlarına kıyasla daha etkili olduğunu ve öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla motive olmalarını sağladığını ortaya koymaktadır.

2025 yılında, Kahoot! ile Oyunlaştırılmış İngilizce Eğitimi adlı Endonezya'daki bir lisede okuyan öğrenciler üzerinde yapılan çalışma, Kahoot!'un İngilizce kelime bilgisini geliştirmedeki etkisini incelemiştir. Araştırmanın bulgularına göre Kahoot! kullanımı öğrencilerin kelime bilgisi testlerinde puanlarını 59.23'ten 84.58'e yükseltmiştir.

2025 yılına ait bir diğer çalışma ise Yabancı Dil Öğretiminde Kahoot! Kullanımı üzerine Singidunum Üniversitesinde gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmanın bulguları, Kahoot! kullanımının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve yeni dil içeriklerinin daha verimli öğrenilmesine katkı sağladığını göstermektedir.

Kahoot!'u ve Öğrenci Öğrenme Sonuçları adlı Ocak 2025 yılında yayınlanan bir meta-analiz araştırması yapılmıştır. Norveç Bilim ve Teknoloji Üniversitesi tarafından yapılan bu araştırmada 30'dan fazla akademik çalışma incelenmiş, toplamda yaklaşık beş bin öğrenci üzerinde analiz yapılmıştır. Bu araştırmanın sonucuna göre, Kahoot! kullanan öğrencilerin bilgi kalıcılığı, test başarıları ve derse katılımları yüzde 15 oranında artış göstermiştir. Öğrencilerin motivasyonu yüzde 20 oranında yükselmiştir. Dijital oyunlaştırma stratejilerinin öğrencilerin ilgisini çekmede ve aktif katılımı sağlamada etkili olduğu belirtilmiştir.

Bu araştırmanın literatürdeki yerini belirleyebilmek için konuyla ilgili farklı alanlarda yapılmış Kahoot! platformunu içeren çalışmalara da yer verilmiştir.

Mart 2024'te yayınlanan bir diğer meta-analiz çalışması Kahoot! ve akademik performans üzerinedir. Harvard Üniversitesi Eğitim Fakültesi ve Stanford Üniversitesi Psikoloji Bölümü iş birliği ile gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmaya 45 bağımsız çalışma ve toplamda 8200 öğrenci katılmıştır. Bu araştırmanın sonucuna göre Kahoot!'un derslerde kullanımı, öğrencilerin sınav performanslarını ortalama bir harf notu yükseltmiştir. Öğrencilerin dikkat sürelerinin uzadığı ve testlerde hata yapma oranının azaldığı belirlenmiştir. Etkileşimli öğrenme ortamlarının öğrencilere daha çekici geldiği ve bilgiyi pekiştirme sürecini hızlandırdığı ifade edilmiştir.

Kahoot! ve Matematik Eğitimi adlı Birleşik Arap Emirlikleri'nde gerçekleştirilen 2025 yılına ait araştırma Zayed Üniversitesi Eğitim Fakültesi tarafından yapılmıştır. Onuncu sınıf matematik öğrencileri üzerinde yapılan araştırmaya yaklaşık 400 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda Kahoot!'un matematik derslerinde kullanımı öğrencilerin problem çözme becerilerini yüzde 25 oranında geliştirmiştir. Matematik kaygısının azalmasına ve öğrencilerin derslere daha olumlu yaklaşmasına katkı sağladığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin yüzde 78'i Kahoot! kullanılarak yapılan derslerin daha eğlenceli ve anlaşılır olduğunu belirtmiştir.

2025 yılında yayınlanmış olan Kahoot! ve Tersyüz Edilmiş Sınıf Modeli adlı araştırma biyostatistik öğretiminde Kahoot!'un etkilerini incelemiştir. Cambridge Üniversitesi tarafından yapılan bu araştırmaya Biyoloji ve Sağlık Bilimleri öğrencilerinden oluşan 200 öğrenci katılmıştır. Biyostatistik derslerinde yapılan bu çalışmada öğrencilerin derslere hazırlık düzeylerinin yüzde 30 arttığı görülmüştür. Aktif katılım yüzde 40 artarken derse hazırlıksız gelen öğrenci sayısı azalmıştır. Tersyüz edilmiş sınıf modelinde Kahoot! gibi interaktif araçların kullanımı bilgiyi önceden edinme ve sınıf içi uygulamalarda pekiştirme açısından etkili bulunmuştur. Bu araştırmalar, Kahoot!'un eğitimdeki etkilerini kapsamlı bir şekilde analiz ederek öğrenci motivasyonu, başarı ve derse katılımı üzerindeki olumlu etkilerini ortaya koymuştur.

Frontiers in Education Dergisi, Kahoot! ve yabancı dil öğreniminde oyun tabanlı araçların etkisini incelerken çevrimiçi Fransızca derslerinde Kahoot!'un etkinliğini değerlendirmiştir. Araştırma, öğrencilerin Kahoot!'un derslere katılımı ve motivasyonu artırdığı sonucuna varmıştır.

3. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın desenine, çalışma grubuna, veri toplama araçlarına, veri toplama sürecine, veri analizine ve güvenirliğine dair bilgilere yer verilmiştir.

3.1 Araştırmanın Deseni

Araştırmanın deseni, bir çalışmada ele alınan problem durumunu çözmek için kullanılan yöntemlerin, süreçlerin ve yaklaşımların genel çerçevesini ifade etmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışma, nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseni ile yürütülmüştür. Bu desen, belirli bir grup ya da olayın derinlemesine incelenmesine olanak tanımaktadır. Durum çalışması aynı zamanda bir olayın, bireyin, grubun veya fenomenin derinlemesine incelenmesine olanak tanıyan bir araştırma deseni olarak tanımlanmaktadır (Stake, 1995). Bu yöntem, özellikle eğitim bilimlerinde, sosyal bilimlerde ve psikolojide yaygın olarak kullanılmaktadır (Merriam, 1998). Durum çalışması, araştırmacıların, vaka ile ilgili anlamlı çıkarımlar yapmalarına ve genel geçer sonuçlar yerine spesifik, bağlamsal sonuçlar elde etmelerine olanak sağlamaktadır. Bu yöntem, tek bir durumun derinlemesine analizi ile genelleştirilebilecek teoriler geliştirilmesine imkân vermektedir. Bu çalışmada, ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamalarını incelemek ve dijital araçların (örneğin Kahoot!) sınıf içi kullanımına yönelik öğrenim sürecine katkılarını ortaya koymak hedeflenerek nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır.

3.2 Çalışma Grubu

Araştırmanın katılımcılarını, kolay ulaşılabilir durum örneklemesi yöntemiyle belirlenen (Creswell, 2013) İstanbul'daki bir özel okulda yedinci sınıfta öğrenim gören 23 gönüllü öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmanın yapıldığı Özel okulda yedinci sınıflara Avrupa Dilleri Ortak Çerçeve Programı (CEFR) kapsamında B1+ seviyesinde İngilizce dil eğitimi verilmektedir. Araştırmacı, aynı zamanda bu uygulamayı sınıf ortamında gerçekleştiren İngilizce ders öğretmenidir. Uygulama tamamlandıktan sonra, öğrenci görüş formunda yer alan sorular; derslerde oyunlaştırma uygulamasının öğrencilerin

motivasyonunu yükseltmesi, kelime bilgisine olan katkısı ve derse katılımı arttırması konularını incelemek için katılımcıların tamamına yöneltilmiştir.

Bunun yanı sıra, bu grup içerisinden, gönüllü öğrencilerden seçilen ve iki kız, üç erkekten oluşan toplam beş öğrenci ile derinlemesine yüz yüze bireysel görüşmeler yapılmıştır.

3.3 Veri Toplama Araçları

Nitel veri toplama araçları, araştırmacıların, katılımcıların deneyimlerini, düşüncelerini, hislerini ve bakış açılarını anlamalarına yardımcı olan yöntemlerdir. Bu araçlar, özellikle sosyal bilimler, eğitim, sağlık ve psikoloji gibi alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Veriler, katılımcı gözlemleri, mülakatlar, yazılı belgeler veya sesli/görsel kayıtlar gibi biçimlerde toplanabilmektedir. Bu tür veriler, olayların veya durumların daha derinlemesine anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Araştırmacılar, mülakatlar, odak grup görüşmeleri, gözlemler ve belge analizleri gibi farklı nitel veri toplama yöntemlerinden birini veya birkaçını bir arada kullanabilmektedir (Tekin, 2012).

Bu araştırmada nitel veri toplamanın en yaygın kullanılan yöntemlerinden biri olan görüşme ve gözlem tekniklerinden yararlanılmıştır. Görüşmeler, yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış veya yapılandırılmamış biçimlerde gerçekleştirilebilmektedir (Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu çalışmada yarı yapılandırılmış sorulardan oluşan görüşme formu kullanılmıştır.

Böylelikle bu çalışmada veri toplama araçları olarak, “ders gözlem formu”, “katılımcı görüş formu”, “katılımcı görüşme formu” kullanılmıştır. Bu kısımda bu veri toplama araçları hakkında bilgi verilecektir.

3.3.1 Gözlem formu

Bu araştırmada, çalışma verilerinin bir kısmının gözlem yoluyla toplanması planlanmıştır. Gözlem, doğrudan bir araştırma ortamında katılımcıların davranışlarını ve etkileşimlerini izlemeyi içeren bir veri toplama aracıdır. Gözlemler, katılımcıların doğal ortamlarında nasıl davrandıklarını anlamak için kullanılmaktadır. Bu yöntem, katılımcıların bilinçli olarak yanıt vermedikleri, doğal bir şekilde etkileşimde bulundukları verileri toplamak için faydalıdır. Gözlem, katılımcının rolüne göre katılımcı gözlemi ve gözlemci gözlemi olarak iki farklı türde yapılabilmektedir (Spradley, 1980).

Bu çalışma, katılımcı gözlem türüyle yapılmıştır. Bu tür gözlemde, araştırmacı gözlem yaptığı grubun bir parçası haline gelerek, katılımcıların davranışlarının daha doğal ortaya çıkmasına olanak sağlamaktadır (Glefne, 2016). Bu şekilde, katılımcıların doğal davranışlarını gözlemleyerek gerçekçi veriler elde edilip katılımcılar tarafından bilinçli olarak sağlanan yanıtların ötesinde bilgiye ulaşılabilmektedir.

Bu araştırmada gözlem formu oluşturulurken araştırmanın amacına uygun veri toplamak için ilk olarak Kahoot! uygulaması sırasında gözlemlenmesi gereken temel faktörler belirlenmiştir. Bu faktörler, katılımcıların derslere karşı ilgisi, yönergeleri kavrama ve uygulama yetileri, sınıf içi etkileşimleri, disiplin kurallarına uyumları, öğretmenle iletişimleri, kelime öğrenimi ve kendini geliştirme çabalarını içermektedir. Gözlem formu oluşturulurken bir uzmandan onay alınmış ve buna göre son hali verilmiştir. Gözlemler, uygulamanın yapıldığı yedi hafta boyunca, haftada iki ders 40 dakikalık süre kapsamında araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Gözlem Formu Ek 2'de sunulmuştur.

Bu araştırmanın yürütülmesi için gerekli görülmüş olan bir başka veri toplama aracı ise sınıf içinde uygulama sırasında araştırmacı tarafından yapılan gözlemdir. Gözlem uygulama esnasında ve 40 dakikalık ders bitiminde araştırmacı tarafından doldurulan formu içerir. Bu gözlem süreci, katılımcıların oyunlaştırma uygulamasına olan tepkilerini derinlemesine anlamayı amaçlamıştır. Örneğin, katılımcıların sorulara verdiği hızlı ve doğru yanıtlarla oluşan başarı sıralamaları, katılımcıların yarışma duygusunu ve rekabetçi ruhlarını ortaya çıkarmaktadır. Bu da katılımcıların oyun esnasında sergiledikleri duygusal tepkilerle kendini belli etmektedir.

Bununla birlikte, gözlemde öğrencilerin sadece oyun performansları değil, aynı zamanda sınıf içindeki sosyal etkileşimleri de önemli bir yer tutmuştur. Bu çalışmada katılımcıların Kahoot! oyununu oynarken grup içinde diğer katılımcılarla nasıl iletişim kurdukları, sosyal becerilerinin gelişmesi ve oyun ortamında iş birliği yapma düzeyleri gözlemlenmiştir. Bu tür etkileşimler katılımcıların başarılarının yalnızca bireysel performansla sınırlanmadığının, grup içi sosyal etkileşimle de iç içe olarak başarı gösterdiğinin bir göstergesidir. Bir diğer önemli gösterge katılımcıların sınıf içinde sergiledikleri beden dilidir. Beden dili oyun sırasında ve dersin diğer bölümlerinde katılımcıların nasıl tepki verdiklerini anlamaya dair ipuçları sunmaktadır. Katılımcıların

motivasyonları, zorlandıkları aşamalar veya kendilerini rahat hissettikleri durumlar gözlem yoluyla edinilmiştir. Ayrıca, katılımcıların disiplin kurallarına uymaları, ders materyallerini kullanmaları, oyunlaştırma uygulamasıyla aktif olarak derse katılım sağlamaları, ders esnasında kelime dağarcığını geliştirmeye yönelik gösterilen çaba araştırmacı tarafından gözlemlenmiş ve Kahoot! platformunun katılımcıların öğrenme süreçlerine olan etkisinin uygulamanın ilk haftasından başlayarak, son haftasına kadar olumlu olarak geliştiği gözlemlenmiştir. Bu tür gözlemler, eğitimde daha etkili yöntemlerin geliştirilmesine ve öğrenme süreçlerinin daha keyifli, ilgi çekici ve verimli hale getirilmesine yardımcı olmaktadır (Ek2).

3.3.2 Öğrenci görüş formu

Öğrenci görüş formu,araştırmalarda bireylerden veri toplamak için kullanılan bir araçtır. Bu araştırmada, katılımcıların Kahoot! uygulamasına yönelik görüşlerini ortaya koymak için yapılandırılmış görüş formu kullanılmıştır. Bu form, ‘Kahoot! uygulamasını kolay buldum’, ‘Kahoot! uygulamasını eğlenceli buldum’, ‘Kahoot! uygulamasını istekle kullandım’, ‘Kahoot! uygulamasını kullanmak başarımı olumlu yönde etkiledi’ olmak üzere dört adet görüşten oluşmaktadır. Katılımcılardan bu görüşlere “katılıyorum, “emin değilim”, “katılmıyorum” seçeneklerinden birini işaretlemeleri istenmiştir. Görüş formu, uygulamanın tamamlandığı yedinci haftanın sonunda katılımcılara sunulmuştur. Görüş formundaki ifadeler araştırmacı tarafından hazırlanmış olup geçerliliği ve güvenilirliğini arttırmak amacıyla bir uzman görüşü alınarak son hali verilmiştir.

