



**T.C.**

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI**

**Taşnabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi**

**Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin**

**Öğrenci Değerlendirmeleri**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Tarık UÇAR**

**BURSA**

**2019**





T.C.

**BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**

**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİ BİLİM DALI**

**Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi  
Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin**

**Öğrenci Değerlendirmeleri**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Tarık UÇAR**

**Danışman**

**Doç. Dr. Yunus ALYAZ**

**BURSA**

**2019**

## BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu çalışmadaki tüm bilgilerin akademik ve etik kurallara uygun bir şekilde elde edildiğini beyan ederim.

Tarık UÇAR





**EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
tez çalışmamın **YÜKSEK LİSANS/DOKTORA İNTİHAL YAZILIM RAPORU**

**ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TÜRKÇE ve SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA**

Tarih: 17/06/2019

Tez Başlığı / Konusu: TAŞINABİLİR CİHAZLAR ARACILIĞIYLA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENİMİ UYGULAMALARININ BELİRLENMESİ, SINIFLANDIRILMASI ve ÖĞRENCİ KAZANIMLARINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMELERİ

Yukarıda başlığı gösterilen a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 124 sayfalık kısmına ilişkin, 17/06/2019 tarihinde şahsım tarafından *TURNİTİN* adlı intihal tespit programından (Turnitin)\* aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan özgünlük raporuna göre, tezimin benzerlik oranı % 8 'tür.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kaynakça hariç
- 2- Alıntılar hariç/dahil
- 3- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Özgünlük Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

Tarih ve İmza

17.06.2019

**Adı Soyadı:** TARIK UÇAR  
**Öğrenci No:** 801773002  
**Anabilim Dalı:** TÜRKÇE ve SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ  
**Programı:** YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİ  
**Statüsü:**  Y.Lisans  Doktora

**Danışman**  
(Adı, Soyad, Tarih)

**Doç. Dr. YUNUS ALYAZ**  
17.06.2019

\* Turnitin programına Uludağ Üniversitesi Kütüphane web sayfasından ulaşılabilir.

## YÖNERGEYE UYGUNLUK ONAYI

“Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Değerlendirmeleri” adlı Yüksek Lisans tezi, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanmıştır.

**Tezi Hazırlayan**


**Tarık UÇAR**



**Danışman**

**Doç. Dr. Yunus ALYAZ**



Türkçe ve Sosyal Bilimler ABD Başkanı  
  
Prof. Dr. Akdemir  
AKDEMİR

T.C.

BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı'nda **801773002** numara ile kayıtlı Tarık UÇAR'ın hazırladığı "Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması Ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Değerlendirmeleri" konulu Yüksek Lisans çalışması ile ilgili tez savunma sınavı, **17/06/2019** günü 13:00 – 14:30 saatleri arasında yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin/çalışmasının (**başarılı**) olduğuna (**oybirliği**) ile karar verilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı ve Sınav Komisyonu Başkanı)

Doç. Dr. Yunus ALYAZ

Bursa Uludağ Üniversitesi

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Minara ÇINAR

Üye

Dr. Öğr. Üyesi Faruk POLATCAN



## ÖN SÖZ

Bu çalışmanın fikir sahibi olan, sürekli iletişim kurarak yolumu bulmamı, güdülenmemi ve ilerlememi sağlayan, bilgi, deneyim ve hoşgörüsünü esirgemeyen derin saygı duyduğum çok değerli tez danışmanım Doç. Dr. Yunus Alyaz'a;

Beni akademiye yönlendiren, entelektüel donanımıyla beni büyüleyen, büyük destekçim ve sırdaşım canım hocam/ablam Dr. Öğretim Üyesi Canan Sevinç'e;

Yüksek lisans hayatım süreci boyunca sürekli yanımda olan canım kardeşim Arda Öztürk'e; tüm samimi duygularıyla sevgi, teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Android PlayStore ve IOS AppStore sanal mağazalarında; akıllı telefon ve tablet bilgisayarlarda kullanılmak üzere geliştirilmiş yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik uygulamaların/oyunların; belirlenmesi, sınıflandırılması ve öğrenci kazanımlarının belirlenebilmesini amaçlayan bu çalışma, Uludağ Üniversitesi Eğitim Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı / Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Bilim Dalında yüksek lisans tez çalışması olarak gerçekleştirilmiştir.

Tarık Uçar



## ÖZET

Yazar: Tarık UÇAR

Üniversite: Uludağ Üniversitesi

Enstitü: Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Ana Bilim Dalı: Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi

Bilim Dalı: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi

Tezin Niteliği : Yüksek Lisans Tezi

Sayfa Sayısı: xvii+105

Mezuniyet Tarihi:

Tez: Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi

Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Değerlendirmeleri

Danışman: Doç. Dr. Yunus ALYAZ

### **Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Değerlendirmeleri**

Çalışmanın amacı, bilgisayar destekli yabancı dil öğretiminin bir alt dalı olan akıllı telefon ve tablet bilgisayarlarda kullanılmak üzere geliştirilmiş, yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik uygulamaların; belirlenmesi, sınıflandırılması ve öğrenci kazanımlarının ele alınmasıdır.

Bu amaç doğrultusunda çalışma, keşfedici desende tasarlanarak nicel verilerin kullanıldığı araştırma yöntemi uygulanmıştır ve iki önemli bölümden oluşur: 1) Sanal mağazalar (Google Playstore, Apple Appstore) üzerinden sunulan, yabancı dil olarak Türkçenin öğrenimine yönelik hazırlanmış uygulamaların/oyunların derlenmesi, bir yazılım değerlendirme çizelgesine göre sınıflandırılarak dil ve kültür içeriklerinin değerlendirilmesi. 2)

Türkiye’de Türkçe öğrenen yabancı öğrencilerin bu uygulamalardan yararlanma durumlarının ve bu uygulamaların kazanımlarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi. Birinci bölüm verileri, 28.10.2018 tarihine kadar Android PlayStore ve IOS AppStore sanal mağazalarında yer alan ve en az bin kişi tarafından indirilmiş; yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi uygulamalar/oyunları belirlenmiş, belirlenen uygulamalar içerik analizi yöntemi doğrultusunda sınıflama çizelgesiyle sınıflandırılmış ve betimsel olarak sunulmuştur. İkinci bölüm verileri de Türkiye’de Türkçe öğrenen yabancı öğrencilere gerçekleştirilen anket formuyla elde edilmiştir.

Araştırma sonucunda elde edilen bulgular; Nicel veriler SPSS 23 ve M. S. Excel yazılımlarıyla nicel veri çözümleme yöntemleri uygulanıp çözümlenerek sunulmuştur.

Öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik mobil uygulamaları kullanma ve mobil uygulamaların dil becerilerinin gelişimine katkı sağlaması konusuna olumlu yaklaşım içinde oldukları belirlenmiştir. Bu olumluluk durumu cinsiyet, yaş, Türkçe seviyesi ve okuyacakları bilim dalı değişkenlerine göre anlamlı farklılık göstermemiştir.

*Anahtar Sözcükler:* Akıllı telefonla Türkçe öğrenimi, Taşınabilir cihazlarla Türkçe öğrenimi, Türkçe için taşınabilir uygulamalar/oyunlar, Yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi

## ABSTRACT

Author: Tarık Uçar

University: Uludağ University

Institute: Institute Of Education Sciences

Department: Turkish and Social Sciences Education

Field Department: Teaching Turkish as a Foreign Language

Type Of Thesis: Master Thesis

Page Number: xvii+105

Degree Date:

The Title of The Thesis: Classification and Evaluation of mobile applications for Learning Turkish as a Foreign Language and Students' Opinions Regarding their Benefits

Advisor: Assoc. Prof. Yunus Alyaz

### **Classification and Evaluation of mobile applications for Learning Turkish as a Foreign Language and Students' Opinions Regarding their Benefits**

The current study deals with identifying and classifying of the mobile Turkish learning applications developed to be used in smart phones and tablets as a sub-branch of computer-assisted foreign language learning and discussing their contributions to support linguistic skills of learners.

The study was designed in exploratory pattern within the framework of its purpose and quantitative data were used as the research method. It consisted of two parts: 1) Collection of the applications/games intended for teaching Turkish as a foreign language, released in virtual stores (Google Playstore, Apple Appstore); classifying them according to a software assessment chart and evaluating their linguistic and cultural contents. 2) Identifying the use of such applications in terms learning Turkish by foreign students in Turkey and finding out their opinions about the outcomes of these applications. The data of the first section involving the

applications/games for learning Turkish as a foreign language being available in Android Playstore and IOS AppStore virtual stores and that were downloaded by at least one thousand learners until 28/10/2018 were identified. These applications were classified by the evaluation chart in parallel with the content analysis method and were presented in a descriptive manner. The data of the second section were obtained through survey forms that were completed by the foreign students learning Turkish in Turkey.

As the result of the study, the quantitative data obtained were presented after being analyzed with SPSS 23 and M. S. Excel software.

The study reveals that students have a positive approach to the use of mobile applications for learning Turkish as a foreign language and the development of their language skills through mobile applications.

*Keywords:* Learning Turkish as a foreign language, Mobile applications/games for Turkish, Mobile assisted Turkish learning, Smart phone assisted Turkish learning

<b>ÖNSÖZ</b> .....	iii
<b>ÖZET</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	viii
<b>TABLolar LİSTESİ</b> .....	xiii
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ</b> .....	xiv
<b>GRAFİKLER LİSTESİ</b> .....	xv
<b>KISALTMALAR LİSTESİ</b> .....	xvi
<b>1. BÖLÜM: GİRİŞ</b> .....	1
1.1. Sorun Durumu.....	4
1.2. Araştırma Soruları.....	5
1.3. Çalışmanın Amacı.....	6
1.4. Çalışmanın Önemi.....	6
1.5. Araştırma Varsayımları.....	6
1.6. Sınırlılıklar.....	7
1.7. Tanımlar.....	7
<b>2. BÖLÜM: ALAN YAZIN (LİTERATÜR)</b> .....	8
2.1. Yabancı Dil Öğretimi ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi.....	8
2.1.1. Yabancı dil öğretiminde temel ilkeler.....	8
2.1.1.1. Bireysel farklılıkları dikkate alma.....	9
2.1.1.2. Basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene, somuttan soyuta.....	9
2.1.1.3. Dört temel beceriyi geliştirme.....	9

2.1.1.4. Erek dilin dışındaki bir dili gerekli durumlarda kullanma .....	10
2.1.1.5. Öğrenciyi derste etkin kılma .....	10
2.1.1.6. Dönüt ve öğrencinin yanlışını anında düzeltme .....	10
2.1.1.7. Öğrencileri güdüleme .....	11
2.1.1.8. Bir seferde tek yapıyı sunma .....	11
2.1.1.9. Dille birlikte kültürün öğretilmesi .....	11
2.1.1.10. Görsel ve işitsel araçlardan yararlanma .....	12
2.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminin Önemi .....	12
2.3. Yabancı Dil Öğreniminde Öğrenen Özerkliği (Otonom Öğrenme) .....	17
2.4. Yabancı Dil Öğretiminde/Öğreniminde Kullanılan Dijital Araç ve Gereçler .....	18
2.4.1. CD, DVD ve BD .....	19
2.4.2. Mp3 – Mp4 çalarlar .....	19
2.4.3. Ipod .....	19
2.4.4. Akıllı tahta .....	19
2.4.5. PDA .....	20
2.4.6. Tablet bilgisayar .....	20
2.4.7. Mobil telefonlar (cep telefonları) .....	22
2.4.8. Akıllı telefonlar (smart phone) .....	23
2.4.9. Sanal gerçeklik gözlüğü .....	25
2.5. Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi/Öğretimi .....	26
2.5.1. Davranışçı bilgisayar destekli dil öğrenimi (behavioristic CALL) .....	27
2.5.2. İletişimsel bilgisayar destekli dil öğrenimi (communicative CALL) .....	27

2.5.3. Bütünleşik bilgisayar destekli dil öğrenimi (integrative CALL) .....	28
2.5.4. İşbirlikçi bilgisayar destekli dil öğrenimi (collaborative CALL).....	28
2.5.5. Akıllı bilgisayar destekli dil öğrenimi (intelligent CALL) .....	29
2.6. Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumlu ve olumsuz yönleri .....	29
2.6.1. Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumlu yönleri.....	29
2.6.2. Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumsuz yönleri .....	31
2.7. Yabancı Dil Öğreniminde/Öğretiminde Kullanılan Dijital Gereçler ve Etkileşimli Uygulamalar .....	32
2.7.1. Dijital görsel ve işitsel gereçlerin yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması .....	33
2.7.1.1. Video ve filmlerin yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması .....	33
2.7.1.2. Şarkıların yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması .....	34
2.7.1.3. Cepyayınlarının dil öğrenimi/öğretiminde kullanılması .....	35
2.7.2. Etkileşimli uygulamaların dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması.....	36
2.7.2.1. Etkileşimli CD/DVD/BD'lerin yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması .....	36
2.7.2.2. Web'in yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması (Web tabanlı dil öğrenimi/öğretimi) .....	37
2.7.2.3. Dijital oyunların yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması (dijital oyun tabanlı dil öğrenimi) .....	40
2.8. Taşınabilir Dijital Cihazlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.....	42
2.8.1. Mobil Telefonlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi .....	49



2.8.2. PDA'larla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.....	51
2.8.3. Tablet Bilgisayarlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.....	51
2.8.4 Akıllı Telefonlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.....	53
2.8.5. Sanal Gerçeklik Gözlükleriyle Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.....	54
2.9. Mobil Destekli Öğreniminin/Öğretiminin Olası Olumlu ve Olumsuz Yönleri.....	56
2.9.1. Mobil destekli dil öğreniminin/öğretiminin olası olumlu yönleri.....	56
2.9.2. Mobil destekli dil öğreniminin/öğretiminin olası olumsuz yönleri.....	57
2.10. Mobil Uygulamalarla/Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi .....	59
<b>3. BÖLÜM: YÖNTEM .....</b>	<b>61</b>
3.1. Araştırmanın Modeli .....	61
3.2. Çalışma Grubu.....	61
3.3. Gereçler (Materyaller).....	63
3.4. Veri Toplama Araçları .....	64
3.5. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi.....	65
<b>4. BÖLÜM: BULGULAR.....</b>	<b>67</b>
4.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi için Hazırlanmış Uygulamalar ve Bu Uygulamaların Değerlendirilmesi .....	67
4.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi için Hazırlanmış Uygulamalara İlişkin Öğrenci Görüşleri.....	78
<b>5. BÖLÜM: TARTIŞMA ve ÖNERİLER.....</b>	<b>82</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>86</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>99</b>

Ek 1: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi için Hazırlanmış Mobil Oyun ve Uygulamaların Listesi .....	99
Ek 2: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi için Hazırlanmış Mobil Oyun ve Uygulamaları Sınıflama ve Değerlendirme Çizelgesi.....	100
Ek 3: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenen Öğrencilerin Türkçe Öğretimi İçin Hazırlanmış Mobil Uygulamalara İlişkin Görüşlerini Belirlemeye Yönelik Anket Formu .....	102
<b>Öz Geçmiş</b> .....	104



## Tablolar Listesi

<i>Tablo</i>	<i>Sayfa</i>
1. Yunus Emre Enstitüsü Kùltür Merkezleri.....	14
2. Derlenen ve Analiz Edilen Çalıřmalardan Bazı Örnekler.....	46
3. 2012–2018 Yıllarında Gerçekleřtirilen Mobil Uygulamalara İliřkin Bilimsel Çalıřmalar.....	47
4. Öğrencilere İliřkin Bazı Bilgiler .....	61
5. Öğrencilerin Gelmiř Olduđu Ülkeler .....	62
6. Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarına İliřkin Bazı Niteleyici Bilgiler I.....	67
7. Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarına İliřkin Bazı Niteleyici Bilgiler II.....	69
8. Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Yer Verilen Hedef Yetiler .....	71
9. Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Hedef Yetileri Desteklemeye Yönelik Etkinlikler.....	73
10. Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Bařvurulan Etkinlik Türleri.....	75
11. Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Etkileřim ve Çoklu Ortam Materyalleri .....	76
12. Öğrencilerin Anketten Aldıkları Puan Ortalamaları .....	78
13. Öğrencilerin Cinsiyet Deęiřkenine Göre t-testi Sonuçları .....	79
14. Öğrencilerin Yař Deęiřkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları.....	80
15. Öğrencilerin Bilim Dalı Deęiřkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları .....	80
16. Dil Seviyesi Deęiřkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları .....	81

## Şekiller Listesi

<i>Şekil</i>	<i>Sayfa</i>
1. Dynabook .....	21
2. Günümüz Tablet Bilgisayarlarından Bir Örnek .....	22
3. İlk Akıllı Telefon Simon .....	23
4. Nokia 9000 Communicator .....	23
5. Günümüz Akıllı Telefonlarından Bir Örnek .....	24
6. Bazı Sanal Gerçeklik Gözlükleri ve Bileşenleri.....	25
7. VR Gözlüğü Takmış Birey ve Sanal Ortamdan Bir Kare .....	26
8. Yunus Emre Enstitüsü Türkçe Öğretim Portalinden Bir Kesit .....	38
9. Anadolu Üniversitesi Türkçe Öğretim Web Uygulamasından Bir Kesit.....	39

## Grafikler Listesi

<i>Grafik</i>	<i>Sayfa</i>
1. Derlenen ve Analiz Edilen Çalışmaların Türü .....	44
2. MDDÖ Araştırmalarının Yayımlandığı Yıllar .....	44
3. Mobil Destekli Öğrenilen/Öğretilen Dillerin Dağılımı .....	45



## Kısaltmalar Listesi

AÜ: Amasya Üniversitesi

BD: BluRay Disc

BDÖÖ: Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi

CALL: Computer Assisted Language Learning

CD: Compact Disc

CEFR: Common European Framework

DGBLL: Digital Game-based Language Learning

DVD: Digital Versatile Disc

ICALL: Intelligent Computer Assisted Language Learning

MALL: Mobile Assisted Language Learning

MDDÖ: Mobil Destekli Dil Öğrenimi

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

MMS: Multimedia Mesajlaşma Servisi

MP3: MPEG-1 Audio Layer

MP4: MPEG-4 Audio Visual

NLP: Natural Language Processing

PALL: Phone Assisted Language Learning

PC: Personal Computer

PDA: Personal Digital Assistant

PLATO: Programmed Logic for Automatic Teaching

RSS: Really Simple Syndication

SMS: Kısa Mesaj Servisi

TICCIT: Time-shared, Interactive, Computer-Controlled Information Television

TİKA: Türk İşbirliđi ve Koordinasyon Ajansı Başkanlıđı

TÖMER: Türkçe Öğretim Merkezi

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

VR: Virtual Reality

WWW: World Wide Web

YÖK: Yüksek Öğrenim Kurumu





## 1. Bölüm

### Giriş

Teknoloji üreticilerinin teknolojiyi sürekli geliştirmeleri tüketicilerin teknolojiye olan ilgisini artırmakta; artan bu ilgi de teknolojik ürünlerin daha da çeşitlendirilip hızla geliştirilmesine zemin hazırlamaktadır. Hayatımızın her köşesini kaplayan teknolojik ürünler tüketicilerin birçok davranışını şekillendirmekte ve bireylerin yaşama, çalışma, bilgiye ulaşma, ilişki kurma ve haberleşme gibi etkinliklerini oldukça değiştirmektedir. Bu değişimi sağlayan aygıtların başında bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar gelmekle birlikte; e – kitap, müzik ve cepyağın (podcast) dinleme aygıtları da bu değişimi sağlayan aygıtlardandır.