Katılımcılara, formu tamamlamaları için yeterli süre verilmiş ve bu formdaki bilgilerin hiçbir şekilde üçüncü şahıslarla paylaşılmayacağı bilgisi verilmiştir. Öğrenci Görüş Formu Ek 3’te sunulmuştur.

3.3.3 Öğrenci görüşme formu

Yüz yüze görüşmeler, araştırmacının belirli bir konu hakkında katılımcılarla bire bir etkileşime girerek veri toplamasını sağlamaktadır. Görüşmeler yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış veya yapılandırılmamış olabilmektedir. Yapılandırılmış görüşmelerde belirli sorulara odaklanılırken, yapılandırılmamış görüşmeler daha serbest bir formatta yapılmakta, böylece katılımcılar kendi deneyimlerini daha özgürce ifade edebilmektedir (Kvale, 1996).

İncelenen sınıftaki oyunlaştırma uygulamalarının etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemek için sınıf içi gözleme ek olarak araştırma kapsamında aynı sınıftan gönüllü olan beş katılımcı ile derinlemesine görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma kapsamında nitel araştırma yöntemlerinden gözlem, görüşme ve görüş formu gibi veri toplama araçları bir arada kullanılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme, nitel araştırmalarda kullanılan bir veri toplama tekniğidir. Bu yöntemde araştırmacı, görüşme öncesinde belirli sorular hazırlasa da görüşme sonrasında esneklik sağlayarak yeni sorular ekleyebilir veya mevcut soruların sırasını değiştirebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016).

Bu çalışmada derinlemesine veri sağlayan yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Bu teknikle, katılımcıların duygusal ve kişisel tecrübelerine ulaşılabilmekte ve katılımcının anlatım tarzına göre sorular uyarlanabilmektedir. Bu çalışmada gönüllü olan beş katılımcıya yarı yapılandırılmış üç adet soru yöneltilmiştir. Bu sorular, etkileşim, uyum, kullanım ve öğrenme boyutlarını kapsayacak şekilde hazırlanmıştır. Bir uzman görüşüne başvurularak soruların son hali belirlenmiştir. Her bir katılımcıyla ortalama on dakika süren bu görüşmeler, katılımcılardan ve velilerinden alınan izinler doğrultusunda araştırmacı tarafından ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Bu görüşmelerden elde edilen ses kayıtları daha sonra birebir yazıya dökülmüş ve çalışma grubundaki her bir katılımcının transkripti oluşturulmuştur. Bu belgelerden elde edilen bilgiler analiz edilmiştir. Yapılan görüşmelerde, İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasının kullanılmasının katılımcıların derse olan ilgilerini etkileyip etkilemediği, motivasyonlarında artış olup olmadığı, yeni kelimeleri cümle içerisinde akıcı bir şekilde kullanıp kullanmadığı, oyunlaştırma uygulamasının kullanımının sınıf içi etkileşime etkisi olup olmadığına dair bilgilere ulaşmak amaçlanmıştır. Öğrenci Görüşme Formu Ek 4'te sunulmuştur.

3.4 Verilerin Toplanması

Bu kısım, analiz edilecek materyalin sistematik bir şekilde toplanmasını içerir. Veri kaynakları, yazılı kitaplar, mülakatlar, medya içerikleri gibi yazılı, sözlü ve dijital materyallerden oluşabilir.

Çalışmanın veri toplama araçları, çalışma grubuna 2023-2024 eğitim öğretim yılı ikinci döneminin 10., 11, 12., 13., 14., 15. ve 16. haftalarında uygulanmıştır. Uygulama, yedinci sınıf düzeyine haftada iki ders saati olmak üzere 23 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı, uygulamayı sınıf ortamında kendisi yapmıştır. Çalışmanın ilk basamağında katılımcılar, yapılacak oyunlaştırma uygulaması hakkında bilgilendirilmiştir. Bu araştırmanın yapılabilmesi için çalışma grubuna katılan gönüllü katılımcılara ve velilerine Onam Formu sunulmuş ve çalışmaya katılım onayları alınmıştır. Ayrıca derslerin nasıl işleneceğini gösteren ders planları oluşturulmuştur. Bu ders planları aynı zamanda dersin öğretmeni olan araştırmacı tarafından öğretim programına uygun olarak hazırlanmıştır. Ders planları ekte sunulmuştur (Ek 1).

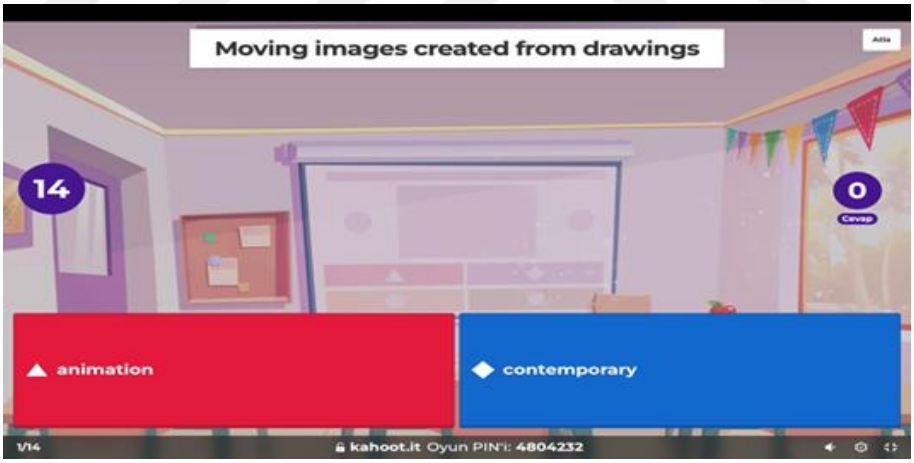
Oyunlaştırma uygulaması olan Kahoot!'ta kullanılacak kelimeler o haftanın ders planına göre belirlenmiştir. Uygulamanın yapıldığı ilk haftanın öğretim programında yer alan kelimelerini 'Living Accomodation and Fushishing' başlığıyla, ev tipleri ve ev eşyaları oluşturmuştur. İlk haftanın konu başlığına uygun olarak, genişlik ve darlık bildiren sıfatların eş anlamlı ve zıt anlamlı olarak kullanımları öğretilmiştir. İkinci haftanın kelimelerini yine aynı kelimeler ve buna ek olarak deyimsel fiiller (pride yourself on something) oluşturmuştur. Üçüncü hafta tüm bu kelimelerin yanı sıra, ulaşımla ilgili kelime gruplarını kapsamaktadır. Dördüncü hafta matematikle ilgili terimler ve eş anlamı ve zıt anlamlı sıfatlardan ve kelimeleri fiilden isme dönüştürme (calculate-calculation gibi) konularından oluşmaktadır. Beşinci hafta, yaratıcı sanat etkinlikleri (graffiti gibi), canlı performanslar (musicians gibi) ve konuyla ilintili söz öbekleri (box Office gibi) içermektedir. Altıncı hafta, yaratıcı sanat etkinlikleri (animation gibi), canlı performanslar (open air gibi) ve konuyla ilintili söz öbeklerini (opening night gibi) içermektedir. Yedinci hafta ise, altı hafta boyunca işlenmiş olan tüm konuların tekrarından oluşmaktadır. Toplam üç üniteden oluşan ve öğretim programı doğrultusunda gerçekleşen uygulama yedi hafta sürmüştür.

Araştırmacı, bu uygulamada kullanılacak soruları hazırlarken literatür taramasından yararlanmış, ayrıca iki uzman görüşüne de başvurmuştur.



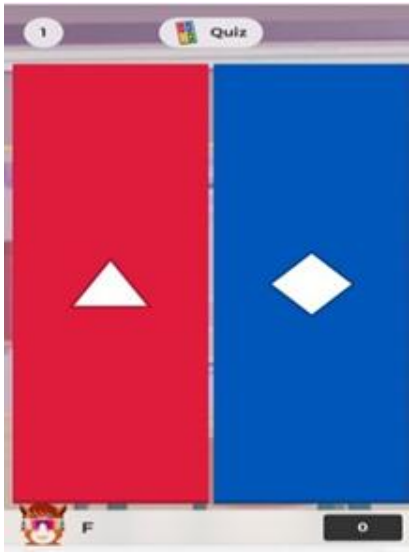
Şekil 1. Örnek bir Kahoot!'a katılım ekran görüntüsü

Uygulama sırasında, araştırmacı, Kahoot! uygulamasına giriş yaparak sınıf bilgisayarından ekranı projeksiyon aracılığıyla tahtaya yansıtmış, katılımcılar kendi telefonlarından tahtadaki karekodu okutarak uygulamaya katılmışlardır (Şekil 1).



Şekil 2. Örnek bir Kahoot! sorusu

Ardından sınıf tahtasındaki ekrana yansıyan soruları (Şekil 2) okuyup doğru olduğunu düşündükleri şıkkı telefonlarındaki dokunmatik ekranlarından tıklayarak cevaplamışlardır (Şekil 3).



Şekil 3. Kahoot! uygulamasında cevap seçimine yönelik örnek bir ekran görüntüsü

Soruların cevapları uygulama esnasında anında ekrana yansımıştır. Böylece katılımcılar anında geri bildirim almış, performansları araştırmacı tarafından uygulama süreci boyunca gözlemlenmiştir. Uygulama süresi boyunca belirlenen kriterlere göre toplanılan verilerle hedeflere ulaşma durumu değerlendirilmiştir. Bu hedefler, motivasyon artışı, kelime bilgisi artışı ve derse katılım ve etkileşim temalarından oluşmaktadır.

Uygulama süreci bitince beş katılımcıya yüz yüze görüşmeler aracılığıyla yarı yapılandırılmış açık uçlu sorular yöneltilmiştir (Ek 4). Bu görüşmeler katılımcıların sorulara yanıt verirken kendilerini samimi bir şekilde ifade edebilmeleri için okulun öğretmen-veli görüşmeleri için ayırdığı geniş bir salonda yapılmıştır. Görüşmeler, 16. haftanın sonunda, katılımcıların ve araştırmacının müsaitliğine göre üç farklı tarihte öğle teneffüslerinde yapılmıştır. Her bir görüşme ortalama olarak on dakika sürmüştür. Katılımcıları rahatlatmak amacıyla sorulara öncelikle kendilerinden biraz bahsederek başlamaları istenmiştir.

Ayrıca, yedi hafta boyunca, 23 kişiye uygulamanın kullanıldığı her dersin sonunda araştırmacı tarafından ders içi gözlem formu doldurulmuştur. Bu form, uygulama kullanılırken, katılımcıların derslere olan ilgisi, verilen yönergeleri kavrayıp uygulamaları, gruptaki arkadaşlarıyla iletişim kurmaları, dersi dinlemeye, anlamaya ve konuşmaya istekli olmaları, olumlu bir tutum içerisinde disiplin kurallarına uyarak kendilerini geliştirmeye gayret etmeleri hakkında bilgiler içermektedir.

3.5 Verilerin Çözümlenmesi ve Yorumlanması

Araştırmanın bu kısmı, katılımcılardan gözlem, görüş formu ve görüşme formu yoluyla toplanan verilerin nasıl analiz edildiğine dair bilgileri içermektedir.

Bu araştırmada, gözlem formunda yer alan soruların yanıtlarından elde edilen veriler frekans tablosu oluşturularak yorumlanmıştır. Uygulamanın ilk ve son haftalarında katılımcıların davranış ve tutumlarındaki değişimleri incelemek için frekans analizi yapılmıştır.

Öğrenci Görüş Formu'ndan elde edilen veriler ise 'katılmıyorum', 'emin değilim' ve 'katılıyorum' seçenekleriyle değerlendirilerek her bir cevabın katılımcılar tarafından ne kadar sıklıkta verildiği frekans analizi ile belirtilmiştir.

Öğrenci Görüşme Formu'nda yer alan sorular içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizi yöntemi katılımcılardan elde edilen nitel verilerin sistematik yorumlanması sürecidir. Bu çalışmada, bu yöntem yarı-yapılandırılmış sorularla elde edilen yanıtları analiz etmek için kullanılmıştır. Araştırmanın verileri doğrultusunda motivasyon artışı, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılım ve etkileşim olarak belirlenen ana temalar, anahtar kelimeler oluşturularak kategorize edilmiştir.

İçerik analizi, yazılı, görsel veya işitsel materyallerin içeriğini sistematik ve nesnel bir şekilde inceleyerek, belirli temalar, kavramlar veya kalıplar hakkında anlamlı sonuçlar elde etmeyi amaçlayan bir nitel araştırma yöntemidir. Bu yöntem, araştırmacıların metinleri kodlayarak ve kategorilere ayırarak, verilerin derinlemesine analizini sağlar. İçerik analizi, iletişim, sosyoloji, psikoloji ve diğer sosyal bilimler alanlarında yaygın olarak kullanılmaktadır (Alanka, 2024).

İlk aşamada, gözlem ve mülakat yoluyla veriler toplanmaktadır. Veriler örneğin; ses kayıtları, görseller ve/veya belgeler toplandıktan sonra analiz aşamasına geçilmektedir. Bu kısımda, veriler küçük birimlere ayrılmakta ve kodlama yapılmaktadır. Kodlama süreci önceden tanımlanmış önemli kavramlara dayalı veya veri incelendikçe ortaya çıkan kavramlardan oluşmaktadır. Temaların ve kategorilerin oluşturulması kısmında benzer özelliklere sahip kodlar birleştirilerek temalar veya kategoriler oluşturulmaktadır. Bu temalar araştırma sorularını yanıtlamaya yönelik bilgiler sağlamaktadır. Aşama,

genellikle yukarıda da bahsedilen içerik analizi veya tematik analiz veya karşılaştırmalı analiz gibi nitel veri analiz yöntemleri ile yapılmaktadır. Verilerdeki ana temalar, kategoriler ve desenler belirlenmektedir (Krippendorff, 2004; Mayring, 2000 ve Weber, 1990).

Son aşama ise elde edilen bulguların yorumlanması ve araştırma soruları doğrultusunda değerlendirilmesidir. Araştırmacı, vakaya dair çıkardığı sonuçları, vaka hakkında elde ettiği anlayışı ve genel yorumları raporlamaktadır. Çıkarımlar, belirli bir olgunun veya durumun daha geniş bir teorik veya pratik bağlamdaki önemini ele alabilmektedir (Baxter ve Jack, 2008).

3.6 Etik İlkeler

Yabancı dil eğitimi, bireylerin iletişim becerilerini geliştirmek amacıyla öğretim stratejileri ve teknolojik araçlarla desteklenen bir süreçtir. Bu süreçte kullanılan araçlar ve yöntemler, yalnızca eğitimsel hedeflere ulaşmayı değil, aynı zamanda katılımcıların haklarını koruyarak etik standartlara uygun bir eğitim ortamı oluşturmayı da gerektirir. Oyunlaştırma, eğitici uygulamalar ve dijital platformlar eğitimin önemli araçları arasında yer almakta, bu tür araçların etik kullanımı büyük bir önem taşımaktadır. Bu bağlamda, etik ilkeler, dil öğrenme süreçlerinde katılımcıların güvenliğini ve haklarını koruma amacı taşır.

Etik ilkeler, bir araştırma ya da eğitim sürecinde, katılımcıların haklarına saygı gösterilmesi ve toplumsal değerlerin gözetilmesi adına belirlenmiş kurallardır. Eğitimde etik, katılımcılara adil ve saygılı bir yaklaşım sergilemeyi, onların mahremiyetini korumayı, bilgiye eşit erişim sağlamayı ve herhangi bir zarara yol açmamak için gerekli önlemleri almayı içerir (Sternberg, 2009). Özellikle dijital platformlarda yapılan eğitimlerde, katılımcıların kişisel verilerinin korunması, adil bir oyun ortamının sağlanması ve katılımcıların güvenli bir öğrenme deneyimi yaşaması sağlanmalıdır.

Yabancı dil eğitimi sürecinde, katılımcılara karşı etik sorumluluklar öğreticilerin hem pedagojik hem de teknolojik düzeyde yerine getirmesi gereken önemli bir görevdir. Oyunlaştırma ve dijital araçların kullanımı, eğitmenlere eğitim materyallerini zenginleştirme ve katılımcıların dil becerilerini geliştirme fırsatı tanırken, aynı zamanda etik sorumlulukların yerine getirilmesi konusunda da dikkat edilmesi gereken bazı

unsurlar ortaya çıkarmaktadır. Katılımcılar, eğitim sürecine başlamadan önce, katılacakları etkinlikler ve kullanılacak dijital araçlar hakkında bilgilendirilmelidir. Kahoot! gibi dijital oyunlaştırma araçları kullanılırken, katılımcıların hangi tür kişisel verilerinin toplanacağı, bu verilerin nasıl kullanılacağı ve hangi düzeyde bir anonimlik sağlanacağı konusunda açık bir bilgilendirme yapılması gerekir. Katılımcılar, bu bilgiyi alarak gönüllü bir şekilde katılımlarını onaylamalıdır (Beauchamp ve Childress, 2009).

Kahoot! gibi dijital platformlar, genellikle katılımcıların kimlik bilgilerini toplamaz; ancak katılımcıların kimliklerinin anonim kalması için gereken önlemler alınmalıdır. Bu, katılımcıların kişisel bilgilerini ve performanslarını başkalarıyla paylaşmama anlamına gelir. Katılımcıların oyun sırasında ve sonrasında kişisel bilgileri korunmalı ve yalnızca eğitim sürecine ilişkin verilere erişim sağlanmalıdır. Ayrıca, katılımcıların verileri yalnızca eğitim amaçlı kullanılmalı ve üçüncü şahıslarla paylaşılmamalıdır (Vayena vd., 2018). Dil öğretiminde kullanılan oyunlaştırma uygulamalarının katılımcılar üzerinde herhangi bir psikolojik ya da fiziksel zarara yol açmaması önemlidir. Kahoot! gibi uygulamalarda, aşırı rekabetçi bir ortamın yaratılması, düşük puan alan katılımcıların motivasyonunu olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle, oyunlaştırma süreçleri, katılımcıların olumsuz duygular hissetmeyeceği şekilde dikkatlice tasarlanmalıdır. Eğitmenler, katılımcıların başarısızlıklarını öğrenme fırsatı olarak sunmalı ve her katılımcıyı öğrenme sürecine dahil etmelidir (Baker, 2014).

Oyunlaştırma, katılımcılar arasında adaletli bir ortam yaratmayı amaçlamalıdır. Kahoot! gibi platformlarda, tüm katılımcıların eşit koşullarda yarışabilmesi için uygun ayarlamalar yapılmalıdır. Eğitimde oyunlaştırma unsurları kullanılırken, katılımcılar arasında seviyeler arasındaki farklar göz önünde bulundurulmalı ve herkesin başarılı olabileceği bir deneyim sunulmalıdır. Bu, katılımcıların eşit fırsatlarla dil öğrenme sürecine dahil olmalarını sağlayacaktır (Gee, 2003).

Oyunlaştırma süreçlerinde, katılımcıların eğitim sürecinde olumlu geri bildirim almaları önemlidir. Kahoot! uygulamasında her sorunun sonunda verilen geri bildirim, katılımcıların doğru ve yanlış cevapları öğrenmelerine olanak tanır. Bu geri bildirim, katılımcıların dil becerilerini geliştirmeleri için fırsatlar sunar ve aynı zamanda süreç boyunca öğrendiklerini daha verimli bir şekilde pekiştirmelerini sağlar. Bu tür geri

bildirimler, katılımcıların gelişimlerini izlemelerine yardımcı olur ve onları öğrenmeye teşvik eder (Deci ve Ryan, 2002).

Yabancı dil eğitiminde oyunlaştırma, öğretim sürecini daha dinamik ve etkileşimli hale getirirken, aynı zamanda etik ilkelerin de titizlikle uygulanması gereken bir süreçtir. Kahoot! gibi oyun tabanlı uygulamalar, eğlenceli ve öğretici bir ortam sağlayabilir; ancak katılımcı haklarının korunması, verilerin gizliliği, adil bir oyun ortamının sağlanması gibi etik unsurlar göz önünde bulundurulmalıdır. Bu çalışmada da tüm bu etik kurallar göz önünde bulundurularak katılımcıların anonimliği sağlanmış ve gerekli katılımcı-veli izinleri alınmıştır (Ek 5).

4. BULGULAR VE TARTIŞMA

4.1 Bulgular

Bu kısım, araştırma konusu olan 'İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırmanın uygulanması' hakkında elde edilen bulgulardan oluşmaktadır. Araştırma yedi hafta boyunca haftada iki ders saati olmak üzere 23 katılımcı üzerinde gerçekleştirilmiştir. Uygulama esnasında araştırmacı tarafından gözlem formu doldurulmuştur. Gözlem formunda yer alan ibareler bir uzman görüşüne baş vurularak hazırlanmıştır. Araştırmanın yapılabilmesi için baş vurulan bir diğer veri toplama aracı öğrenci görüş formudur. Uzman görüşü alınarak hazırlanan bu formla elde edilen veriler ilgili kısımda değerlendirilmiştir.

Bunlara ek olarak, uzman görüşü alınarak hazırlanan görüşme formundaki sorular, beş gönüllü katılımcıya derinlemesine mülakat tekniği kullanılarak yöneltilmiştir. Yaklaşık on dakika süren görüşmelerde katılımcılara üç soru yöneltilmiştir. Çalışmada elde edilen cevaplar, nitel veri analizi yöntemlerinden biri olan içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Yüz yüze yapılan katılımcı görüşmelerinden elde edilen ham veriler ve literatür taramasıyla şekillenen veriler bu kategorizasyonu oluşturmada etkili olmuştur.

Araştırmanın bulguları Gözlem Formu'ndan Elde Edilen Bulgular, Öğrenci Görüş Formu'ndan Elde Edilen Bulgular ve Öğrenci Görüşme Formu'ndan Elde Edilen Bulgular olmak üzere dört başlıkta ele alınmıştır.

4.1.1 Gözlem formu'ndan elde edilen bulgular

Bu araştırmada veri toplama aracı olarak öğrenci ders içi gözlem formu kullanılmıştır. Gözlem, 23 katılımcının katıldığı İngilizce derslerinde gerçekleştirilmiş, her katılımcıya belirlenen davranışlar açısından 'Evet', 'Hayır' veya 'Gözlenemedi' seçenekleri verilmiştir. Veriler, ilk hafta dersleri ve son hafta dersleri toplanarak değişimler incelenmiştir. Tablo 1, katılımcıların ilk ve son derslerindeki davranışları karşılaştırarak frekans analizini sunmaktadır.

Tablo 1. Frekans Analizi Tablosu

Davranışlar	İlk Ders (Evet)	Son Ders (Evet)	Fark
Derslere ilgi gösterme	23	23	0
Yönergeleri kavrama	23	23	0
Yönergeleri uygulama	23	23	0
Grup içi iletişim kurma	20	21	+1
Dinlemeye istekli olma	21	21	0
Anlamaya istekli olma	20	21	+1
Konuşmaya istekli olma	20	20	0
Soru sorma	20	20	0
Sorulara cevap verme	23	23	0
Disiplin kurallarına uyma	23	23	0
Ders araç-gereçlerini kullanma	23	21	-2
Öğretmenle olumlu ilişkiler	23	23	0
Etkinliklerde görev alma	22	21	-1
Kendini geliştirme çabası	18	21	+3

Tablo 1 incelendiğinde, katılımcıların derslere olan ilgisi, yönergeleri kavrama ve uygulama, sorulara cevap verme ve disiplin kurallarına uyma tutumlarında herhangi bir değişiklik görülmemektedir. Bu davranışlar her iki dönemde de aynı seviyede (23) kalmıştır. Grup içi iletişim kurma ve anlamaya istekli olma gibi tutumlarda ise küçük artışlar gözlemlenmiştir. İlk derste 20 olan bu davranışlar, son derste sırasıyla 21'e çıkmıştır. Katılımcılar grup içindeki etkileşimde ve ders içeriğini anlama konusunda daha fazla çaba sarf etmişlerdir.

Dinlemeye istekli olma, konuşmaya istekli olma ve soru sorma gibi davranışlar da değişmemiştir ve her iki dönemde de sabit kalmıştır (20 ve 21). Ancak, ders araç-gereçlerini kullanma konusunda bir azalma yaşanmıştır; ilk derste 23 olan bu davranış, son derste 21'e düşmüştür. Bu azalma, katılımcıların ders araç-gereçlerini kullanma

alışkanlığında bir düşüş olduğunu göstermektedir. Aynı şekilde, etkinliklerde görev alma davranışında da küçük bir azalma gözlemlenmiş, bu davranış ilk derste 22, son derste ise 21 olmuştur.

Katılımcıların en belirgin gelişimi kendini geliştirme çabası alanında görülmüştür. İlk derste 18 olan bu davranış, son derste 21'e çıkmıştır. Bu durum, katılımcıların ders boyunca kişisel gelişimine daha fazla odaklandıklarını ve bu konuda daha fazla çaba harcadıklarını göstermektedir. Bu önemli artış, katılımcıların kendini geliştirme yönünde güçlü bir motivasyon sergilediklerini ve dersin sonunda daha proaktif bir tutum benimsediklerini göstermektedir.

Katılımcıların genel tutumu çoğunlukla sabit kalırken, grup içi iletişim, anlamaya istekli olma ve kendini geliştirme gibi alanlarda gelişim gözlemlenmiştir. Ders araç-gereçlerini kullanma ve etkinliklerde görev alma gibi bazı alanlarda ise azalma yaşanmıştır. Bu değişiklikler, öğrencilerin ders içindeki etkileşimleri, öğrenme yaklaşımı ve kişisel gelişim konularında zaman içinde değişiklikler gösterdiğini yansıtmaktadır.

4.1.2 Öğrenci görüş formu'ndan elde edilen bulgular

Bir başka veri toplama aracı olan Öğrenci Görüş Formundaki sorular ise, toplam yedi hafta süren uygulama sonrasında, 23 katılımcıya yöneltilmiştir. Bu sorularla, öğrencilerin Kahoot!'u kolay, eğlenceli, istekle kullanılabilir bir platform olarak bulmaları ve başarılarını olumlu yönde etkilemesi kriterleri 'katılmıyorum', 'emin değilim', 'katılıyorum' olmak üzere üç ölçüt ile değerlendirilmiştir. Tablo 2, katılımcıların Kahoot! uygulamasına yönelik görüşlerini içeren verileri ortaya koymaktadır.

Tablo 2. Öğrenci Görüş Formu

ÖĞRENCİ GÖRÜŞ FORMU	Katılmıyorum	Emin değilim	Katılıyorum
Kahoot! uygulamasını kolay buldum.	0	0	23
Kahoot! uygulamasını eğlenceli buldum.	0	0	23
Kahoot! uygulamasını istekle kullandım.	0	0	23
Kahoot! uygulamasını kullanmak başarımı olumlu yönde etkiledi.	9	4	19

Kahoot! kullanımı hakkında öğrenci görüşlerini içeren yukarıdaki tablo incelendiğinde; katılımcıların tamamı "Katılıyorum" seçeneğini işaretleyerek Kahoot! uygulamasının kolay, eğlenceli ve istekle kullanıldığına dair olumlu görüşler bildirmişlerdir. Bununla birlikte, Kahoot! uygulamasının başarısını olumlu yönde etkileyip etkilemediği konusunda daha farklı görüşler ortaya çıkmıştır. 9 katılımcı "Katılmıyorum", 4 katılımcı "Emin değilim" yanıtını vermiştir. 19 katılımcı ise "Katılıyorum" seçeneğini işaretleyerek, Kahoot! uygulamasının başarılarını olumlu yönde etkilediğini belirtmişlerdir.

Tüm bu verilere göre, katılımcılar Kahoot! uygulamasını eğlenceli ve kullanımı kolay bulmuş, ancak başarıya olan etkisi konusunda daha farklı görüşler bildirmişlerdir.

4.1.3 Öğrenci görüşme formu'ndan elde edilen bulgular

Öğrenci Görüş Formundan elde edilen verilerin analizi sonucunda, motivasyon artışı, kelime bilgisi gelişimi, derse katılım ve etkileşim olmak üzere üç kategori elde edilmiştir. Aşağıda yer alan tablo, öğrenci görüşlerinden elde edilen verilerle belirli temalar altında gruplanan kodlanmış verileri içermektedir.

4.1.3.1 Motivasyon artışı

Araştırmanın birinci sorusu kapsamında, eğitimde oyunlaştırmanın kullanılmasının öğrencilerin üzerinde nasıl bir yansıması olduğuna cevap aranmıştır. Araştırma, yabancı

dil öğretiminde kullanılan dijital araçların motivasyona nasıl yansıdığını vurgulamakta ve çalışmadan elde edilen bulgular ışığında değerlendirme yapmaktadır.

Tablo 3'te motivasyon artışı teması altında üç anahtar kelimeyi içeren katılımcı görüşlerine yer verilmiştir.

Tablo 3. Öğrenci Görüşme Formu - Motivasyon Artışı

Tema	**Anahtar Kelime**	**Görüş Özetleri**	**Örnek Öğrenci Görüşleri**
Motivasyon Artışı	Ders İlgisi	Derse olan ilgi arttı.	Oyunlar derse olan ilgimi artırdı.
	Motivasyon	Rekabet motivasyonu güçlendirdi.	Rekabet daha çok katılmamı sağladı. Sınav notlarım da arttı.
	Öğrenme	Eğlenerek öğrenme motivasyonu arttırdı.	Eğlenerek öğreniyorum. Dersler daha zevkli hale geliyor.