Teknoloji yalnızca bireylerin tüketim davranışlarını değil öğrenim davranışlarını da şekillendirmektedir. Bu öğrenimlerin başında dil öğrenimi gelmektedir ve dil öğreniminde/öğretiminde teknolojiden sıklıkla yararlanılmaktadır. 1960 yılından başlayarak değişik projeler kapsamında ABD’deki büyük üniversitelerde, bilgisayar (Kartal, 2005); 1970’lerde Türkiye’de “Radyo ile Fransızca/İngilizce/Almanca” programları ile radyo (Adıyaman, 2002); 1980’lerde İngiltere’de Fransızca öğretimi için radyo ve televizyon (Rybak, 1984); 1980’lerin sonlarına doğru Kanada, Manitabo, Ontario ve Colombia’da ses kasetleri ve telefonlar (Selman, 1988); 2000’lerde de sesli ve görüntülü konferanslar, 2010’larda akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar aracılığıyla dil öğretimi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi ([BDDÖ] Computer Assisted Language Learning: CALL) en dar tanımıyla bilgisayar aracılığıyla dil öğrenimidir. Bilgisayarların ilk kullanımları 1960’larda PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching [Kendi Kendine Öğretim İçin Programlanmış Mantık]) projesiyle Illinois Üniversite’sinde ve 1970’lerde TICCIT (Time-shared, Interactive, Computer-Controlled Information Television [Zaman Paylaşımli, Etkileşimli, Bilgisayar Denetimli; Bilgi Televizyonu]) projesiyle Teksas

ve Brigham Young Üniversitesilerinde gerçekleştirilmiştir. Bu projeler kapsamında kullanılan bilgisayarlar günümüz kişisel bilgisayarlarından (PC'lerden) daha hantal, pahalı aynı zamanda yazılım ve program açısından da oldukça yetersizdiler. Bu gibi sebeplerden dolayı 1980'lerde ilk PC'ler icat edilene kadar bilgisayar destekli dil öğrenimi ve öğretimi üniversiteler kapsamında sınırlı kalmıştır.

BDDÖ uygulamalarını iki gruba ayırmak mümkündür: 1) Geliştirilen yazılımlar sayesinde yabancı dil öğrenimi/öğretimi alanında dijital metin, dijital resim, dijital ses gibi basit materyallerden ve dijital film, dijital oyun ve sunu gibi kompozit materyallerden yararlanılması, 2) Etkileşimli dil öğrenim uygulamalarından yararlanılması (örneğin Rosetta Stone gibi).

Günümüzde BDDÖ'yü internetten bağımsız düşünmek pek de mümkün değildir. İnternetin ilk örnekleri 1960'lı yıllarda askeri amaçla kullanılan ağ sistemlerinin 1986'dan itibaren sivil kullanıma açılması sonucu görülmüştür. Zamanla internet gelişmiş ve Web 2.0 denilen; iki yönlü iletişim ve kullanıcı katılımı ile ayırt edici niteliğe bürünen World Wide Web'in (www) ikinci nesli ortaya çıkmıştır. Web 2.0 internet kullanıcılarına bloglar, video paylaşım siteleri, sosyal ağlar gibi araçlar sunmuş ve kullanıcıların içerik geliştirmesine olanak sağlamıştır (Baştürk, 2018; Demir, 2013). Bunun sonucunda internet, bilgisayar destekli dil öğreniminde belirleyici unsur olmuştur. İnternetin bilgisayar destekli dil öğreniminde belirleyici unsur olmasıyla birlikte Georgiev, Georgieva ve Smrikarov (2004)'un uzaktan eğitimin bir alt alanı olarak kabul ettikleri e – öğrenme terminolojisi ortaya çıkmıştır.

Çevrimiçi (Web tabanlı öğrenim) yahut çevrimdışı (CD ya da DVD ile yahut çevrimdışı bilgisayar yazılım ve uygulamalarıyla öğrenim) öğrenim e-öğrenmedir.

E – öğrenme alanı genişledikçe e – öğrenme cihazları da gelişim ve değişim içine girmiştir. Bu değişim ve gelişimler sonucunda 1990'larda PDA'ların (Personal Digital

Asisstant [Kişisel Sayısal Yardımcı]), MP3 çalarların ve taşınabilir bilgisayarların ilk örnekleri ortaya çıkmıştır. 2007’de Apple şirketi, uygulama mağazası olan ilk akıllı telefonu ve 2010 yılında da tablet bilgisayarları piyasaya sürmüştür. Akıllı telefonlar, tablet bilgisayarlar, e – okuyucular, MP3 çalar ve türevleri; terminolojide de değişime neden olmuş ve e m- learning (Mobile Assisted Language Learning: MALL [Mobil Destekli Dil Öğrenimi: MDDÖ]) alt dalı doğmuştur.

Günümüzde akıllı telefon ve tablet bilgisayarların yer bağımsızlığı sunmaları (4G teknolojisiyle birçok bölgede çeken telefonlar, kablolu internetten daha hızlı internete bağlanmayı da sağlayabilmektedir), kolay taşınabilir olmaları, -bazı cihazlar- beş inçten büyük üretilmeleri, işlemcilerinin ve hafızalarının bilgisayarlar kadar güçlendirilmesi sonucu bilgisayarlardan daha fazla talep görmelerini sağlamış ve telefon destekli dil öğrenimi (Phone Assisted Language Learning: PALL) alt alanı doğmuştur.

Günümüzde mobil cihazların gelişimi kadar Web’in gelişimi de oldukça önemli ve etkileycidir. Günümüzde Web 2.0, Web 3.0’a doğru evrilmektedir. Web 3.0’a ilişkin ortak bir tanım bulunmamakla birlikte kısaca daha üretken Web (yapay zekâ, ses – yüz – parmak izi tanıma araçları, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik cihazları gibi) denebilir. Web 3.0’ın gelişimi BDDÖ’nün bir diğer alt dalı ve hızla gelişmekte olan dijital oyunlarla dil öğreniminin (Digital Game-based Language Learning: DGBLL) de gelişimini hızlandırmıştır.

Dijital oyun temelli dil öğrenimi, kısaca bireylerin dil öğrenimi için hazırlanmış dijital oyunları oynayarak dili edinmesi olarak tanımlanabilir. Dijital oyunlar temel olarak belirli bir oyun akışına, oyuncuların yapması gereken görevlere, sanal bir dünyaya yani bir kurguya sahiptirler. Bunlara ek olarak bazı dijital oyunlar, oyuncuların birbiriyle iletişime geçmesine de olanak tanımaktadır. Dil öğrenimi için tasarlanan bu oyunlar, dili öğrenen bireyde eğlenerek öğrenme hissi yaratabilmektedir. Bu durum bireyin erek dile ilişkin güdüsünü artırabilir. Dijital oyunların temel olarak bireysel uğraş gerektirmesi de dili öğrenen bireyin

öğrenen özerkliğine katkı sağlayabilir ve bazı dijital oyunlardaki oyuncuların biriyle etkileşime geçebilmesi, bireyin dili daha hızlı edinmesine olanak sağlayabilir. Bunlar ve başka birçok olumlu yönler, DGBLL'nin hızla gelişmesini sağlamaktadır.

Bu çalışmanın amacı, BDDÖ'in bir alt dalı olan MALL ve PALL kapsamındaki akıllı telefon ve tablet bilgisayar gibi taşınabilir cihazlar ile Türkçenin yabancı dil olarak öğreniminin hangi uygulama ve içeriklerle; nasıl öğrenilmeye çalışıldığını saptamaya yöneliktir. Bu amaç doğrultusunda ilk olarak tezin alan yazın bölümünde, dil öğretimi açıklanmaya çalışılacak ve ayrıntılı olarak BDDÖ, MALL ve PALL işlenecektir. Sonra mobil uygulama ve oyunlarla YDOTÖ konusu ele alınacaktır. "Bulgular" bölümünde YDOTÖ için tasarlanmış mobil uygulama ve oyunların değerlendirilmesine ve bu uygulamalara yönelik öğrenci görüşlerine yer verilecektir.

### **1.1. Sorun Durumu**

Türkiye'deki 2017 yılında 16-24 yaş grubundaki gençlerin %90'ının internete bağlanmakta (Türkiye İstatistik Kurumu [TUİK], 2018) olduğu tespit edilmiştir. %90 oranı oldukça ciddi bir oran olarak algılanmış ve telefon destekli dil öğrenimi için ciddi bir potansiyel olduğu düşünülmüştür. Bu düşünce doğrultusunda Yüksek Öğrenim Kurumu (YÖK) Tez Merkezi'nde tarama yapılmış ve yabancılara Türkçe öğretimi / yabancı dil olarak Türkçe öğretimiyle ilgili 232 adet teze ulaşılmış (168 tanesi onaylı, 64 tanesi hazırlanma aşamasında) yabancı dil olarak Türkçe öğreniminde mobil destekli dil öğrenimine ilişkin hiçbir tez çalışması bulunmadığı ve alan yazın taraması (Biçer, 2017; Çiftçi & Demirci, 2018; Erdem, 2009; Göçer & Moğul, 2011; Kahrıman, Dağtaş, Çapoğlu & Ateşal, 2013) sonucunda daha çok materyal hazırlama, ders kitapları, karşılaşılan sorunlar, psikolojik özellikler (Biçer, 2017) gibi konular üzerinde durulduğu; yabancı dil olarak Türkçenin teknoloji ile öğretilmesi üzerine pek fazla çalışma yapılmadığı tespit edilmiştir. Bu durum bu alanda çalışma yapılmasına gereksinim olduğunu göstermektedir. Çünkü dijital teknolojiyi yaygın olarak

kullanan gençlere yalnızca geleneksel öğretim yöntemleriyle Türkçe öğretmek uygun değildir. Geleneksel basılı gereçlerle gençlere Türkçe öğretimi onlar adına yeterince cazip gelmeyebilir. Bu durum tezin çıkış noktalarından birini oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra tüm dünyada gençlerin akıllı telefon kullanma oranının yüksek olduğu ve Türkiye dışında ve Türkçe dışında dillerin öğretimine yönelik bu alanda (Mobile Assisted Language Learning) çok sayıda bilimsel çalışma yapılmış (Hsu, 2013; Hwang, 2011; Kukulska-Hulme & Shield, 2008; Wu, 2008) olmasına karşın ülkemizde ve yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi/öğretimi alanında yeterince çalışma yapılmamış olması bu tezin çıkış noktalarından bir diğerini oluşturmaktadır. Bu tez, yabancı dil olarak Türkçe öğretimi için hazırlanmış mobil uygulamalar/oyunların Türkçenin öğrenilmesini/öğretilmesini daha yaygın, kolay ve eğlenceli hâle getirilmesine katkı sağlamayı amaçlamaktadır.

## **1.2. Araştırma Soruları**

Bu çalışmada alan yazın taraması (Biçer, 2017; Çiftçi & Demirci, 2018; Erdem, 2009; Göçer & Moğul, 2011; Kahrıman, ve diğerleri, 2013) sonucunda oluşturulan aşağıdaki 6 soruya yanıt aranacaktır.

1. Sanal mağazalarda yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik uygulamalar mevcut mudur?
2. Söz konusu uygulamaların ortak özellikleri nelerdir? Uygulamalar/oyunlar bu özelliklerden yola çıkılarak kaç kategoriye ayrılabilir?
3. Uygulamalarda Türk dili ve kültürü nasıl ele alınmıştır?
4. Öğrenciler, Türkçe öğrenmek amacıyla kullandıkları mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığını düşünüyorlar mı?
5. Öğrencilerin kullandıkları Türkçe öğrenim mobil uygulamalarına ilişkin tutum ve düşünceleri olumlu mudur?

6. Öğrencilerin mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirmesine katkı sağlayıp sağlamadığına ilişkin görüşleri ve bu mobil uygulamalara ilişkin tutum ve düşünceleri öğrencilerin; cinsiyet, yaş, okuyacakları bilim dalı ve Türkçe seviyesi gibi değişkenlere göre değişmekte midir?

### **1.3. Çalışmanın Amacı**

Alan yazındaki durum dikkate alınarak başlatılan bu çalışmanın yabancı dil olarak Türkçenin öğreniminin kolaylaşmasına ve yaygınlaşmasına katkı sağlayarak alandaki önemli bir boşluğu doldurması öngörülmektedir.

Bu çalışma iki önemli bölümden oluşmaktadır: 1) Sanal mağazalar (Google Playstore, Apple Appstore) üzerinden sunulan, yabancı dil olarak Türkçenin öğrenimine yönelik hazırlanmış uygulamaların/oyunların derlenmesi, bir yazılım değerlendirme çizelgesine göre sınıflandırılarak dil ve kültür içeriklerinin değerlendirilmesi. 2) Türkiye’de Türkçe öğrenen yabancı öğrencilerin bu uygulamalardan yararlanma durumlarının ve bu uygulamaların kazanımlarına ilişkin görüşlerinin belirlenmesi.

### **1.4. Çalışmanın Önemi**

Bu çalışmayla yabancılara Türkçe öğretimi alanına bilimsel katkı sağlamak, yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlere, eğitim otoritelerine ve uygulama geliştiricilere yol gösterecek bilimsel veriler elde edilmesi amaçlanmıştır.

### **1.5. Araştırma Varsayımları**

Çalışmada yukarıdaki 6 araştırma sorusuna yanıt aranarak aşağıdaki 5 varsayım sınanmıştır.

1. Sanal mağazalardaki yabancı dil olarak Türkçe öğrenim uygulamalarının/oyunların sınıflandırma amacıyla kullanılacak birçok ortak özelliklerinin olacağı öngörülmektedir.

2. Yabancı dil Türkçe öğrenimi için oluşturulmuş uygulama/oyunların nitelikli içeriğe iye olmadıkları öngörülmektedir.

3. Uygulamaların Türk dili ve kültürünün tanıtılmasında eksiklikleri olduğu öngörülmektedir.

4. Öğrencilerin çoğunluğunun yabancı dil olarak Türkçe öğrenim uygulamalarından en az bir tanesini kullandığı varsayılmaktadır.

5. Öğrenci görüşlerinin uygulamaların/oyunların yabancı dil olarak Türkçe öğrenimlerine olumlu katkı sağladığı yönünde olacağı fakat bu olumluluk durumunda Türkçe seviyesine göre anlamlı farkların olacağı öngörülmektedir.

## **1.6. Sınırlılıklar**

Bu çalışmadan elde edilen bulgular ve sonuçlar 14 - 17 Aralık 2018 tarihinde OMÜ TÖMER ve 27 - 28 Mart 2019 AÜ TÖMER’de öğrenim gören toplam 61 öğrenci ile 06.05.2018 - 28.10.2018 tarihleri arasında sanal mağazalar üzerinden sunulan en az bin kere indirilmiş yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için hazırlanmış 27 mobil uygulamayla/oyunla sınırlıdır.

## **1.7. Tanımlar**

**Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi:** Dil öğrenimi/öğretimi sürecinde başat olarak bilgisayarlardan yararlanılmasıdır.

**Mobil Destekli Dil Öğrenimi:** Mobil cihazların, dil öğrenimi/öğretimi amacıyla kullanılmasıdır.



## 2. Bölüm

### Alan Yazın

#### 2.1. Yabancı Dil Öğretimi ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi

Teknoloji sayesinde dünyada her gün milyarlarca insan birbiriyle etkileşim durumundadır (“wearesocial.com”, 2018). Bu etkileşim sonucunda yabancı bir dil ve kültür öğrenmek hiç olmadığı kadar önem kazanmaktadır. Etkileşim için toplumlar birbirlerinin kültürlerini bilmeli ve benimsemelidir. Bir diğer kültürü tam manasıyla anlamının yolu o dili öğrenmekten geçmektedir (İşcan, 2011).

Türk halkına yabancı dil öğretmek ve Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesi evrensel dünyaya ayak uydurabilmek ve evrensel dünyanın gelişimine katkıda bulunabilmemiz için son derece mühim olduğu söylenebilir.

**2.1.1. Yabancı dil öğretiminde temel ilkeler.** İlkeler, yabancı dil öğretimine ilişkin ana kurallar (Demirel, 2010) yahut ölçü gibi kullanılan kılavuz fikirlerdir (Küçükahmet, 1998). Öğrenmeyi daha etkili kılıp öğrencinin ve öğretim sürecinin verimliliğini artırır (Sünbül, 2014).

##### Temel İlkeler

- Bireysel Farklılıkları Dikkate Alma
- Basitten Karmaşığa, Bilinenden Bilinmeyene, Somuttan Soyuta
- Dört Temel Beceriyi Geliştirme
- Anadili Gerekli Durumlarda Kullanma
- Öğrenciyi Derste Etkin Kılma
- Dönüt ve Öğrencinin Yanlışını Anında Düzeltme
- Öğrencileri Güdüleme

- Bir Seferde Tek Yapıyı Sunma
- Dille Birlikte Kültürün Öğretilmesi
- Görsel ve İşitsel Araçlardan Yararlanma

**2.1.1.1. Bireysel farklılıkları dikkate alma.** Her bireyin öğrenme biçiminin farklı olacağını ve buna göre öğretim etkinliklerinin düzenlenmesi gerektiğini bildiren ilkedir. Bireylerin ilgi ve ihtiyaçları, algılama kapasiteleri, yetenekleri farklılık göstermektedir. Öğretici, bireylerin öğrenme farklılıklarını algılayabilmesi için öğrencileriyle ilgili olmalıdır. (Demirel, 2010; Küçükahmet, 1998). Sınıfların kalabalık olması öğreticinin işini zorlaştıracaktır fakat çeşitli etkinliklerden, öğretim teknolojileri ve materyallerinden yararlanması öğreticinin bu zorluğu aşmasına yardımcı olacaktır.

**2.1.1.2. Basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene, somuttan soyuta.** Bir öğretim etkinliği ‘basitten karmaşığa, bilinenden bilinmeyene, somuttan soyuta, kolaydan zora, yakından uzağa, yüzeyden derine’ doğru aşamalılık izlemelidir (Sünbül, 2014, s. 22). Dil öğretimi gerçekleştirilirken bu aşamalara göre ilerlenmesi dil öğreniminin daha hızlı ve kolay gerçekleşmesini sağlayacaktır. “Önce basit cümle kalıplarından başlayarak bileşik ve karmaşık cümle kalıplarının öğretimine çalışılmalıdır” (Demirel, 2010, s. 30). Bilinen konularla bilinmeyen konular arasında bağlantılar kurularak bilinmeyen konuların anlatılması dil öğretiminde anlamlı bir bütünlük sağlayacaktır. Aynı zamanda dili öğretirken somut kavram ve nesnelere soyut kavramlara doğru izlenen bir öğretim, öğrencinin dili kavrarırken korkuya kapılmasına engel olabilir.

**2.1.1.3. Dört temel beceriyi geliştirme.** Yabancı dil iletişim için öğretilmelidir (İşisağ ve Demirel 2010, s.193) ve öğrenilen bir dilde iletişim sağlayabilmek için dört temel dil becerisi birlikte öğretilmelidir (Demirel, 2010). Bahsi geçen dört temel dil beceresi; okuma, dinleme, konuşma ve yazma olmak üzere tanımlanmakta ve okuma ve dinleme “anlama”; konuşma ve

yazma “anlatma” becerileri olarak sınıflandırılmaktadır. Anlatma ve anlama becerileri işlevsel olarak bütündür (Demirel, 2010) ve yabancı bir dili öğrenmiş olmak; o dilde kendini sadece sözlü olarak ifade edebilme ve/veya edilenleri kavrayabilme değil, temel dil becerilerinin bütünleştirilmesidir. Anlatım becerileri ile anlama becerilerinin aynı zaman içinde beraber gelişim göstermeleri gerekmektedir (Demirel, 2010).