Tablo 3 incelendiğinde, katılımcıların Kahoot! uygulaması kullanımıyla ilgili görüşleri Motivasyon Artışı ana teması altında anahtar kelimeleri ortaya koyan üç alt başlıkta toplamaktadır: Ders İlgisi, Motivasyon ve Öğrenme. Katılımcılar, Kahoot! oyunlarının derse olan ilgilerini artırdığını belirtmişlerdir. Ayrıca, uygulamanın rekabetçi yapısının motivasyonlarını güçlendirdiği, daha fazla katılım sağladıkları ve sınav notlarının arttığı ifade edilmiştir. Eğlenceli öğrenme yöntemi sayesinde, katılımcılar derslerin daha zevkli hale geldiğini ve eğlenerek öğrenmeyle motivasyonlarının arttığını belirtmişlerdir.

Tablo 3 oluşturulurken aşağıda yer alan katılımcı görüşlerinden yararlanılmıştır.

Katılımcı 1 oyun aracılığı ile artan motivasyonunu şu sözlerle ifade etmektedir: *'Hem oyun oynarken eğleniyorsun hem de öğreniyorsun. Derste öğrendiğimiz konuları oyunla çok daha iyi pekiştirebiliyoruz. Çünkü oyun oynarken oyun bize keyif veriyor. Bu yüzden de oyun oynamak derse olan ilgiyi artırıyor'.*

Benzer bir şekilde, 4. katılımcı oyunlaştırmanın olumlu etkilerinden bahsederken geleneksel öğretinin sıkıcılığına değinmekte fakat oyunlaştırma ile öğrenme geleneğiyle derslerinde neredeyse yüzde yüz artış olduğunu belirtmektedir.

Katılımcı 3 ise; İngilizce derslerini sevdiğini ve derslerde Kahoot! oynamanın arkadaşlarıyla olan ilişkisini artırdığını belirtmiş ve eklemiştir *'İngilizce dersinden daha fazla verim almaya başladım ve kelimeleri daha iyi, daha akıcı şekilde kullanmaya başladım. Eğlenerek öğrenmek zevkli'*.

4. katılımcı ise görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir; *'İngilizce derslerinde kelime öğretimi için oyunlaştırma tekniği bence çok çok yararlı, eğleniyorum. Oyunlarda öğrendiğim çok fazla kelime vardı. Oyun, derse olan etkimi arttırdı ve sınıftaki çok fazla kişinin de bence. Takımlı çalışmalar birlikteliğimizi falan arttırdı.'*

Diğer yandan, 5. katılımcı aşağıdaki ifadelere yer vermektedir;

> Daha önceki yıllarda bu oyunları çok oynamıyorduk. Kelimeleri öğrenmekte çok sıkıntı yaşıyordum. Eski kelimelere baktığımda hiçbirini neredeyse hatırlamıyorum ama yeni öğrendiğim kelimeleri yıllar geçince de hatırlayacağımı düşünüyorum. Çünkü orada bir rekabet var ve herkes kazanmak istiyor. Kazanmak isteyince de tüm odağımızı oraya veriyoruz ve normalde yapacağımızdan çok daha iyi bir iş çıkarıyoruz.

5. katılımcı ise kendi ifadeleriyle geleneksel öğrenme metodu yerine dijital platformlar eşliğinde eğlenerek öğrenmeyi daha verimli bulduğunu, bir diğer deyişle motivasyonu arttırdığını belirtmektedir. Katılımcı şu sözlerle kendini ifade etmektedir:

> Oyun aslında bizim hayatımızın bir parçası. Hem eğlendiriyor hem de 40 dakika boyunca bir sırada oturup kitaba bakmak bazı kişilere eğlenceli geliyor ama insanları bir süre sonra sıkıyor. Çünkü hiçbirimiz robot değiliz. Bir insan derste eğlenmezse, dersi sevmezse öğretmenin anlattıklarını dinlese de onlar çok aklında kalmaz. Dersten almamız gereken verimi alamıyoruz.

Tüm bu ifadeler Motivasyon Artışını ana temasının oluşmasında etken olmuştur.

4.1.3.2 Kelime bilgisi gelişimi

Araştırmanın ikinci sorusu kapsamında Kahoot! uygulanırken öğrencilerin kelime bilgisi artışı nasıldır sorusuna cevap aranmıştır. Tablo 4'te Kelime Bilgisi Gelişimi teması altında Kelime Öğrenimi, Kalıcı Öğrenim ve Cümle Kurma Becerisi olmak üzere üç anahtar kelimeye ulaşılmıştır.

Tablo 4. Öğrenci Görüşme Formu - Kelime Bilgisi Gelişimi

Tema	**Anahtar Kelime**	**Görüş Özetleri**	**Örnek Öğrenci Görüşleri**
Kelime Bilgisi Gelişimi	Kelime Öğrenimi	Yeni kelimeler öğrenildi.	Oyunlarda öğrendiğim kelimelerle kelime dağarcığım genişledi.
	Kalıcı Öğrenim	Tekrarlar hafızayı güçlendirdi.	Kahoot! ile tekrar ettiğim kelimeler aklımda daha kalıcı oluyor.
	Cümle Kurma Becerisi	Daha karmaşık cümleler kurma becerisi gelişti.	Eskiden basit cümleler kuruyordum şimdi daha karmaşık ve akıcı konuşabiliyorum.

Tablo 4 incelendiğinde, uygulama süreçte, kelime bilgisi gelişimi ana teması altında öğrenciler, Kahoot! oyunları sayesinde yeni kelimeler öğrendiklerini ve kelime dağarcıklarının genişlediğini belirtmişlerdir. Ayrıca, uygulama ile yapılan tekrarların hafızalarını güçlendirdiği ve öğrendikleri kelimelerin daha kalıcı hale geldiği ifade edilmiştir. Katılımcılar, kelime bilgilerini geliştirerek daha karmaşık ve akıcı cümleler kurma becerisi kazandıklarını da vurgulamışlardır.

Tablo 4 oluşturulurken aşağıda yer alan öğrenci görüşlerinden yararlanılmıştır.

Katılımcı 1'in bu konudaki yorumu, Kahoot!'un tekrar sürecine nasıl katkı sağladığını açıkça ortaya koymaktadır*: 'Bu sene özellikle oynadığımız oyunlardaki farklı kelimeler yeni kelime haznemi arttırdı. Kelimelerin anlamlarını bilirsek daha akıcı konuşuruz. Ben*

basit cümleler yerine daha komplike cümleler kullanabilir oldum. Bu da bence akıcı konuşmayı etkiledi.'

Kelime öğrenimindeki artış hakkındaki görüşlerini, 2. katılımcı şu ifadelerle belirtmektedir, *'Kahoot! uygulamasıyla beraber pekiştirdiğim kelimeler aklımda daha rahat kalabiliyor ve hatta evde de kendi yaptığım oyunlarla bunu böyle 10-15 katına çıkartabiliyorum. Bu bana ekstra bir güven veriyor ve artık İngilizce dersini çok seviyorum.'* Benzer bir görüş ifade eden 3. katılımcı ise düşüncelerini şu şekilde belirtmiştir;

> Kelimeleri daha rahat bir şekilde öğrenmeye başladım çünkü kelime öğrendikçe kendime olan güvenim arttı ve kendime olan güvenim arttıkça da daha hızlı, daha akıcı bir şekilde kelimeleri kullanmaya başladım. Eskiden kelimelerin çoğunu bilmiyordum. Bu sene oyunlaştırma uygulamasıyla beraber daha rahat bir şekilde konuştum. Bu da İngilizcemi geliştirme açısından gerçekten katkı sağladı.

Kahoot! uygulamasının, İngilizce kelime dağarcığını geliştirdiği, dolayısıyla, kelime bilgisi artışına oldukça yardımcı olduğu, kendine olan güven duygusunun ise bireyin belirli bir görevi veya sorumluluğu yerine getirme kapasitesine olan inancı olarak tanımlanmaktadır. Eğitimde bu güven duygusunun güçlendirilmesi, katılımcıların başarılarını artırmada kritik bir role sahiptir. 4. katılımcının şu sözlerinden Kahoot!'la oyun oynayarak öğrenme sayesinde güven duygusu ortaya çıkmakta ve kelime öğrenimi artmaktadır şeklinde bir ifade çıkartılabilmektedir; *'Oyunlaştırma tekniğiyle birçok kelime öğrendim. Bu kelimeleri öğrendikçe kendime daha çok güvenim arttı. Mesela bildiğim kelimelerin eş anlamlarını öğrenmiş oldum. Öğrendiğim yeni kelimeleri cümle içinde akıcı bir şekilde çok iyi kullanabilirim.'*

Kahoot! uygulamasının kelime bilgisi artışına katkısı özellikle takım ruhuyla beraber daha etkili bir şekilde ortaya çıkmakta ve eğlenerek öğrenmenin öğrenimi kalıcı hale getirmekte olduğu 5. katılımcının şu sözlerinden daha net anlaşılabilmektedir; *'Oynadığımız bu oyunda arkadaşlarımızla birlikte takım oluyoruz, birlikte bir şey yapmaya çalıştığımızda çok eğleniyoruz ve aklımızda kalıyor.'*

Diğer yandan Kahoot!'un özelliklerinden biri olan anlık geri bildirimlerin, öğrenme sürecini daha etkili hale getirdiği gözlenmiştir. Doğru ve yanlış cevapların anında öğrencilere gösterilmesi, katılımcıların eksiklerini fark etmelerine ve bu eksikleri gidermeleri için daha hedef odaklı çalışmalarına olanak tanımaktadır.

4.1.3.3 Derse katılım ve etkileşim

Araştırmanın üçüncü sorusu kapsamında katılımcıların oyunlaştırma yöntemiyle derse katılımlarının ve sınıf içi etkileşimlerinin nasıl olduğu sorusuna yanıt aranmıştır.

Kahoot! gibi dijital oyunlaştırma araçlarının kullanımı, katılımcıların derse olan aktif katılımlarını ve sınıf içi etkileşimlerini artırmak için yenilikçi bir yöntem olarak değerlendirilmektedir.

Çalışmada, katılımcılarla birlikte Kahoot! platformu kullanılarak oyunlaştırma tabanlı ders etkinlikleri yapılmıştır. Bu etkinliklerde, katılımcıların bireysel ve grup çalışmaları sırasında etkileşim düzeyleri gözlemlenmiş ve veriler toplanmıştır. Aşağıdaki tablo derse katılım ve etkileşim açısından katılımcılardan elde edilen verileri ortaya koymaktadır.

Tablo 5. Öğrenci Görüşme Formu - Derse Katılım ve Etkileşim

Tema	**Anahtar Kelime**	**Görüş Özetleri**	**Örnek Öğrenci Görüşleri**
Derse Katılım ve Etkileşim	Takım Ruhu	Takım çalışması ve iş birliği gelişti.	Takım olarak birlikte çalışmayı öğrendik, arkadaşlık bağlarımız güçlendi.
	Sosyal Bağ	Arkadaşlık bağları güçlendi.	Daha önce arkadaş olmadığım kişilerle yakınlaştım. Takım oyunları bizi birleştirdi.
	Aktif Katılım	Sınıf içinde daha aktif bir katılım sağlandı.	Eskiden dersi dinlemek zor gelirdi,

			şimdi çok daha aktifim.

Tablo 5, Derse Katılım ve Etkileşim ana teması altında katılımcıların görüşlerini üç alt başlıkta toplamaktadır: Takım Ruhu, Sosyal Bağ ve Aktif Katılım.

Takım Ruhu alt başlığında, katılımcılar takım çalışması ve iş birliğinin geliştiğini belirtmişlerdir. Kahoot! oyunları sayesinde katılımcılar, birlikte çalışmayı öğrendiklerini ve arkadaşlık bağlarını güçlendirdiklerini ifade ederek, bu süreçte takım olarak daha uyumlu hale geldiklerini ve birbirlerine daha yakınlaştıklarını belirtmişlerdir. Bu durum Katılımcı 1 tarafından şu şekilde ifade edilmiştir:

> Mesela bizim sınıftaki gruplaşma arttı. Bilgilerimizi yanımızdaki arkadaşlarımızla paylaşmamız hem onlara katkı sağladı hem de onların bizimle paylaştığı bilgiler bize katkı sağladı. Bu yüzden oyunlar hem arkadaşlıkları arttırıyor hem pekiştiriyor hem de daha fazla insan birbirleriyle bilgilerini paylaşarak bilgi haznemizi arttırmış bulunuyor.

4. katılımcı, Kahoot!'un sınıf içi etkileşime yardımcı olduğunu şu ifadelerle belirtmektedir; *'Sınıf içi etkileşimim de çok daha fazla arttı. Takım oyunları oynayınca herkes birbirini destekliyor ve güveniyor. Birbiriyle iletişim kuruyorlar. Sınıf birlikteliği çok daha fazla artıyor ve takım çalışması da oluyor.'*

Sosyal Bağ alt başlığında, katılımcılar, Kahoot! uygulamasının sosyal etkileşimlerini artırdığını ve daha önce arkadaş olmayan kişilerle yakınlaşmalarını sağladığını vurgulamışlardır. Takım oyunları sayesinde sosyal bağlarının güçlendiği, arkadaşlıklarının pekiştiği belirtilmiştir. Bu durumu Katılımcı 2 şöyle ifade etmektedir: *'Kahoot!'un sınıf içi etkileşime katkısı oldu. Mesela bu sene daha çok arkadaş edindim çünkü gruplaştık böyle, grup olduk. Ve hep beraber soruları yapmaya odaklandığımız için çok güzel bir ortam oluştu.'*

Aktif Katılım alt başlığında ise katılımcılar, Kahoot! uygulaması sayesinde derse daha aktif katıldıklarını dile getirmişlerdir. Birçok katılımcı, önceki derslerde derse katılımın zorlayıcı olduğunu, ancak Kahoot! ile dersin daha eğlenceli hale geldiğini ve bu sayede

katılımlarının arttığını ifade etmiştir. Bu tespiti görüşüne başvurulan 3. katılımcının yorumundan da teyit etmek mümkündür; *'Eskiden de İngilizce dersini seviyordum. Ama şimdi oyunlaştırmayla beraber hem arkadaşlarımla olan ilişkim arttı hem de İngilizce dersinde daha fazla verim almaya başladım ve kelimeleri daha iyi, daha akıcı şekilde kullanmaya başladım.'*

Derse aktif katılım, takım ruhu ve sosyal bağların gelişimi konusunu destekleyen ibareler 5. katılımcının şu ifadelerinde öne çıkmaktadır;

> Evet, kesinlikle etkisi oldu. Ve takım çalışması yaptığımızda birlikte dayanışma içinde birbirimize soruyoruz. Birinin anlamadığını, diğeri anlıyor, açıklıyor. Böylece arkadaşlarımızla da daha kaynaşmış oluyoruz. Yani senenin başında sınıfta samimi olduğum tek bir arkadaşım varken şu anda çok daha fazla var ve hepsiyle Kahoot!'ta takım olduğumuzda aslında çok ortak yönümüz olduğunu da fark ettik. Sadece kendi arkadaşlarımız değil genel olarak diğer gruplarla da tartışarak yani orada birinin farklı cevap verdiğini birbirimize açıklamaya çalışarak da birbirimizle etkileşimde bulunuyoruz.

4.1.3.4 Olumsuz faktörler

Araştırma sırasında oyunlaştırma uygulamasının olumsuz yönlerine de rastlanmıştır.