**2.1.1.4. Erek dilin dışındaki bir dili gerekli durumlarda kullanma.** Yabancı dil öğretiminde erek dil dışındaki bir dil hem öğretici hem de öğrenen tarafından gerek duyulmadıkça kullanılmamalıdır. Çünkü öğrenilen dil ne kadar çok kullanılır ve tekrar edilirse o kadar iyi öğrenilir (Demirel, 2010). Anadil ya da çoğunluk tarafından bilinen dilin kullanımına gerek duyulduğunda yapılacak olan açıklamalar oldukça kısa ve öz olmalı (Demirel, 2010) öğreticilerin ve öğrenenlerin bilinen dili kullanarak kolayca kaçmaması gerekmektedir.

**2.1.1.5. Öğrenciyi derste etkin kılma.** Geleneksel öğretim, öğretmen merkezli ve öğretmenin bilginin sahibi ve aktarıcısı; öğrencinin de bilginin edilgen alıcısı olduğu etkinliklerden oluşmaktaydı. Günümüzdeki öğretim etkinlikleri ise öğrenci merkezli etkinliklerden oluşmaktadır ve öğrencinin derste etkin olmasını ve bilgiyi kendisinin keşfetmesi beklenmektedir. Günümüzdeki öğretmenler de öğrencinin özerk öğrenen bir birey olması için öğrenciyi destekleyen, öğrenciye rehber olan çağcıl bir role bürünmelidir. Derste etkin olması beklenen öğrenciye bazı görevler düşmektedir. Öğrenci, bilgiyi araştırarak elde etmeli, derste etkin bir rol almalı ya da bu rolü talep etmeli, öğrenmeyi öğrenmiş, kendine özgü öğrenme teknikleri olan bir birey olmalıdır. Böyle bir öğretmen, öğrenci, ders üçlemesi yabancı dil öğrenimi oldukça hızlandıracak, zevkli ve kalıcı hale getirecektir. Bundan dolayı öğrencinin derste etkin kılınması çok önemlidir.

**2.1.1.6. Dönüt ve öğrencinin yanlısını anında düzeltme.** İngilizce alan yazında “feedback” Türkçede ise “geribildirim, geri besleme” olarak geçen dönüt kavramı öğretim etkinliklerinde

oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Geribildirim, salt sözlü olarak gerçekleşmez; el ve mimik hareketleri de birer dönüt özelliği gösterebilir ve dıştan olabileceği gibi içten de gerçekleşebilir (Sünbül, 2014). Dönütler yapıcı olmalıdır ve yapıcı dönütler dil öğretim etkinliğindeki hataları en aza indirecek ve dil öğrenimini kolaylaştıracaktır.

Dil öğretiminin ilk basamağından itibaren öğrencilerin yaptıkları yanlışlar anında düzeltilmelidir (Barın, 2004). Yoksa öğrenci yanlışlarını sistemleştirecek ve dili yanlış kavrayacaktır. Zamanla sistemleşen yanlışların düzeltilmesi oldukça zorlaşacak hatta imkansızla yaklaşacaktır. Bundan dolayı yanlışlar anında, öğrenciyi ürkütmeden düzeltilmelidir.

**2.1.1.7. Öğrencileri güdüleme.** Dil öğretiminde oldukça önemli bir kavram olan güdülenme (motivasyon), öğrenmeyi başarıya götürecekt davranış zincirini başlatan, bireyi amaca ulaşma yolunda destekleyen, isteklendiren ve bu isteği canlı tutan itici bir güçtür (Dellal, 2011) ve öğretmen öğrencisinin güdülenmesine yardımcı olmalı; onu güdülemelidir. Yani “bir bakıma öğrenci ile öğrenilecek konu arasında psikolojik bir bağ kurmadır” (Demirel, 2010, s.32). Öğretmen, belirli yöntem ve tekniklerle öğrenciyi güdülemelidir. Çünkü dil öğreniminde “öğrenme isteği başarıyı artıran önemli bir etmendir” (Gündoğdu, 2007, s.15). Öğrencinin dil öğrenim sürecinde güdülenme düzeyi ne kadar yüksekse dili de o kadar çabuk kavrayacak ve öğrendiği dil kalıcı olacaktır.

**2.1.1.8. Bir seferde tek yapıyı sunma.** Her seferinde tek bir sözcük – cümle ya da bir dil bilgisi yapısı öğretilmelidir. Öğretilen konu tam kavranmadan diğer konuya geçilmemelidir. (Barın, 2004; Demirel, 2010). Öğrencilerin kavramadan yeni bir konunun anlatılması, anlatılan ve anlatılmış olan konuların tam anlaşılmasına sebep olmaktadır. Bundan dolayı bir seferde tek yapı sunulmalıdır.

**2.1.1.9. Dille birlikte kültürün öğretilmesi.** Dil ve kültürün birbirini etkileyerek birbirlerini geliştirdiği saptanmış bir gerçekliktir. Dil ile kültür birbirine içkindir. Erek dildeki

sözcüklerden, deyimlere kadar hepsi erek kültürün birer yansımasıdır. “Her kelimenin ardında kabuller dünyası yer almaktadır. Bu kabuller, kelimenin ait olduğu toplumun kültürünün bir parçasıdır” (Barın, 2004). Öyleyse dil öğrenimi aynı zamanda erek kültürün de öğrenimi demektir. Bunun bilincinde olarak dil öğretimi gerçekleştirilirken erek kültür de doğru biçimde sunulmalıdır.

**2.1.1.10. Görsel ve işitsel araçlardan yararlanma.** Dil öğretiminde görsel ve işitsel araçlardan yararlanmak hem duyuları harekete geçirmekte hem de telaffuzun nasıl olması gerektiğini bizzat duyulmasını sağlaması açısından kilit rol oynamaktadır. Günümüzden teknolojinin hızla gelişmekte olması; görsel ve işitsel araçlardan yararlanmayı da oldukça kolaylaştırmıştır.

Dil öğretimindeki bu temel ilkelerin yanı sıra Demirel (2010)’e göre birkaç genel ilke de bulunmaktadır. Bu genel ilkeler özetle şunlardır:

- Öğretim etkinliğine dinleme ve konuşma yetileriyle başlanmalıdır.
- Dili öğrenenlere ilk olarak temel tümce kalıpları öğretilmeli ve ezberletilmelidir.
- Geçerli olan dil ve dile içkin kültür öğretilmelidir.
- Erek dile ilişkin sesler doğru olarak öğretilmelidir.
- Dili öğrenenlerin öğrendikleri dile ilişkin alışkanlıklar kazanması sağlanmalıdır.
- Dili öğrenenler sınıfta erek dilde sık sık konuşmaları sağlanmalıdır.
- Dili ilişkin bilinen tüm bilgiler öğretilmeye çalışılmamalıdır.
- Dili öğrenenlere yükümlülükler vererek; onların bireysel olarak çalışmalar

yapabilmeleri sağlanmalıdır.

- Dili öğrenenlerin başarıları ölçülürken öğretilen konulardan sorular sorulmalıdır.

## **2.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminin Önemi**

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin öneminin kavranabilmesi için öncelikle dil ve yabancı dil kavramlarının neyi ifade ettiği ve insanların yabancı bir dili neden öğrendiği irdelenecek ve bu nedenler Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesiyle ilişkilendirilecektir.

Dil, kültürü besleyen, taşıyan ve aktaran; bireyler arasında iletişim kurmak için kullanılan oldukça işlevsel bir araçtır (Akarsu, 2010; Aksan, 2000; Kaplan, 2008; Uygur, 2018). “Dil, kültürün ayrılmaz bir parçası olarak birlikte gelişir” (Gündoğdu, 2007, s.4) ve çok kültürlü toplum yapılarında çocuklar birden fazla kültüre, dile (ev ortamındaki dil / diller ve devletin resmi dili / dilleri) maruz kalmaktadırlar. Bu maruz kalmalar sonucunda çocuklar, doğuştan, doğal sürecinde ve tam bir yetkinlikle birden fazla dili edinebilmektedirler. Bu durum ikidillilik yahut çokdillilik olarak tanımlanmaktadır ve yabancı dil tanımı bu durum üzerinden yapılmalıdır. Öyleyse bireyin, doğuştan beri doğal sürecinde (yönlendirme olmadan) tam yetkinlikle edindiği dil ya da diller dışındaki tüm diller; yabancı dildir (Dellal, 2011).

Evrenselleşmiş dünyada ülkeler arasındaki ekonomik ve siyasi bağlantıların yanı sıra, teknolojinin iletişim ve ulaşım araçlarına olan etkileri dünyanın her yerindeki insanların birbiriyle olan etkileşimini artmıştır. Bu artan etkileşimle birlikte yabancı bir dili öğrenmenin ve öğretmenin önemini de artmaktadır.

Önemi artan dillerin başında kadim Türk dili gelmektedir ve yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin tarihçesi Kaşgarlı Mahmut’un Araplara, Türkçe öğretmek amacıyla 11. yüzyılda yazmış olduğu Divanü Lügati’t Türk adlı sözlüğe dayanmaktadır (Açık, 2008; Bayraktar, 2003). Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi amacıyla yazılmış diğer ilk eserler de genellikle sözlüktür ve bu eserlerin çağcıl dizgeli birer dil öğretim kitabı olmadığı görülmektedir (Bayraktar, 2003). İlk dizgeli yabancı dil olarak Türkçe öğretimine 1984’te Ankara Üniversitesi Türkçe Öğretim Merkezi (TÖMER)’nin kurulmasıyla başlanmıştır (Açık, 2008; Bayraktar, 2003). Yabancı dil olarak Türkçenin dünya ölçeğinde öğretilmesi oldukça yeni olsa da hızlı bir ivmeyle çalışılmaktadır. Türkiye’de yabancı dil olarak Türkçe öğretimi gerçekleştiren neredeyse her

üniversite bünyesinde YÖK’e bağlı 85 Türkçe Öğretim Merkezi (Bakır, 2014; Boylu & Başar, 2016) ve dünyanın birçok yerinde Yunus Emre Enstitüsü’ne ve Türk İşbirliği ve Koordinasyon Ajansı Başkanlığı (TİKA)’na bağlı birçok Türkçe öğretim merkezi ve kursları bulunmaktadır. Yunus Emre Enstitüsü; “46 Ülkede 56 Kültür Merkezi ve 50 Ülkede 100 Türkoloji Bölümü ile dünya genelinde 71 ülke ve 156 irtibat noktasıyla” (Yunus Emre Enstitüsü, 2018) yabancılara Türkçe öğretmektedir.

Tablo 1

*Yunus Emre Enstitüsü Kültür Merkezleri*

Avrupa	Balkanlar	Ortadoğu	Afrika	Asya	Uzak Doğu	Amerika
Amsterdam	Belgrad	Amman	Cezayir	Astana	Kuala Lumpur	Meksiko
Berlin	Bükreş	Beyrut	Hartum	Bakü	Melbourne	Washington
Brüksel	Foynitsa	Doha	Kahire	Kabil	Tokyo	
Budapeşte	İpek	Kudüs	Mogadişu	Karaçi		
Kiev	İşkodra	Lefkoşa	Johannesburg	Kazan		
Köln	Komrat	Tahran	Rabat	Lahor		
Londra	Köstence	Manama	Tunus	Moskova		
Madrid	Mostar	Ramallah	Dakar	Tiflis		
Paris	Podgoritsa					
Roma	Priştine					
Varşova	Prizren					
Viyana	Saraybosna					



---

Tiran

Üsküp

Zagreb

---

Dünya genelinde (Türkiye'deki TÖMER'ler dahil) resmi olarak en az 341 adet yabancılar için Türkçe öğretim merkezi bulunduğu görülmektedir ve bu veri İşcan'ın (2011) Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi gün geçtikçe önem kazanmaktadır savını güçlendirmektedir.

Yabancı bir dili öğrenmenin birçok sebebi olmakla birlikte temel sebebi o toplumdaki bireylerle iletişim kurabilmektir. Çanaklı (2017) insanların bir dili öğrenme amaçlarını beş ana başlık altında toplamıştır: 1) Kültürel Sebepler; 2) Dini Sebepler; 3) Devlet Politikaları; 4) Ekonomik Sebepler; 5) Bilimsel Sebepler

Türkçenin öğrenimine olan ilginin artmasının birçok nedeni vardır. Bu nedenleri önem sırası gözetmeksizin sıralayacak olursak başlıca şunları yazabiliriz:

1) Özkan' a göre, Türkçe, dünyanın en eski ve en çok kullanılan dilleri arasında önemli bir yere sahiptir. 21. yüzyılda 13 milyon km<sup>2</sup> toprak parçası üzerinde yaklaşık 200 milyon insan tarafından konuşma ve yazı dili olarak kullanılmaktadır. Yedi bağımsız Türk devletinde resmi dili; Rusya Federasyonu içinde yer alan on iki özerk bölgede, Moldova'ya bağlı Gagavuz Yeri'nde ve Doğu Türkistan'da resmî dil; Yunanistan, Bulgaristan, Romanya, Makedonya, Kosova, Finlandiya, Ukrayna gibi Avrupa; Irak, İran, Suriye, Afganistan, Moğolistan gibi Asya ülkelerinde ise azınlık veya bölge dilidir. Bunlara ilaveten Avrupa Birliği, Amerika, Avustralya ve Afrika ülkelerinde göçmen dili olarak kullanılmaktadır. (akt: Bekar, 2013, s. 772).

2) Türkçe imparatorluk dili olmuş nadir dillerden biri olmakla birlikte bilim, sanat ve dünya dilidir (Korkmaz, 2005; Sinanoğlu, 2011).

3) Türkiye, neredeyse dünyanın her ülkesiyle ticaret yapan (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2018) G20'ye üye bir ülkedir. Gittikçe gelişen Türkiye'yle ekonomik ilişkiler kurmak isteyen ülkeler elbette Türk kültürünü/dilini bilmek en azından tanımak durumundadırlar.

4) Yabancı öğrenciler tarafından Türkiye'deki üniversitelere olan istek her yıl artmaktadır. 2018 yılında 33.226 yabancı öğrenci Türkiye üniversitelerine kayıt olmuş ve Türkiye'deki üniversitelerde toplam yabancı uyruklu öğrenci sayısı 125.138 kişiye yükselmiştir (Yüksek Öğrenim Kurumu [YÖK], 2018). Bu da her yıl Türkiye'ye, Türk üniversitelerine ve Türkçeye artarak devam eden isteğin göstergesidir ve bunun sonucunda Türk kültürünün/dilinin bilinirliği dünya çapında artmaktadır.

5) Türkiye başta Avrupa ülkelerinden olmak üzere her yıl 35 milyondan fazla turist tarafından ziyaret edilmektedir (Kültür ve Turizm Bakanlığı, 2018). Bu rakam başta Avrupa'nın olmak üzere tüm dünyanın Türkiye'ye ve Türk kültürüne olan ilgisini göstermektedir.

6) Türkçenin yetiştirmiş olduğu çok büyük sanatçılar bulunmaktadır. Aziz Nesin, Yaşar Kemâl, Nazım Hikmet, Orhan Pamuk, Ahmet Hamdi Tanpınar, Adalet Açoğlu gibi birçok büyük şair ve yazarın eserleri dünyanın sayısız diline çevrilmektedir. Bu eserleri ana dilinde okumak isteyen entelektüellerin olabileceği olasılık dahilindedir.

8) Türkiye 3.618.624 Suriyeliye koruma sağlamaktadır (İçişleri Bakanlığı Göç İdaresi Genel Müdürlüğü, 2018) Suriyelilere Türkçe öğretimi "Türkiye ve Türkçe için ne büyük kazanç olabileceği asla gözden uzak tutulmamalı"dır (Çanaklı, 2017, s. 171).

Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi hem dünya halklarına hem de Türk ulusuna önemli katkıları bulunmaktadır. Dünya halkları kadim Türk kültürüyle ve Türk diliyle tanışık

oluyorken Türkiye de evrenselleşmiş dünyadaki varlığını dilinin yaygınlığıyla daha da güçlendirmekte ve uluslararası alanda daha da önemli konuma gelmektedir. Bu Türkçenin ve Türk kültürünün yaygınlaşmasıyla koşuttur. Bu noktada taşınabilir cihaz desteğiyle yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin nitelikli duruma getirilmesi oldukça önemlidir. Çünkü taşınabilir cihazların dünya genelinde kullanımı oldukça yaygındır (We Are Social, 2018).

Taşınabilir cihazlar için çağcıl bir Türkçe öğretim uygulamanın/oyunun geliştirilmesi Türkçe öğretime olan ilgiyi daha da artıracığı ve Türkçenin, Türk kültürünün yaygınlaşmasını kolaylaştıracağı düşünülmektedir.

### **2.3. Yabancı Dil Öğreniminde Öğrenen Özerkliği (Otonom Öğrenme)**

Öğrenen özerkliği Holec'in (1981) ortaya koyduğu ve birçok bilim insanının da (Oktar Ergür, 2010; Üstünoğlu, 2009; Sert, 2007) katıldığı tanıma göre, öğrenenin öğrenme sorumluluğunu üstüne alabilme becerisidir. Bu beceriyi kazanmış birey; öğrenilecek konuya göre etkin bir yaklaşım sergileyen, risk alan ve tahmin yürütme becerisi olan güçlü bir bireydir (Keegan, 1996). Özerklik becerisini kazanmış bireylerde görülen sorumluluk sahibi olma, etkin ve etkileşim odaklı öğrenme, öğrenmeyi öğrenmeye ilişkin bilinç gibi unsurlar dil öğrenimini kolaylaştıran hususlardır. Bu açıdan öğrenen özerkliği kavramı ile yabancı dil öğrenimi koşuttur.

Teknolojik gelişmeler, özellikle akıllı telefonlar ve 4G internet teknolojisi, özerk öğrenen bireyin öğrenimi için önemli ve olumlu araçlarken; özerk öğrenme becerisini kazanmamış bireyler için tam aksi bir konuma düşebilir. Bundan dolayı taşınabilir cihazlarla dil öğreniminde bireyin özerk öğrenen olması oldukça önem kazanmaktadır.

Öğrenen özerkliği Nunan (1996)'ın da belirttiği gibi kazanılabilir bir beceridir. Bu becerinin kazanımı için bireyin; beceri, sorumluluk ve özerkliğe ilişkin farkındalığı olması (Friedman, 1999), bilginin edilgen alıcısı olduğu konumdan uzaklaşıp, etkileşim içinde olduğu

etken bir konuma geçmesi (Koç, 2006); özerkliğini destekleyecek çeşitli kaynaklara ulaşabilmesi gerekmektedir. Bilgisayar destekli dil öğreniminin ve alt dallarının (MALL, PALL, DGBLL) sunmuş olduğu birçok olanak, bireyin öğrenen özerkliğini kazanmasına ve özerkliğinin desteklenmesine yardımcı olabilir.

#### **2.4. Yabancı Dil Öğretiminde/Öğreniminde Kullanılan Dijital Araç ve Gereçler**

Hayatımızın neredeyse her alanını derinden etkileyen teknolojinin, muhtemelen en derinden etkilediği alanların başında iletişim ve dil öğrenimi/öğretimi alanları gelmektedir. Teknolojinin bu etkisiyle yabancı dil öğretimi/öğrenimi sürecinde teknolojiden daha çok yararlanmasını sağlamaktadır. Dil öğrenimi/öğretiminde teknolojiden yararlanılmasının birçok nedeninin olmakla birlikte başta erek dil ve erek dilin konuşucularıyla olan etkileşimi artırabilmek ve dil öğreniminin/öğretiminin zaman ve mekân engelini en aza indirebilmek olduğu söylenebilir.