Tablo 6. Öğrenci Görüşme Formu – Olumsuz Faktörler

Tema	**Anahtar Kelime**	**Görüş Özetleri**	**Örnek Öğrenci Görüşleri**
Olumsuz Faktörler	Rekabet ve Stres İlişkisi	Rekabet stresi artırdı.	Bazı oyunlar sırasında arkadaşlarımın benimle dalga geçeceğinden çekiniyorum.

Tablo 6, oyunlaştırma uygulamasının olumsuz yönlerine ilişkin öğrenci görüşlerini ele almaktadır. Öğrenciler, rekabet unsuru ile bağlantılı olarak oyunlar sırasında stres seviyelerinin arttığını ifade etmişlerdir. Özellikle, bazı öğrenciler oyunlarda diğer arkadaşlarının kendileriyle dalga geçebileceğinden endişe duymaktadırlar.

Katılımcı 2 bu konuyla görüşlerini şu şekilde ifade etmektedir: *'Oyun olduğu için artık hem derse daha odaklanmam gerekiyor çünkü oyunlarda başarısız olunca arkadaşlarım böyle ezik ezik yapıyorlar bana. O yüzden çok üzülüyorum.'*

4.2 Tartışma

Araştırmanın bu kısmında, araştırmadan elde edilen bulgular ilgili literatürle karşılaştırılarak tartışılacaktır. Araştırmanın birinci araştırma sorusu kapsamında ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasının katılımcılarda motivasyon artışı sağlayıp sağlamadığı sorusu cevaplanmaya çalışılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular Kahoot!'un sınıf içi kelime öğretiminde kullanılmasının katılımcılarda motivasyon artışına katkı sağladığını göstermiştir. Oyun sırasında öğrendikleri bilgileri daha etkili bir şekilde pekiştiren katılımcıların, dijital platformlu öğrenme ortamlarında başarılarını artırdığı düşünülmektedir. Ryan ve Deci'nin (2000) Kendini Belirleme Teorisi'nde belirttiği, bireylerin özerklik, yeterlilik ve sosyal bağlılık ihtiyaçları karşılandığında motivasyonlarının da arttığı ifadesine karşılık olarak oyunlaştırma araçları, bu ihtiyaçları, ödüller, geri bildirimler ve sosyal etkileşim yoluyla karşılayarak içsel motivasyonu artırmaktadır. Tobias ve diğerlerine göre (2014), eğlenceli öğrenme ortamları bireylerin derse olan algısını değiştirerek süreci daha anlamlı ve unutulmaz bir hale getirmektedir.

Bir başka deyişle, öğrenci motivasyonu, eğitim süreçlerinde öğrenme çıktılarını etkileyen temel faktörlerden biridir. Özellikle yabancı dil eğitimi gibi uzun süreli çaba gerektiren alanlarda, motivasyonun sürdürülebilirliği hayati öneme sahiptir (Deci ve Ryan, 1985).

Demirtaş ve Akgül (2024), dijital oyunlaştırmanın öğrenci motivasyonu üzerindeki rolünü incelemiştir. 150 öğrencinin yer aldığı araştırmada, oyunlaştırma destekli İngilizce derslerinin geleneksel yöntemlere kıyasla daha fazla katılım sağladığı tespit edilmiştir. Özellikle Kahoot!'un sunduğu anlık geri bildirimin, öğrencilerin hatalarından öğrenme sürecini desteklediği belirtilmiştir. Bu çalışma, oyunlaştırma tekniklerinin sınıf ortamında nasıl uygulanabileceğine dair örnekler sunarken, teorik bilgiye katkı sağlamayı ve eğitimcilere rehberlik etmeyi hedeflemektedir. Bu çalışma ile de oyunlaştırma yöntemlerinin, sınıf içi uygulamalarına yönelik somut verileri sunulurken, hem teorik

bilgi birikimine katkıda bulunma, hem de eğitimcilere bir örnek teşkil etme gayreti gösterilmiştir.

Bu açıdan bakıldığında oyunlaştırma, eğitimde öğrenci merkezli ve etkileşim odaklı bir yaklaşım olarak öne çıkmakta, geleneksel öğretim yöntemlerinin yetersiz kaldığı noktalarda yenilikçi çözümler sunmaktadır. Özellikle yabancı dil öğretimi gibi uzun soluklu ve disiplinler arası bir çaba gerektiren alanlarda, öğrenci motivasyonunu ve katılımını sürdürmek, öğrenme sürecinin etkinliği açısından kritik bir öneme sahip olduğu söylenebilir.

Oyunla öğrenmenin geleneksel öğretim yöntemlerinden çok daha eğlenceli ve etkili olduğu söylenebilir. Bu durum, özellikle kelime öğretiminde öğrencilerin sıkılmadan ve eğlenerek öğrenmelerinin motivasyon üzerindeki olumlu etkilerini vurgulamaktadır. Kahoot! etkinlikleri esnasında öğrencilerin grup çalışmalarıyla birbirleriyle daha fazla iletişim kurduğu ve iş birliği yaptığı çıkarımına ulaşılmaktadır. Özellikle Kahoot! oyunlarında kullanılan grup modu, öğrenciler arasında olumlu bir rekabet ortamı yaratarak kişiler arası etkileşimi desteklemektedir (Santos ve Ferreira, 2018).

Bu bilgiler ışığında, oyunlaştırmanın öğrencilerin derse olan ilgisini artırdığı ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdiği anlaşılmaktadır. Bir diğer söylemle, Hamari ve arkadaşları (2014), oyunlaştırmanın öğrenciler için öğrenmeyi çekici hale getirdiğini ve bu nedenle motivasyonun sürdürülebilirliğini sağladığını ifade etmiştir. Ayrıca, rekabetin öğrencilerin başarı hedeflerine yönelmesini sağladığı (Wang, 2015) ve bu süreçte kullanılan liderlik tabloları ile ödüllerin, öğrenme sürecine olan bağlılığı artırdığı belirtilmektedir (Plump ve LaRosa, 2017).

Johnson ve Wang (2024), oyunlaştırma unsurlarının dil öğrenme motivasyonu üzerindeki etkilerini incelemiştir ve rekabet odaklı oyunlaştırma modellerinin bazı öğrencilerde stres yaratabileceği ancak iş birliğine dayalı oyunlaştırma stratejilerinin öğrenme sürecini desteklediği belirtilmiştir.

Araştırmanın ikinci araştırma sorusu kapsamında Kahoot! platformunun sınıf içi uygulanmasıyla katılımcıların kelime bilgisi artışına katkısı sorusuna cevap aranmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular Kahoot! kullanımının katılımcılarda kelime bilgisini

olumlu yönde geliştirdiği yönündedir. Edinilen bulgular sonucunda katılımcılarda kelime öğrenimi, kalıcı öğrenim ve cümle kurma becerisinde gelişim sağlandığı belirlenmiştir.

Yabancı dil öğreniminde kelime bilgisi temel yapı taşlarından biridir. Öğrencilerin etkili bir şekilde iletişim kurabilmeleri için geniş bir kelime dağarcığına sahip olmaları gerekmektedir (Nation, 2001). Ancak geleneksel yöntemlerle kelime öğretimi, monoton ve öğrenciler için sıkıcı hale gelebilmektedir. Bu noktada, oyunlaştırma yöntemleri, öğrenmeyi eğlenceli ve etkileşimli bir deneyime dönüştürerek öğrenci ilgisini artırabilmektedir (Hamari vd. 2014). Santos ve Ferreira (2024) ise Avrupa'daki ortaokullarda dijital oyunlaştırma uygulamalarının etkinliğini araştıran çalışmasında Kahoot! ve diğer dijital platformların öğrenme sürecine aktif katılım sağlayarak kelime bilgisi gelişimine önemli katkılar sağlanabileceğini öne sürmektedir.

Benzer bir şekilde, oyunlaştırmanın dil öğreniminde kelime bilgisi gelişimini desteklemek amacıyla etkili bir araç olarak kullanılmakta olduğu, oyun mekanikleri öğrenme sürecini eğlenceli hale getirerek öğrencilerin motivasyonunu artırır ve öğrenmeye olan bağlılığı güçlendirir ifadesiyle belirtilmektedir (Kapp, 2012).

Araştırma bulgularına göre, oyunlaştırma etkinliklerinin katılımcıların kelime bilgisi üzerinde anlamlı bir gelişim sağladığını göstermektedir. Özellikle *Kahoot!* üzerinden yapılan alıştırmalarda, katılımcıların öğrendikleri kelimeleri tekrar etme fırsatı buldukları ve bu kelimeleri kalıcı hale getirebildikleri gözlemlenmektedir (Santos ve Ferreira, 2018).

Kelime bilgisi, yabancı dil öğreniminde iletişim becerilerinin geliştirilmesinde temel bir rol oynamaktadır (Nation, 2001). Araştırma bulgularına göre, oyunlaştırma yöntemleri bu süreci hızlandırarak öğrencilerin kelime öğrenme kapasitelerini artırmaktadır. Özellikle Kahoot! gibi araçların görsel ve işitsel desteklerle kelimelerin bağlam içinde tekrarlanmasına olanak sağlaması, hafızayı güçlendiren bir etki yaratmaktadır (Santos ve Ferreira, 2018).

Bir başka araştırmaya göre, tekrarlar yoluyla öğrenme süreci, bilgi kalıcılığını artırmakta (Bahrick ve Hall (1991), öğrenmenin tekrar yoluyla daha kalıcı hale geldiğini ve bu yöntemle öğrencilerin öğrendikleri bilgileri uzun vadeli belleğe daha etkin bir şekilde taşıyabileceklerini ifade etmektedir. Bu çalışmada oyunlaştırma uygulamasına katılan

öğrenciler, kelimeleri eğlenceli bir şekilde tekrar ederek kelime dağarcıklarını genişletmiş ve bu durum daha karmaşık cümle yapıları kurmalarına olanak tanımıştır. Kahoot! dijital oyunlaştırma aracının kelime öğretiminde kullanılması katılımcıların yeni kelimeleri daha hızlı öğrenmelerini ve kalıcı hale getirmelerini sağlamıştır. Oyunlaştırma yoluyla yapılan tekrarların katılımcıların kelime hatırlama becerilerini geliştirdiği görülmüştür (Gee, 2003). Yılmaz ve Çetin (2024), ortaokul düzeyinde kelime öğretimine yönelik yaptıkları araştırmada oyunlaştırmanın katılımcıların kelime öğrenme süreçlerine uzun vadeli olumlu katkılar sağladığını vurgulamaktadır. Oyunlaştırma yöntemiyle işlenen derslerde katılımcıların sınıf içi etkileşim düzeylerinin önemli ölçüde arttığı tespit edilmiştir. Öğrenciler, grup çalışmaları ve bireysel başarılar konusunda daha istekli hale gelmiş, sınıf içinde iş birliği yaparak öğrenme sürecine daha aktif katılım göstermişlerdir.

Benzer şekilde, Tobias ve arkadaşları (2014), oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin dil becerilerini geliştirdiğini, kelime bilgisi ve dil yapısındaki ilerlemelerin öğrenmenin daha üst seviyelere taşınmasını sağladığını ifade etmektedir. Bu bağlamda, oyunlaştırmanın dil becerilerini geliştirme üzerindeki etkisi, eğitimcilere daha etkili stratejiler geliştirme konusunda önemli ipuçları sunmaktadır.

Araştırmanın üçüncü araştırma sorusu kapsamında Kahoot! platformunun sınıf içi uygulanmasıyla katılımcıların derse katılımı ve etkileşimine olan katkısı sorusuna cevap aranmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular, oyunlaştırmanın katılımcıların sadece motivasyonu ve kelime bilgisini artırmakla kalmadığını, aynı zamanda derse olan katılım seviyelerini de yükselttiğini göstermektedir. Bu araştırma bulguları, literatürde yer alan Kahoot! platformunun motivasyonu artırdığı, kelime bilgisini geliştirdiği ve derse katılımı teşvik ettiği yönündeki çıkarımlara sahip çalışmalarla örtüşmektedir. Kahoot! gibi araçlar öğrencilerin rekabetçi bir ortamda öğrenmelerini sağlayarak öğrenme süreçlerini daha dinamik hale getirmektedir. Rekabetin öğrenmeyi pekiştirdiği ve öğrencileri daha fazla çaba harcamaya yönlendirdiği görülmektedir. Bu sonuç, Vygotsky'nin (1978) Sosyal Bilişsel Kuramıyla uyum içindedir; çünkü öğrenme, sosyal etkileşim yoluyla gerçekleşmektedir. Kısaca öğrenme, öğrencilerin birbiriyle etkileşim içinde olduğu, aktif katılım gerektiren bir süreçtir.

Eğitimde derse katılım, öğrenme çıktılarının iyileştirilmesi açısından kritik öneme sahiptir. Ancak geleneksel öğretim yöntemleri, öğrencilerin derse olan ilgisini ve etkileşim düzeyini artırmada yetersiz kalabilmektedir (Şahin, 2019). Bu bağlamda, oyunlaştırma gibi yenilikçi yaklaşımlar, öğrencilerin derse aktif katılımını sağlamak için etkili bir yöntem olarak öne çıkmaktadır (Deterding vd. 2011). Derse aktif katılım, öğrencilerin öğrenme sürecini olumlu yönde geliştiren bir faktördür. Araştırma bulguları, Kahoot!'un sınıf içi etkileşimi artırarak öğrencilerin derse daha fazla dahil olmasını sağlayan bir araç olduğunu göstermektedir. Plump ve LaRosa (2017) ise gruba dayalı oyunlaştırma faaliyetlerinin iş birliğini güçlendirdiğini ve öğrenciler arasındaki sosyal bağların kuvvetlenmesiyle sağladığı faydaları dile getirmektedir.

Bu araştırmaya benzer sonuçları, Kahoot! etkinliklerinin öğrencilerin derse olan ilgilerini artırdığını ve öğrenme süreçlerinde daha aktif rol almalarını sağladığını gösteren çalışmalar, öğrencilerin oyunlarda yer almak ve sorulara doğru cevaplar vermek için daha istekli hale geldiğini vurgulamaktadır. (Plump ve LaRosa, 2017). Demirtaş ve Akgül (2024) tarafından yapılan çalışmada da benzer sonuçlar elde edilmiş, dijital oyunlaştırma araçlarının katılımcıların derslere katılımlarını artırarak öğrenme süreçlerine daha fazla dahil olmalarını sağladığı belirtilmiştir. Santos ve Ferreira (2024), tarafından yapılan çalışmada dijital oyunlaştırma araçlarının katılımcılar arasındaki iletişimi güçlendirdiği ve iş birliği becerilerini geliştirdiği belirtilmiştir.