Teknoloji geliştikçe yabancı dil öğrenimi/öğretimi alanında kullanılan dijital araç ve gereçler de koşut olarak gelişmiş ve çeşitlenmiştir. İşitsel araçlar olan radyo, pikap, teyp, kaset ve plaklara, zamanla TV, bilgisayar, tepegöz, projeksiyon, akıllı tahta, mobil ve akıllı telefonlar, Ipod, tablet bilgisayar gibi hem işitsel hem görsel dijital araç ve gereçler eklenmiştir.

Davranışçı psikolog Skinner'in edimsel koşullandırma ve dilbilimci Bloomfield ve Nelson Brooks'un yapısalci yaklaşımlarından etkilenerak gelişen işitsel – dilsel yöntemin (audio-lingual method) yaygınlaşmasıyla yabancı dil öğretiminde işitsel araç ve gereçlerin kullanımı yaygınlaşmıştır (Kartal, 2005; Memiş & Erdem, 2013). Çünkü bu yönetime göre “amaç yalnızca okuma – yazma bile olsa, dil işitme – konuşma yoluyla öğrenilmelidir” (Sebüktekin, 1973, s.96). Bu görüşe dayanılarak başta ABD’de olmak üzere Avrupa’da ve dünyanın birçok yerinde işitsel araç ve gereçlerle donatılmış dil laboratuvarları kurulmuştur. Dil laboratuvarları teknolojik gelişmeler nedeniyle günümüzde pek görülmemektedir ve dil laboratuvarlarında kullanılan çoğu işitsel araç ve gerecin yerini yeni işitsel – görsel araç ve

gereçler almıştır. Radyo ve pikabın yerini mp3 ya da mp4 çalarlar ve Ipod; teyp, kaset ve plakların yerini CD (Compact Disc), DVD (Digital Versatile Disc) ve BD (BluRay Disk)'ler; tepegözün yerini akıllı tahtalar almıştır. Ayrıca kişisel bilgisayarlar, akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar dil öğrenimi/öğretimi alanında önemli bir yere sahip olmuştur. Bu teknolojik değişimden dolayı yeni nesil teknolojik cihazların tanıtılmasının daha geçerli olacağı düşünülmüş ve yeni nesil teknolojik cihazlar tanıtılmaya çalışılmıştır.

**2.4.1. CD, DVD ve BD.** CD, DVD ve BD'ler, ses ve video kaydetmeye yarayan disk biçiminde, kolay tanışabilir oldukça ekonomik dijital araçlardır. Yabancı dil öğretiminde çeşitli amaçlar için kullanılan CD, DVD ve BD'ler başta yabancı dil derslerini kaydedip daha sonra izlenmesi amacıyla kullanılmaktadır.

**2.4.2. Mp3 – Mp4 çalarlar.** Mp3 – M4 çalarlar 2000'lerde gençler tarafından oldukça ilgi görmüş (Kalyoncu, 2011) genellikle küçük bir ekrana, birkaç gb depolama haznesine iye küçük boyutlu ses çalma cihazlarıdır. Ipod ve akıllı telefonların gelişimiyle birlikte kullanımları oldukça azalmıştır.

**2.4.3. Ipod.** Apple şirketi tarafından üretilen günümüzde Ipod Touch ismini almış olan dokunmatik ekrana, kameraya, Ios işletim sistemine sahip akıllı telefon görünümündeki taşınabilir müzik cihazıdır. Ipod'u diğer taşınabilir müzik cihazlarından ayıran en büyük özelliğinin Apple şirketinin, Ipod için geliştirmiş olduğu cep yayınlarnın olduğu söylenebilir. Cep yayını, dijital medya dosyalarının RSS (Really Simple Syndication) beslemeleri yoluyla internet üzerinden dağıtılarak oluşturulan yayınlardır (Gülseçen, Gürsul, Bayrakdar, Çilengir, Canım ve Sinem, 2010).

**2.4.4. Akıllı tahta.** Akıllı tahtalar, görünüm olarak klasik tahtalara benzeseler de dokunmatik ekranı ve işlevselliği açısından klasik tahtalardan oldukça farklıdır (Adıgüzel, Gürbulak ve Sarıçayır, 2011). İlk kuşak akıllı tahtaları “bir bilgisayar, interaktif bir tahta, interaktif bir kalem, bir projeksiyon cihazı (yansıtıcı) ve bazı yazılımlarının bir arada”

(Adıgüzel vd., 2011) olmasını gerektiriyorken günümüzdeki akıllı tahtalar bu araç ve gereçlere ihtiyaç duymamaktadır.

Tablet bilgisayarlar ve günümüz akıllı tahtaları birçok ortak özelliğe (dokunmatik ekrana, bir işletim sistemine, gömülü uygulama ve programlara sahip olma, kablosuz iletişim ağını kullanabilme ve diğer akıllı cihazlarla etkileşime geçebilme gibi) sahiptir. Bundan dolayı günümüz akıllı tahtalarını oldukça büyük bir tablet bilgisayar olarak düşünebiliriz.

**2.4.5. PDA.** PDA'lar hem görünüş hem de işlevsellik açısından günümüz tablet bilgisayarlarının atası olarak nitelendirilebilir. PDA'ların eğitim yazılımlarını içermesi, uygun fiyatlarda sunulması, kablosuz iletişim üzerinden internete bağlanabilmeleri, verileri toplamak-depolamak ve analiz etmekte kullanılabilmesi (Corbeil, & Valdes-Corbeil, 2007; Jansen, 2003) yani nispeten bilgisayarlar yerine işlevselleşebilmeleri PDA'ları 90'lı yıllarda ve 2000'lerin başında oldukça yaygın kılmıştır.

PDA'lar cep telefonlarına oranla daha büyük ekrana ve hafızaya sahiptirler. Bazı PDA modelleri kısmen dokunmatik olsa da çoğu yardımcı bir kalemle kullanılmaktadır. PDA'ların bu olumlu yönleri dil öğreniminde/öğretiminde cep telefonlarına nazaran daha kullanışlı olmalarını sağlasa da bilgisayarlar kadar işlevsel olamamışlardır. Zamanla teknolojinin ardında kalıp yerlerini tablet bilgisayarlara bırakmak zorunda kalmışlardır

**2.4.6. Tablet bilgisayar.** Kay & Goldberg tarafından 1977'de "Personal Dynamic Media" (Kişisel Hareketli Medya) olarak tanıtılan Dynabook ilk tablet bilgisayardır. Dynabook'un tanıtılmasından sonra günümüz tablet bilgisayarının ilk örneği olan Microsoft Windows XP Tablet PC ("microsoft.com", 2001)'ye kadar daha çok PDA olarak adlandırabileceğimiz cihazlar icat edilmiştir. 2010 yılında da Apple şirketi IOS işletim sistemli Ipad adındaki ilk tablet bilgisayarını piyasaya sürmüştü (Demirel, 2010) ve üç ay içinde tablet bilgisayar pazarını yaratmayı başarmıştır (Gürol, 2010). Bu satış başarısı birçok teknoloji firmasının dikkatini çekmiş ve firmalar Android işletim sistemli tablet bilgisayarlar üretmiştir. Böylelikle

günümüzdeki tablet bilgisayar ekosistemi oluşmaya başlamıştır.



Şekil 1. Dynabook'a İlişkin Gösel (Kay & Golberg, 1977, s. 32)

Tablet bilgisayarlar, akıllı telefonlardan ekranlarının daha büyük olmaları (tablet bilgisayarlar ortalama olarak en az 7 inç en fazla 13,9 inç ekrana sahiptirler) ve sesli arama, SMS, MMS gibi özelliklerinin olmaması yönünden ayrılmaktadır. Fakat benzer işletim sistemine, dokunmatik ekrana, birçok uygulamaya (application) sahip olma noktasında da birleşmektedirler.

Tablet bilgisayarlar pazar payına göre üç ana işletim sistemine (Android, IOS, Windows) sahiptir. İşletim sistemlerinin sanal mağazalarında SMS, MMS ve sesli ve görüntülü arama özelliğini de kapsayan birçok iletişim uygulaması mevcuttur. Bu uygulamalardan birini yükleyerek bir tablet bilgisayar kolayca bir akıllı telefona dönüşebilir.

Tablet bilgisayarların yüksek kapasitede RAM ve ana bellek, on saate yakın şarj ömrü, net ve parlak ekran, kolay taşınabilirlik ve sayısız uygulama ve eğitsel içerik sunmaları tablet bilgisayarların eğitimde kullanılmalarını yaygınlaştırmıştır. Türkiye Cumhuriyeti de Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) öncülüğünde 2011 yılında FATİH (Fırsatları Artırma ve Teknolojiyi İyileştirme Hareketi) Projesi kapsamında okullara 1.437.800 adet tablet bilgisayar dağıtmıştır (MEB, b.t.).



Şekil 2. Günümüzdeki Tablet Bilgisayarlardan Bir Örnek (businessinsider.com'dan alınmıştır.)