Bununla birlikte, oyunlaştırma araçlarından biri olan Kahoot! gibi araçların sunduğu ödül sistemlerinin öğrenciler arasında sağlıklı bir rekabet ortamı yarattığı düşünülmektedir. Wang (2015) tarafından yapılan bir çalışma, Kahoot! kullanımının öğrencilerin sosyal katılımını ve iş birliğini desteklediğini ortaya koymaktadır. Kahoot! uygulaması ile ders içerisinde oluşan katılım ve öğrenme üzerinden yarış sayesinde öğrencilerin derse katılma motivasyonunu da arttırdığı görülmektedir. Tobias ve arkadaşları (2014) da oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin dikkatini canlı tutarak öğrenme süreçlerini iyileştirdiğini belirtmektedir. Bu durum göstermektedir ki, oyunlaştırma, sınıf içi dinamikleri olumlu yönde değiştirerek, öğrencilerin daha aktif bir şekilde katılım sağlamasına yardımcı olmuştur (Deterding vd., 2011).

Bu araştırmada edinilen bulgulara göre Kahoot! platformunun öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdiği düşünülmektedir. Şahin (2024)'ün beşinci sınıf öğrencileriyle yaptığı deneysel araştırmada oyunlaştırmanın öğrencilerin akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu çalışma, oyunlaştırma yöntemlerinin öğrenci merkezli öğrenmeyi teşvik ettiğini ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdiğini göstermektedir. Bu çalışmalar, oyunlaştırmanın eğitimdeki olumlu yönlerini desteklerken rekabetin bazı öğrenciler üzerindeki olumsuz etkilerine de dikkat çekmektedir.

Bu yaklaşımı destekleyen bir başka görüş oyunlaştırmanın öğrenciler üzerindeki olumlu etkilerinin yanında, bazı sınırlılıklarının da bulunduğunu ortaya koymaktadır. Örneğin, rekabet ortamının öğrenciler üzerinde stres yaratabileceği belirtilmiştir (Erdoğan ve Karataş, 2019). Özellikle düşük performans sergileyen öğrenciler, sosyal kaygı nedeniyle rekabetten olumsuz etkilenebilmektedir. Johnson ve Wang (2024) tarafından yapılan geniş çaplı bir meta-analiz çalışmasında da rekabet odaklı oyunlaştırma modellerinin bazı katılımcılarda stres yaratabileceği ancak iş birliğine dayalı oyunlaştırma stratejilerinin öğrenme sürecini desteklediği belirtilmiştir. Benzer bir şekilde bu araştırmada da katılımcıların bazılarının çekingen tavır sergiledikleri gözlemlenmiştir.

Bu çalışmada, öğrenci görüşme ve öğrenci görüş formlarından elde edilen bulgulara göre, Kahoot! platformunun öğrenciler arasındaki iletişimi ve iş birliğini desteklediği, aynı zamanda öğrencilerin yanlış yapmaktan çekindikleri durumda dahi Kahoot! gibi oyun araçları aracılığıyla bu çekingenliklerini aştıkları görüşüne ulaşılmaktadır. Kahoot! uygulaması, öğrencilere anlık geri bildirim sağlayarak doğru ve yanlış cevapları hızlıca öğrenme fırsatı sunmaktadır. Bu durum, öğrencilerin öğrenme süreçlerine daha fazla dahil olmasını sağlamakta ve katılım düzeylerini artırmaktadır (Hamari vd., 2014).

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırma ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma yönteminin katılımcıların motivasyonu, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılımı üzerindeki yansımalarını incelemiştir. Oyunlaştırma, geleneksel öğretim yöntemlerine alternatif olarak katılımcıların öğrenme süreçlerini daha etkileşimli, eğlenceli ve motive edici bir hale getiren yaklaşımdır. Bu çalışmada, özellikle Kahoot! dijital oyunlaştırma aracına odaklanılmış ve katılımcılar üzerindeki yansımaları nitel veri analizleriyle değerlendirilmiştir. Araştırmadan edilen bulgular literatürdeki güncel çalışmalarla desteklenmiştir.

Araştırma sonuçları oyunlaştırmanın katılımcıların derse olan ilgisini ve katılımını olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Oyunlaştırma olumlu etkiler yaratmış olsa da katılımcıların bir kısmı rekabet ortamının zaman zaman stres oluşturduğunu ifade etmiştir.

Bu çalışma derse katılım ve etkileşim konusunda, Kahoot! uygulamasının, takım çalışmasını ve iş birliğini geliştirip arkadaşlık bağlarını güçlendirdiğini, sınıf içinde daha aktif katılımlı öğrencilerden oluşan bir ortam yaratmaya katkı sağladığını göstermektedir. Yukarıda belirtilen sonuçlara dayanarak, özellikle Kahoot! gibi araçların sunduğu dinamik ortamların, öğrencilerin sıkıcı buldukları geleneksel yöntemleri aşarak derse olan ilgilerini artırıp dijital araçlara dayalı öğrenime olanak tanıdığı çıkarımında bulunulabilir.

Dijital araçların sağladığı tekrar fırsatları, anlık geri bildirimler, görsel destek ve rekabet unsurları, öğrencilerin kelime öğrenme süreçlerini olumlu yönde etkilemiştir. Dolayısıyla eğitimcilerin Kahoot! ve benzeri araçları hedeflere uygun şekilde entegre etmeleri, öğrencilerin kelime bilgisi gelişimini destekleyecek ve öğrenme süreçlerini daha etkili hale getirecektir.

Bu araştırma, oyunlaştırma yöntemlerinin ve Kahoot! platformunun yabancı dil eğitiminde motivasyon artışı, kelime bilgisi gelişimi ve derse katılım gibi kritik unsurlar üzerindeki pozitif etkilerini açıkça ortaya koymaktadır. Araştırma sonucu, Kahoot! oyunlaştırma yönteminin İngilizce öğretiminde öğrenci motivasyonunu artıran, kelime

bilgisini geliştiren ve derse katılımı yükselten etkili bir strateji olduğunu göstermektedir. Ancak oyunlaştırmanın daha verimli kullanılması için birtakım öneriler getirilebilir.

Araştırma sonucu doğrultusunda, eğitimcilerin Kahoot! ve benzeri dijital oyunlaştırma araçlarını, sınıf ortamında daha bilinçli ve stratejik bir şekilde kullanmaları önerilmektedir. Eğitimcilerin, bu araçları öğrencilerin bireysel öğrenme stillerine ve sınıf dinamiklerine uygun bir şekilde entegre etmeleri, öğrenme süreçlerinin daha etkin ve verimli hale gelmesine katkı sağlayacaktır.

Sınıf içi uygulamalarda sadece Kahoot! değil, Quizizz, Booklet ve Wordwall gibi farklı oyunlaştırma araçları da derse entegre edilerek, öğrencilerin ilgisi daha uzun süre korunabilir. Bu dijital platformlar öğrencilere farklı türde sorular sorarak öğrenme deneyimini zenginleştirebilir.

Diğer yandan, araştırma, Kahoot! uygulamasının kelime dağarcığını geliştirdiğini, tekrar edilen kelimelerin daha kalıcı hale geldiğini ve öğrencilerin daha karmaşık cümleler kurmasına yardımcı olduğunu göstermektedir. Öğrenciler, oyunlaştırmanın kelime öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirdiğini belirtmiştir. Bu sebeple, dijital teknolojiye dayalı oyunların daha hızlı ve verimli ders süreci oluşturduğu düşünüldüğünden, öğretim programına dahil edilmesi önerilmektedir.

Anlık geri bildirim sağlayan Kahoot! gibi platformlar için detaylı geri bildirim mekanizmaları eklemek faydalı olabilir. Yanlış cevapları analiz etmek için ekranda otomatik olarak açıklamalar gösteren bir sistem geliştirilebilir.

Katılımcının ilgi odağını tamamıyla hedef öğretiye yöneltmek için sanal gerçekliği artırılmış oyunlaştırma programları geliştirilebilir.

Oyunlaştırma yöntemlerini en verimli şekilde ve bilinçli kullanabilmeleri için öğretmenlere yönelik kısa eğitim programları hazırlanabilir.

Dijital oyunlaştırma yöntemi, yabancı dil öğretiminde motivasyonu artıran, öğrenmeyi eğlenceli hale getiren ve öğrencilerin aktif katılımını destekleyen yenilikçi bir eğitim aracı olarak öne çıkmaktadır. Ancak, en güncel sonuçları alabilmek için bu öğrenim sürecinin daha geniş kapsamlı katılımcı kitlesine uygulanması önerilmektedir.

KAYNAKLAR

Ağaoğlu, A., ve Şad, S. N. (2022). Uzaktan Eğitimde Oyunlaştırma Uygulamalarının Üniversite Öğrencilerinin İngilizce Derslerindeki Akademik Başarılarına ve Motivasyonlarına Etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi,* 20(3), 730-761. https://doi.org/10.37217/tebd.1009971

Akın, A. (2022). *Kahoot!'un İngilizce kelime öğretiminde başarı ile motivasyona etkisi ve öğrenci görüşleri* (Yayın no.603588), [Yüksek Lisans Tezi, Düzce Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı Ankara Üniversitesi]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Alanka, D. (2024). Nitel Bir Araştırma Yöntemi Olarak İçerik Analizi: Teorik Bir Çerçeve. *Kronotop İletişim Dergisi*, 1(1), 64-84.

Anderson, C. A. (2014). The Psychology of Game-Based Learning. *Educational Psychology Review,* 26(4), 559-572.

Ata, R., ve Yarbaşı, Y. (2023). Yabancı Dil Eğitiminde Oyunlaştırma: Bir sistematik Derleme Çalışması, *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 23 (2), 146-165.

Bahrick, H. P., ve Hall, L. K. (1991). Lifetime maintenance of high school mathematics content. *Journal of Experimental Psychology: General, 120*(1), 20–33.

Baker, D. J. (2014). The Ethics of Online Learning and Teaching. *Ethics and Information Technology*, 16(2), 135-141.

Başaran, M. (2019). Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı ve Oyunlaştırma Yaklaşımları. *Eğitim Teknolojileri Araştırma Dergisi,* 5(1), 45-59.

Baxter, P., Jack, S. (2008). "Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice Researchers". *The774575 Qualitative Report*, 13(4), 544-559.

Bruner, J. (1966). *Toward a Theory of Instruction.* Cambridge: Harvard University Press.

Beauchamp, T. L., Childress, J. F. (2009). *Principles of Biomedical Ethics* (6th ed.). New Jersey: Wiley-Blackwell.

Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40.

Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Çalışkan, B., Tabak, F. (2022). Eğitimde Oyunlaştırma Stratejileri. *Eğitimde Yeni Yaklaşımlar Dergisi,* 12(2), 67-80.

Deci, E. L., Ryan, R. M. (2002). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.

Demir, A., ve Arı, Y. (2021). Eğitimde Oyunlaştırmanın Öğrenci Motivasyonu Üzerindeki Etkisi. *Eğitim Araştırmaları Dergisi,* 15(3), 45-60.

Demir, F. & Koç, M. (2023). Fen bilimleri dersinde Kahoot! kullanımının öğrenci motivasyonuna etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 7(1), 78-95.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining" gamification". *Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems* (pp. 2425-2428).

DeVellis, R. F. (2017). Scale Development: Theory and Applications (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Ekiz, D., (2009). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Anı Yayıncılık.

Erdoğan, Z., Karataş, H. (2019). Eğitimde Rekabetin Psikolojik Etkileri. *Türk Psikoloji Dergisi*, 24(4), 89-105.

Europass, (t.y.). What is the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR)? 20 Ocak 2025 tarihinde Erişim adresi: https://europass.europa.eu/tr/what-common-european-framework-languages-cefr

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20-29.

Glefne, C. (2016). Nitel Araştırmaya Giriş (4. Baskı). İstanbul: Seçkin Yayıncılık

Güler, A., Halıcıoğlu, M. B., ve Taşğın, S. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri: Teorik Çerçeve ve Pratik Öneriler*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

Hamari, J., Koivisto, J., Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*.

Harvard Üniversitesi Eğitim Fakültesi ve Stanford Üniversitesi Psikoloji Bölümü. (2024). Kahoot! Kullanımının Akademik Performans Üzerindeki Etkileri: Bağımsız Çalışmaların Meta-Analizi. *Journal of Educational Psychology*, 68(2), 145-168.

Hüner, O. (2018). *Oyunlaştırmanın ikinci dil eğitiminde akademik başarı ve motivasyon üzerine olan etkileri* (Yayın no.495526), [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Teknolojileri Ana Bilim Dalı]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Incekar, O. (2025). *Oyunlaştırmanın ikinci dil eğitiminde akademik başarı ve motivasyon üzerine olan etkileri* (Yayın no.495526), [Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Teknolojileri Ana Bilim Dalı]. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/

Jovanović, A., ve Petrović, M. (2025). The Use of Kahoot! in Foreign Language Teaching: A Case Study at Singidunum University. *Journal of Educational Technology,* 29(2), 120-137.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Zurich, Switzerland: Pfeiffer.

Kaya, H., Güneş, M. (2021). Eğitim Teknolojileri ve Dijital Oyunlaştırma. *Eğitim ve Teknoloji Dergisi,* 18(1), 33-50.

Kıyançiçek, E., ve Uzun, L. (2022). Gamification in English Language Classrooms: The Case of Kahoot! (İngilizce Dil Sınıflarında Oyunlaştırma: Kahoot! Örneği). Bilim, Eğitim, *Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergisi) (Science, Education, Art and Technology Journal (SEAT Journal),* 6 (1), 1-13.

Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology*. New York: Sage Publications.

Landers, R. N., Landers, A. K. (2014). An Empirical Test of the Theory of Gamified Learning: The Effect of Leaderboards on Time-on-Task and Academic Performance. *Simulation and Gaming,* 45(6), 769–785

Lave, J., Wenger, E. (1991). Situated Learning: Legitimate Peripheral Participation. Cambridge: Cambridge University Press.

Kvale, S. (1996). *Interviews: An Introduction to Qualitative Research Interviewing*. New York: Sage Publications.

Maden, S. (2016). Kahoot! Öğrenme Platformunun Akademik İngilizce Derslerinde Kelime Öğretiminde Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri. Uluslararası Çağdaş Eğitim Araştırmaları Kongresi. Muğla. 358-363

Malone, T. W., ve Lepper, M. R. (1987). Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning. *Aptitude, Learning, and Instruction,* 3, 223-253.

Martin, C., ve Dupont, L. (2024). Kahoot! and Online Language Learning: Impact on Student Engagement and Motivation in French Classes. *Frontiers in Education,* 9, 1430729.

Mayring, P. (2000). Qualitative Content Analysis. *Forum: Qualitative Social Research*, 1(2).

Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. Hoboken, NJ: Jossey-Bass.

Miles, M. B., Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language.* Cambridge: Cambridge University Press.

Nikolic, J., Nikolic, J., Gajic, T., Gagic, A. (2022). The Use of Kahoot! in Foreign Language Teaching. International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research, http://dx.doi.org/10.15308/Sinteza-2022-347-352

Norveç Bilim ve Teknoloji Üniversitesi (NTNU). (2025). Kahoot!'un Öğrenci Öğrenme Sonuçları Üzerindeki Etkileri: Bir Meta-Analiz. Kahoot Research Reports. 10 Ocak 2025 tarihinde https://kahoot.com/blog/2025/01/03/yeni-arastirma-kahoot-ogrenme-sonuclarini-ogrenilenlerin-kaliciligini-motivasyonu-ve-daha-fazlasini-iyilestiriyor/ adresinden alındı.

Nurhayati, D. A. (2025). The Effectiveness of Kahoot! in Improving English Vocabulary Among High School Students. *International Journal of Interactive Learning,* 14(1), 45-58.

Özdemir, O. (2025). Kahoot! Oyun Tabanlı Dijital Öğrenme Platformu: Kapsamlı Bir Meta-Analiz. *Journal of Computer Assisted Learning.*

Öztürk, M. (2021). Türkiye'de ve dünyada ilköğretim düzeyinde oyunlaştırma üzerine yapılan lisansüstü çalışmaların içerik analizi. *Milli Eğitim Dergisi,* 50(1), 123-145.

Plump, C. M., LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151-158.

Ryan, R. M., ve Deci, E. L (2000), Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development and well-being. *American Psychologists,* 55 (1), 68-78.

Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., ve Mandl, H. (2017). How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 69, 371-380.

Santos, F., ve Ferreira, R. (2018). Gamification and education: A systematic review. *Educational Technology & Society*, *21*(2), 142-158.

Sezgin, A. (2020). *Oyunlaştırma ve Eğitim Uygulamaları*, İstanbul Eğitim Yayıncılık.

Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice.* Allyn ve Bacon.

Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. New York: Sage Publications.

Sternberg, R. J. (2009). *Ethical Issues in the Use of Cognitive Psychology and Cognitive Science*. In *Handbook of Ethics in Education* (pp. 75-90). New York: Springer.

Şahin, M. (2019). Yabancı Dil Öğretiminde Oyunlaştırma Uygulamalarının Etkileri. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 44(2), 101-118.

Tekin, H. H.,Tekin, H. (2012). Nitel araştırma yönteminin bir veri toplama tekniği olarak derinlemesine görüşme. *İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Dergisi,* 3(13), 101-116.

Thomas, R. M. (1998). *Conducting Educational Research: A Comparative View*. West Port, Conn: Bergin&Garvey.

Tobias, S., Fletcher, J. D., Wind, A. (2014). Game-based learning: An introduction and overview. *Journal of Educational Technology & Society,* 17(3), 55-63.

University of Cambridge, Eğitim Teknolojileri Bölümü. (2025). Ters Yüz Edilmiş Sınıf Modelinde Kahoot! Kullanımının Öğrenci Motivasyonuna Etkisi. *Journal of Educational Technology and Society,* 28(1), 52-68.

Vayena, E., Blasimme, A., Kovacs, M. (2018). Ethical challenges of big data in health research. *PLoS Medicine,* 15(8), e1002677.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge: Harvard University Press.

Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education,* 82, 217-227.

Werbach, K., Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2008). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, A., Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.

Yıldırım, E. (2020). Oyunlaştırma ile Eğitimde Yenilikçi Yaklaşımlar. *Sosyal Bilimler Dergisi,* 8(3), 120-135.

Yılmaz, B. (2023). Almanca öğretiminde oyunlaştırmanın etkisi: Kahoot! örneği. *Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi,* 5(2), 45-60.

Yılmaz, S. (2022). Yabancı Dil Öğretiminde İnteraktif Uygulamalar: Kahoot! ve Quizizz. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi,* 9 (3), 648-666.

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). New York: Sage Publications.

Weber, R. P. (1990). *Basic Content Analysis*. New York: Sage Publications.

Zayed Üniversitesi Eğitim Fakültesi. (2025). Matematik Eğitiminde Kahoot!'un Motivasyon ve Başarıya Etkisi: 10. Sınıf Öğrencileri Üzerinde Bir Araştırma. *International Journal of Mathematics Education*, 12(4), 310-329.

EKLER

Ek-1: Ders Planı Çizelgesi

DERS	Main Course
KONU	UNIT-7 Home and Away Vocabulary items about living accomodation, furnishings, synonyms and antonyms
SINIF	7
SÜRE	40x2
TARİH	08.04.2024 – 12.04.2024
KAZANIMLAR	
Living accomodation ve furnishings ile ilgili kelimeleri tanır. Bu kelimeleri cümle içinde kullanabilir. Genişlik – darlık bildiren sıfatları eş anlamlı ve zıt anlamlı (synonyms and antonyms) olarak kullanabilir.	
HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ	
Block of flats, caravan, igloo, castle, houseboat, hut, lighthouse, boat, palace, tent, villa Cramped, massive, messy, neat, spacious, tiny, roomy, tidy, enormous Bench, blanket, cabinet, carpet, curtains, cushion, duvet, lampshade, mattress, rail, rug, sheet, shelf, sink	
ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	
*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları *grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma * online oyun oynama (Kahoot!)	
KULLANILAN KAYNAKLAR	
Online Tools (Kahoot!)	
ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ	
GİRİŞ	(40 dk) Powerpoint sunusu üzerinden living accomodation ile ilgili kelimeler resimlerle öğrencilere tanıtılır. Kelimeler üzerine bireysel görüşler ve yorumlar alınır.

GELİŞME	Gold Experience sayfa 97'de birinci alıştırmada fotoğraflarla listede yer alan kelimeler eşleştirilir. Arta kalan kelimelerin anlamları konuşulur. Öğrencilere hangi living accomdation'ı tercih ettikleri nedenleriyle beraber sorulur. Alıştırma ikide yer alan soru öğrencilere yöneltilir. Öğrenciler farklı cevapları tartışırlar. Explore vocabulary box'ta yer alan synonyms and antonyms yapıları highlight edilerek çalışılır. Öğrencilerden ek örnekler bulmaları istenir. Alıştırma dörtte listede yer alan kelimeler doğru başlığın altına yerleştirilir. Öğrencilerle beraber her bir kelimeyle birer örnek cümle kurup deftere yazdırılır. https://create.kahoot.it/share/unit-7-socrative-2/bce963fe-fab4-4390-a959-861366cc664a Kahoot! oyunu sınıfta oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur. (40 dk) Powerpoint sunusu üzerinden furnishings ile ilgili kelimeler resimlerle öğrencilere tanıtılır. Alıştırma üçteki diyaloglar öğrencilere dinletilir. Alıştırmadaki listede yer alan kelimelerden hangilerinin konuşmada geçtiğini bulmaları istenir. İki kez artarda dinledikten sonra cevaplar öğrencilerle kontrol edilir. https://create.kahoot.it/share/unit-7-socrative-3/28fbe31d-9c0c-4b7f-86c5-887a70f74dd9 Kahoot! oyunu sınıfta oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri aynı sayfadaki resimlerle eşleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Kahoot! oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen kelimelerin synonym ya da antonym'lerini doğru eşleştirir. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

DERS	Main Course
KONU	UNIT-7 Home and Away Vocabulary items about living accomodation, furnishings, phrasal verbs, phrases
SINIF	7
SÜRE	40x2
TARİH	15.04.2024 – 19.04.2024
KAZANIMLAR	
Living accomodation ile ilgili phrasal verb'leri tanır. Bu phrasal verb'leri cümle içinde kullanır. Phrases ve phrasal verb'leri anlamlarıyla ayırt eder.	
HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ	
Hang up, put up, tidy up, clear up, sort out, put away Break the ice, fluent, language barrier Pull out, on te way, head for, come into contact, take advantage of an opportunity, well-known for, named after, go through customs, on board, keep costs to a minimum Board (v), brake (v, n), cabin, crew, deck, departure lounge, guard, network, pilot, platform, port, terminal, track, traffic, tunnel Be attracted to something/somebody, high/low off the ground, out of doors, pride yourself on something	
ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	
*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları *grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma * online oyun oynama (Kahoot!)	
KULLANILAN KAYNAKLAR	
Online Tools (Kahoot!)	
ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ	
GİRİŞ	(40 dk) Powerpoint sunusu üzerinden ilgili phrasal verb'ler gösterilir, öğrenciler defterlerine yazarlar. Her biri üzerinde ayrıca konuşulur.
GELİŞME	Sayfa 97 ex.5 kitap üzerinde yapılır. Öğrenciler cevapları tartışır.

	Student's Book sayfa 100, ex.3'e geçmeden önce Powerpoint sunusu üzerinden ilgili phrasal verbs gösterilir, öğrenciler defterlerine yazarlar. Her biri üzerinde ayrıca konuşulur. Sayfa 100 explore vocabulary box'taki açıklama ve kelimeler highlight edilir, prepositions vurgulanır. 3. alıştırmadaki cümleler uygun preposition'larla tamamlanır. Phrase'lerin anlamları üzerinde durulur. https://create.kahoot.it/share/unit-7-socrative-4/20655a41-f3ee-4e9b-80f8-0e1b3b39fe12 Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur. (40 dk) Student's Book sayfa 100 ex.2'deki kelimeler daha önceden ödev olarak araştırılır. Sınıfta bu kelimelerin anlamları üzerinde konuşurlar. Sayfa 100, ex.2 deftere yapılır. Kelimeler kategorilere göre sınıflandırılır. Sayfa 100, ex.5 yapılır. Phrase'ler vurgulanır, anlamları tekrar edilir. Sayfa 98 ex.2'deki kelimeler ve phrase'lerin anlamları tartışılıp alıştırma kitap üzerinde yapılır. Sayfa 98 ex.6'daki kelime ve phrase'ler için Powerpoint sunusu üzerinden ilgili phrasal verb'ler gösterilir, öğrenciler defterlerine yazarlar. Her biri üzerinde ayrıca konuşulur. Ex.6 kitap üzerinde yapılır, cevaplar sınıfça kontrol edilir, ardından deftere yazılır. https://create.kahoot.it/share/unit-7-socrative-5/aa9c5ef6-7840-44eb-958c-d4d61636413a Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur. HW: Workbook sf. 83 Vocabulary ödev olarak atanır.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri cümlelere doğru haliyle yerleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Kahoot! oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

DERS	Main Course
KONU	UNIT-7 Home and Away Vocabulary items about living accomodation, furnishings, synonyms and antonyms
SINIF	7
SÜRE	40x1
TARİH	22.04.2024 – 26.04.2024

KAZANIMLAR

Living accomodation ve furnishings ile ilgili kelimeleri ve phrasal verb'leri cümle içinde kullanır.
Phrases ve phrasal verb'leri anlamlarıyla ayırt eder.
Genişlik – darlık bildiren sıfatları eş anlamlı ve zıt anlamlı (synonyms and antonyms) olarak cümle içinde kullanabilir.

HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ

Hang up, put up, tidy up, clear up, sort out, put away
Break the ice, fluent, language barrier
Pull out, on te way, head for, come into contact, take advantage of an opportunity, well-known for, named after, go through customs, on board, keep costs to a minimum
Board (v), brake (v, n), cabin, crew, deck, departure lounge, guard, network, pilot, platform, port, terminal, track, traffic, tunnel
Be attracted to something/somebody, high/low off the ground, out of doors, pride yourself on something
Block of flats, caravan, igloo, castle, houseboat, hut, lighthouse, boat, palace, tent, villa
Cramped, massive, messy, neat, spacious, tiny, roomy, tidy, enormous
Bench, blanket, cabinet, carpet, curtains, cushion, duvet, lampshade, mattress, rail, rug, sheet, shelf, sink

ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ

*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları

*grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma

* online oyun oynama (Wordwall)

KULLANILAN KAYNAKLAR

Online Tools (Wordwall)	
ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ	
GİRİŞ	(40 dk) Öğrenciler Student's Book sayfa 105 Wordlist'teki kelimelerden rastgele seçerek birer cümle içinde kullanırlar ya da anlamlarını açıklarlar.
GELİŞME	Student's Book sayfa 105 ex.1 kitap üzerinde yapılır. Öğrenciler cevapları tartışır. Student's Book sayfa 105 ex. 2 ikili çalışma olarak yapılır. Cevaplar sınıfta tek tek açıklanır. Workbook sayfa 83 Vocabulary ödevi detaylı kontrol edilir. https://wordwall.net/resource/73686068/overall-unit-7 Wordwall oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar üzerinde durulur.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri cümlelere doğru haliyle yerleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Wordwall oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

DERS	Main Course
KONU	UNIT-8 What's in a number? Vocabulary items about maths, nouns with *-tion, -sion, -ment*, synonyms and antonyms about *easy* and *difficult*
SINIF	7
SÜRE	40x1
TARİH	29.04.2024 – 03.05.2024

KAZANIMLAR

Matematik ile ilgili kelimeleri cümle içinde kullanır.
-tion, -sion, -ment eklerini kullanarak kelimeleri fiilden isme dönüştürür.
Kolay (easy) ve *zor* (difficult) anlamlarına gelen sıfatları eş anlamlı ve zıt anlamlı (synonyms and antonyms) olarak cümle içinde kullanabilir.

HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ

Add, angle, area , average, divided by, double, even, fraction, minus, multiplied by, negative, odd, percentage, plus, positive, quarter, series, subtract
Calculate – calculation, decide – decision, employ – employment, improve – improvement, measure – measurement, solve – solution
A piece of cake, basic, clear, confusing, nightmare, simple, struggle, tough, tricky

ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ

*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları

*grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma

* online oyun oynama (Wordwall)

KULLANILAN KAYNAKLAR

Online Tools (Wordwall)

ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

GİRİŞ	(40 dk) Powerpoint sunusu üzerinden matematikle ilgili kelimeler gösterilir, öğrenciler defterlerine yazarlar. Her biri üzerinde ayrıca konuşulur.
GELİŞME	Student's Book sayfa 111 ex.1 kitap üzerinde yapılır. Cevaplar öğrencilerden alınır. Student's Book sayfa 111 ex.4'te yer alan listedeki kelimelerin anlamları üzerinde durulur. Öğrenciler alıştırmayı kitap üzerinde yaparlar. Cevaplar sınıfta tek tek yapılır. Student's Book sayfa 111 explore vocabulary kutusu sınıfta okunur, highlight edilir, öğrencilerden benzer yapıda farklı kelimeler bulmaları istenir. Bu kelimeleri öğrenciler defterlerine yazarlar. Student's Book sayfa 111 ex.6 ikili çalışma olarak yapılır. Cevaplar sınıf içinde paylaşılır. Unit 8 - Crossword (wordwall.net) Wordwall oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar üzerinde durulur.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri cümlelere doğru haliyle yerleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Wordwall oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

DERS	Main Course
KONU	UNIT- 9 Express Yourself Vocabulary items about creative arts events, visual arts, collocations, live entertainment
SINIF	7
SÜRE	40x2
TARİH	06.05.2024 – 10.05.2024

KAZANIMLAR
Creative arts events (yaratıcı sanat etkinlikleri), live entertainment ile ilgili kelimeleri cümle içinde kullanır. *Collocations (söz öbekleri)* ve phrasal verb'leri cümle içinde kullanır.
HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ
Animation, artwork, creation, design, graffiti, original, represent Bring together, build up, join in, start out, think up, try out Cartoon character, artistic skill, vivid imagination, fantasy world, pop culture, street art, learning experience Acoustics, background, classical, live, stage, musicians, open-air, performance, venue, world-class Queue, box office, row, opening night, play, main roles, sold out, audience, interval
ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ
*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları *grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma * online oyun oynama (Kahoot!)
KULLANILAN KAYNAKLAR
Online Tools (Kahoot!)
ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ

GİRİŞ	(40 dk) Öğrenciler kitaba göz gezdirerek daha önceden öğrenilen kelimelerden beşer tane not alırlar. Sınıf iki gruba ayrılır. Her gruptan sırayla birer kişi seçtiği kelimeyi tahtada yalnızca çizerek kendi grubuna 1 dakika içinde anlatmaya çalışır. En yüksek puanı alan grup oyunun kazananı olur.

GELİŞME	Student's Book sayfa 125 ex.1'deki kelimelerin anlamları tartışılır. Ardından alıştırma kitap üzerinde yapılır. Cevaplar öğrencilerden alınır. Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır. Student's Book sayfa 125 ex.2'deki alıştırmayı yaparlar. Cevaplar sınıfta tek tek verilir. Student's Book sayfa 125 explore vocabulary kutusu sınıfta okunur, highlight edilir, öğrencilerden benzer yapıda farklı kelimeler bulmaları istenir. Student's Book sayfa 125 ex.4 ikili çalışma olarak yapılır. Cevaplar sınıf içinde paylaşılır. Collocations üzerinde durulur. https://create.kahoot.it/share/unit-9-vocabulary-1/23040f6b-ad1e-4dd1-b0aa-2db8555ac5ae Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur. (40 dk) Student's Book sayfa 128 ex.2'deki kelimelerin anlamları üzerinde durulur. Öğrenciler kutudaki kelimeleri cümlelere yerleştirir. Cevaplar sınıfta verilir. Student's Book sayfa 128 ex.3'teki diyalog okunur. Cümleleri tamamlayacak uygun kelimeler seçilir. Student's Book sayfa 128 ex.6 öğrenciler bireysel yaparlar. Cevaplar sınıf içinde tartışılır. https://create.kahoot.it/share/unit-9-vocab-2/a95c3052-2113-47ec-9364-733cbf5945ff Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri cümlelere doğru haliyle yerleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Kahoot! oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

DERS	Main Course
KONU	UNIT- 9 Express Yourself Vocabulary items about creative arts events, visual arts, collocations, live entertainment
SINIF	7
SÜRE	40x2
TARİH	13.05.2024 – 17.05.2024

KAZANIMLAR
Creative arts events (yaratıcı sanat etkinlikleri), live entertainment ile ilgili kelimeleri cümle içinde kullanır. *Collocations (söz öbekleri)* ve phrasal verb'leri cümle içinde kullanır.
HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ
Animation, artwork, creation, design, graffiti, original, represent Bring together, build up, join in, start out, think up, try out Cartoon character, artistic skill, vivid imagination, fantasy world, pop culture, street art, learning experience Acoustics, background, classical, live, stage, musicians, open-air, performance, venue, world-class Queue, box office, row, opening night, play, main roles, sold out, audience, interval
ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ
*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları *grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma * online oyun oynama (Kahoot!)
KULLANILAN KAYNAKLAR
Online Tools (Kahoot!)

ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ	
GİRİŞ	(40 dk) Student's Book sayfa 133'teki kelime listesi üzerinde durulur. Öğrenciler seçtikleri kelimelerle birer cümle kurar ya da kelimenin anlamını söyler.
GELİŞME	Öğrenciler ikişerli gruplara ayrılır. Student's Book sayfa 133 ex.1 yapılır. Cevaplar sınıf içinde tartışılır.

	Student's Book sayfa 133 ex.2'deki alıştırmayı yaparlar. Cevaplar sınıfta tek tek verilir. Ödev kontrolü yapılır. Workbook sayfa 90 ex.1, 4 ve 5'in cevapları öğrencilerden alınır, cevaplar tartışılır. https://create.kahoot.it/share/unit-9-vocab-3/f15724af-c8fc-40a3-be0d-66dd8b90ad19 Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur. (40 dk) Ödev kontrolü yapılır. Workbook sayfa 93'teki tüm alıştırmalar sırasıyla cevaplanır, açıklamalar yapılır. Workbook sayfa 96'daki tüm alıştırmalar sırasıyla cevaplanır, açıklamalar yapılır. https://create.kahoot.it/share/unit-9-socrative-1/89cf4d0e-af3e-4742-8118-fe3c8c70c8f9 Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri cümlelere doğru haliyle yerleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Kahoot! oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

DERS	Main Course
KONU	UNITS 7 – 8 - 9 Vocabulary items about living accomodation, furnishings, synonyms, antonyms, maths, creative, arts events, visual arts, collocations, live entertainment
SINIF	7
SÜRE	40x2
TARİH	20.05.2024 – 24.05.2024
KAZANIMLAR	
Ünite 7, 8 ve 9'un kelimeleri tekrar ederek pekiştirirler. Öğrenilen kelimeleri akıcı bir halde cümle içinde kullanırlar.	
HEDEFLENEN YAPI ve ÜNİTE SÖZCÜKLERİ	
Animation, artwork, creation, design, graffiti, original, represent, sculpture Bring together, build up, join in, start out, think up, try out Cartoon character, artistic skill, vivid imagination, fantasy world, pop culture, street art, learning experience Acoustics, background, classical, live, stage, musicians, open-air, performance, venue, studio, Queue, box office, row, opening night, play, main roles, sold out, audience, interval, learning experience	
ÖĞRETME – ÖĞRENME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	
*soru-cevap *boşluk doldurma alıştırmaları * eşleştirme * doğru / yanlış alıştırmaları *grup ve partner çalışması *beyin fırtınası * resim üzerinden cümle kurma * online oyun oynama (Kahoot! ve Wordwall)	
KULLANILAN KAYNAKLAR	
Online Tools (Kahoot! and Wordwall)	
ÖĞRETME - ÖĞRENME ETKİNLİKLERİ	
GİRİŞ	(40 dk) Student's Book sayfa 105'teki kelime listesi üzerinde durulur. Öğrenciler gruplara ayrılır. Her bir gruptan bir öğrenci tahtaya sırtı dönük olarak oturur. Öğretmen seçilen öğrencinin görmeyeceği şekilde tahtaya 3 tane kelime yazar. Gruptaki diğer öğrenciler tahtadaki öğrenciye o kelimeleri açıklayarak buldurmaya çalışır.

GELİŞME	Sayfa 119'daki kelimeler üzerinde tekrar edilir. Öğrenciler seçtikleri kelimelerle birer cümle kurar ya da anlamını açıklar. Diğer öğrenciler kelimeyi bulmaya çalışır. Student's Book sayfa 133'teki kelimeler tekrar edilir. Sırayla öğrenciler seçtikleri kelimeleri açıklar, diğer öğrenciler kelimeyi bulmaya çalışır. Mixed 1 - Quiz (wordwall.net) Wordwall oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar üzerinde durulur. (40 dk) https://create.kahoot.it/share/idioms-phrases/b906a8ba-2a1d-4f1f-bb53-850d890f86d7 Kahoot! oyunu derste oynatılır. Öğrenciler isteğe göre bireysel, ikişerli ya da gruplar halinde oyuna katılırlar. Cevaplar ve diğer şıklar üzerinde durulur. Deyimlerin anlamları tartışılır.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME	Alıştırmada geçen kelimeleri cümlelere doğru haliyle yerleştirir. Alıştırmada geçen kelimeleri doğru kategorilere ayırır. Öğrenciler Kahoot! oyununda geçen cümleleri doğru kelime ile doldurur. Oyunda geçen cümlelerde kullanılan kelimeleri doğru ya da yanlış kullanılmış olarak değerlendirir.

DERS ÖĞRETMENİ ZÜMRE/BÖLÜM BAŞKANI OKUL MÜDÜRÜ

Ek-2: Öğrenci Ders İçi Gözlem Formu (Ders öğretmeni tarafından oldurulacaktır)

Davranışlar	Evet	Hayır	Gözlenemedi	Açıklamalar
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılırken derslere karşı ilgilidir.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılırken verilen yönergeleri kavrar.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılırken verilen yönergeleri uygular.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılırken dahil olduğu gruptaki arkadaşlarıyla iletişim kurar.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan dersleri dinlemeye isteklidir.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan dersleri anlamaya isteklidir.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan				

derslerde konuşmaya isteklidir.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan derslerde soru sorar.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan derslerde sorulan sorulara cevap verir.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan derslerde disiplin kurallarına uyar.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan derslerde ders araç-gereçlerini kullanır.				
İngilizce derslerinde ders öğretmeniyle ilişkileri olumludur.				
İngilizce dersi kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulaması kullanılan derslerdeki etkinliklerde görev alır.				
İngilizce derslerinde kendini geliştirmeye gayret eder.				

Ek-3: Öğrenci Görüş Formu

Değerli Katılımcı,

Bu form, ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırmanın örneklerinden biri olan Kahoot! uygulamasının öğrenciler üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla hazırlanmış sorular içermektedir. Kahoot!, öğretmenlerin derslerinde kullanabilecekleri kısa sınavlar ve eğlenceli aktiviteler hazırlayabilecekleri bir oyunlaştırma uygulamasıdır. Bu dijital oyunlaştırma uygulaması ile öğretmenler öğrencilerin hedef konuyla ilgili gelişimlerini onlardan aldıkları geri dönütler ile takip edebilmektedir. Çalışmanın başarılı ve sağlıklı yürütülebilmesi için verdiğiniz yanıtlar oldukça önem taşımaktadır. Sorulara verdiğiniz yanıtlar sadece bilimsel amaçlı çalışma için kullanılacak olup kimseyle paylaşılmayacaktır. Bu çalışmada sizi veya kurumunuzu doğrudan veya dolaylı olarak belirtecek hiçbir veri kullanılmayacaktır. Çalışmanın bilimsel olarak yayınlanmasından sonra, paylaştığınız görüşler tarafımca imha edilecektir. Çalışmaya katılım gönüllülük ilkesine göredir. Aşağıdaki bilgileri doldurmanız, çalışmaya gönüllü olarak katıldığınızı belirtecektir. Sorulacak sorulardan istediğinize yanıt verebilirsiniz, istemediğinize yanıt vermeyebilirsiniz. Ayrıca görüşmeyi istediğiniz zaman bitirebilirsiniz.

Çalışmaya katılımınız ve katkılarınız için teşekkür ederim.

Filiz ARICI

	Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Emin Değilim	Katılıyorum	Kesinlikle katılıyorum
Kahoot! uygulamasını kolay buldum.					
Kahoot! uygulamasının eğlenceli buldum.					
Kahoot! uygulamasını istekle kullandım.					
Kahoot! uygulamasını kullanmak başarımı olumlu yönde etkiledi.					

Ek-4: Öğrenci Görüşme Formu

Değerli Katılımcı,

Bu form ortaokul İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırmanın örneklerinden biri olan Kahoot! uygulamasının öğrenciler üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla aşağıda yer alan açık uçlu soruları içermektedir. Kahoot!, öğretmenlerin derslerinde kullanabilecekleri kısa sınavlar ve eğlenceli aktiviteler hazırlayabilecekleri bir oyunlaştırma uygulamasıdır. Bu dijital oyunlaştırma uygulaması ile öğretmenler öğrencilerin hedef konuyla ilgili gelişimlerini onlardan aldıkları geri dönütler ile takip edebilmektedir. Bu soruları sizi yöneltirken, görüşmeden elde edilecek verilerin analizi için görüşmeler ses kaydıyla kaydedilecektir. Çalışmada isminiz kesinlikle kullanılmayacaktır.

Çalışmanın başarılı ve sağlıklı yürütülebilmesi için verdiğiniz yanıtlar oldukça önem taşımaktadır.

Sorulara verdiğiniz yanıtlar sadece bilimsel amaçlı çalışma için kullanılacak olup kimseyle paylaşılmayacaktır. Bu çalışmada sizi veya kurumunuzu doğrudan veya dolaylı olarak belirtecek hiçbir veri kullanılmayacaktır. Çalışmanın bilimsel olarak yayınlanmasından sonra, paylaştığınız görüşler tarafımca imha edilecektir. Çalışmaya katilim gönüllülük ilkesine göredir. Aşağıdaki bilgileri doldurmanız, çalışmaya gönüllü olarak katıldığınızı belirtecektir. Sorulacak sorulardan istediğinize yanıt verebilir, istemediğinize yanıt vermeyebilirsiniz. Ayrıca görüşmeyi istediğiniz zaman bitirebilirsiniz.

Çalışmaya katılımınız ve katkılarınız için teşekkür ederim.

Filiz ARICI

Görüşme Soruları

1. Kendinden biraz bahseder misin?

2. İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasının kullanılması derse olan ilgini etkiledi mi?

- Cevabiniz evetse, nasıl etkiledi?

• Cevabiniz hayırsa, sence neden etkilemedi?

3. İngilizce derslerinde kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasının kullanılması sonrasında yeni kelimeleri öğrenme durumunda artış oldu mu?

• Cevap evetse, öğrendiğin yeni kelimeleri akıcı bir şekilde cümle içinde kullanabilir misin?

• Cevap hayırsa, sence neden bir artış olmadı, kısaca açıklar mısın?

4. İngilizce kelime öğretiminde oyunlaştırma uygulamasının kullanımı sınıf içi etkileşime etkisi oldu mu?

• Cevabınız evetse, nasıl bir etkisi oldu?

Ek-5: Veli Onam Formu

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

Ek-6: Maltepe Üniversitesi Etik Kurul Kararı

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

Ek-7: İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü Anket Araştırma İzni

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

Ek-8: Özel Çevre Koleji Anket Araştırma Uygulama İzni

Bu belge, Yükseköğretim Kurulu tarafından 19.01.2021 tarihli "Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge" ile bildirilen 6698 Sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında gizlenmiştir.

ÖZGEÇMİŞ

Filiz ARICI

Eğitim

Lisans	2004	Yeditepe Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü (Graduated with Honors Degree)
	2004	Marmara Üniversitesi, İngilizce Öğretmenliği Sertifika Programı
	2022	CELTA (Cambridge Assessment English)

İş

2004 – 2006	Bostancı Doğa Koleji, İngilizce Öğretmeni
2006 – 2008	Çamlıca Bilfen Koleji, İngilizce Öğretmeni
2008 – 2016	Özel Atacan Koleji, İngilizce Öğretmeni
2016 – 2024	Özel Çevre Koleji, İngilizce Öğretmeni
2024 – (devam)	Yeditepe Üniversitesi, İngilizce Hazırlık Okulu, İngilizce Öğretim Görevlisi (Ders saati ücretli)

Alınan Burslar

2002	İspanyolca Dil Eğitimi, Madrid Dışişleri Bakanlığı Bursu (BECASMAE), Universitat Autonoma de Barcelona, Barselona, İspanya