**2.4.7. Mobil telefonlar (cep telefonları).** Günümüzde akıllı telefonlar olarak nitelendirilen telefonların dışında kalan, bir tuş takımına ve küçük bir ekrana sahip ele kolaylıkla sığabilen cep telefonları olarak da nitelendirilen mobil cihazlardır. Bu mobil cihazlar temel olarak sesli arama ve kısa mesajlaşma (SMS) özelliklerine sahip olmakla birlikte bazı modellerinde 2G ve 3G bağlantısı ve multimedya mesajlaşma servisi (MMS) de bulunmaktadır. MMS sayesinde kısa mesajların yanı sıra fotoğraf, ses hatta video gönderip – alabilmek mümkün olmuştur. Cep telefonlarının etkin kullanılabilmesi için bir sim karta ve baz istasyonuna ihtiyaç vardır. Bu durum, günümüz şartlarında nispeten daha ulaşılabilir olsa da alt yapı hizmetlerinin kurulmadığı bölgelerde bunlara ulaşmak zor olabilir. Bunun yanı sıra cep telefonlarının oldukça küçük ekrana sahip olmaları, akıllı telefon ve tablet bilgisayarların sunmuş olduğu daha geniş çaplı ekranlar karşısında olumsuz bir özellik olarak görülebilir. Cep telefonları, SMS, MMS ve sesli arama özellikleri sunarken akıllı telefonlar bu özelliklerden çok daha fazlasını öğrencilere sunabilmektedir. Bu durum göz önüne alındığında dil öğrenimi için akıllı telefon ve tablet bilgisayarların daha faydalı olacağı söylenebilir.

Akılsız cihazlar olarak nitelendirebileceğimiz bu mobil cihazlar hem dil öğreniminde hem



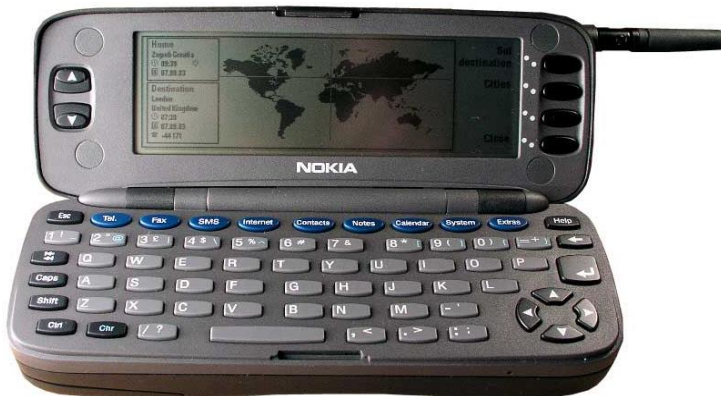
de günlük hayatta kullanım eğilimleri oldukça azalmaktadır ve yerlerini akıllı mobil cihazlara bırakmaktadır.

**2.4.8. Akıllı telefonlar (smart phone).** Akıllı telefon olarak nitelendirilen bu mobil cihazlar aslında birçok işlevi (bilgisayar, cep telefonu, e-kitap, müzik çalar, not defteri vb.) barındıran karma cihazlardır. İlk akıllı telefon IBM tarafından 1994 tarihinde piyasaya sürülen Simon adı verilen, kalemli dokunmatik aygıttır (“microsoft.com”, b.t.).



Şekil 3. İlk Akıllı Telefon Simon (microsoft.com'dan alınmıştır.)

Akıllı telefonların ilk atalarından biri olarak sayabileceğimiz bir diğer cihaz, 1996 yılında Nokia şirketi tarafından piyasaya sürülen Nokia 9000 Communicator'dur. Bu cihaz, fiziksel klavyeye ve GEOS 3.0 işletim sistemine sahip olmuştur (“computinghistory.org.uk”, b.t.).



Şekil 4. Nokia 9000 Communicator (computinghistory.org'dan alınmıştır.)

Bu devrim niteliğindeki iki cihazdan sonra çeşitli cihazlar piyasaya sürülmüş ve 2007 - 2008 yıllarında günümüzdeki akıllı cihazlar ortaya çıkmıştır. Apple şirketi, kendisinin geliştirdiği kapalı kaynak kodlu IOS işletim sistemli ilk İphone cihazını 2007 yılında (Isaacson, 2011); HTC şirketi, Google tarafından geliştirilen Linux tabanlı açık kaynak kodlu Android işletim sistemli ilk telefon olan HTC Dream'ı 2008 yılında piyasaya sürmüştür (Ertuğrul, 2018) ve bu iki akıllı cihazdan sonra akıllı telefon ekosistemi oluşmuştur.



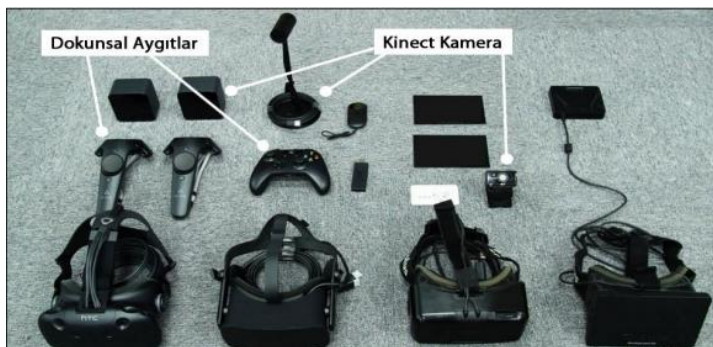
Şekil 5. Günümüz Akıllı Telefonlarından Bir Örnek (businessinsider.com'dan alınmıştır.)

Günümüzdeki akıllı telefonların %70,31'i Android; %28,21'i IOS işletim sistemi üzerine inşa edilmiştir ve bu iki işletim sistemi pazarın %98,52'sine sahiptirler ("netmarketshare.com", 2019). Bu pazar payıyla akıllı telefonlarda kullanılan iki temel işletim sistemi durumuna gelmişlerdir. Bu iki işletim sisteminin de kendi uygulamalarını (app yahut application) barındırdığı sanal mağazaları bulunmaktadır: Android işletim sistemindeki Google Play Store; IOS işletim sistemindeki AppStore'dur. Bu sanal mağazalar aracılığıyla kullanıcılar çeşitli dil öğrenim uygulamalarını akıllı telefonlarına indirebilmekte ve uygulamaların özelliklerine bağlı olarak çevrimiçi yahut çevrimdışı olarak bu uygulamaları kullanabilmektedirler.

**2.4.9. Sanal gerçeklik gözlüğü.** Sanal gerçeklik yahut yaygın kullanımıyla VR (virtual reality) “insanların gelişmiş bilgisayar ekipmanı kullanarak erişebilecekleri dijital olarak yaratılmış bir alan olarak tasarlanır” (Fox, Arena & Bailenson, 2009, s. 95). “Bu sayısal ortam kullanıcının klavye, mouse, gamepad gibi temel bilgisayar bileşenlerini kullanarak etkileşime girebildiği bir dünyayı nitelendirmektedir” (Kılıç, 2016, s. 2).

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bilgisayar ekipmanlarının yanı sıra sanal gerçeklik gözlükleri denilen daha ulaşılabilir sanal gerçeklik donanımı ortaya çıkmıştır. Bu sanal gerçeklik gözlüğünü kullanıcı başına geçirir ve sanal gerçeklik gözlüğü kullanıcının baş hareketlerini algılayarak bu hareketleri sanal gerçeklik ortamına taşımaktadır. Sanal gerçeklik ortamında çoğu komut baş hareketleri ve kumanda bileşeni ile sağlanmaktadır.

VR gözlüklerini temel olarak “kendi ekranına sahip olanlar” ve “akıllı telefona ihtiyaç duyanlar” olmak üzere ikiye ayırabiliriz. Kendi ekranına sahip VR gözlükleri (HTC Vive Pro, LG 360) kumanda, mikrofon, kulaklık, kamera gibi bileşenlere ihtiyaç duymaktadır. Akıllı telefona ihtiyaç duyan VR gözlükleri (Google Daydream, Samsung Gear VR) akıllı telefon ekranında ikiye bölünmüş görüntüyü üç boyutlu olarak görülmesini sağlamak için lensler içermektedir. Akıllı telefona ihtiyaç duyan bazı VR gözlükleri ek olarak kumanda bileşenini de içermektedir.



Şekil 6. Bazı Sanal Gerçeklik Gözlükleri ve Bileşenleri (Kılıç, 2016, s. 6)



Şekil 7. VR Gözlüğü Takmış Birey ve Sanal Ortamdan Bir Kare (dailydot.com'dan alınmıştır.)

Sanal gerçeklik gözlüklerinden bazıları kendi ürettiği akıllı telefonlarla etkileşime geçebiliyorken (Apple QuicTime VR, IOS'la; LG 360, LG5 ile; Xiaomi VR, Xiaomi marka akıllı telefonlarla) bazıları (Turkcell VR, Google Cardboard, VR Box ) hem IOS hem de Android işletim sistemli akıllı telefonlarla etkileşime geçebilmektedir.

## 2.5. Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi/Öğretimi

İngilizce literatürde 'Computer Assisted Language Learning', Almanca literatürde 'Computergestütztes Fremdsprachen Lernen' olarak geçen bilgisayar destekli dil öğrenimi kısaca; bireyin, erek dili öğrenme sürecinde etkin olarak bilgisayar desteğinden yararlanmasıdır.

Bilgisayar destekli dil öğreniminin tarihçesi 1960'lara kadar dayanmaktadır (Warschauer & Healey, 1998) ve Warschauer (1996), BDDÖ'un tarihçesini üç evreye ayırmıştır. Bunlar; Davranışçı Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (Behavioristic CALL), İletişimsel Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (Communicative CALL), Bütünleştirici Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (Integrative CALL). Warschauer'ın bu evrelere Wang & Cadiero-Kaplan (2004), İşbirlikçi CALL (Collaborative CALL) adını verdikleri bir evre eklemiştir. Bu dört evre dışında

nispeten günümüzü daha çok kapsayan ve gelecekte de geliştirilmesi olası olan Zeki Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi (İntelligent CALL) adlı evre de bulunmaktadır.

**2.5.1. Davranışçı bilgisayar destekli dil öğrenimi (behavioristic CALL).** 1960 ve 1970’li yılları kapsayan Davranışçı BDDÖ, davranışçı dilbilim kuramının etkisi altında gelişmiştir.

Davranışçı dilbilimcilere göre dil öğrenimi de bir davranıştır ve uyarıcı – tepki – pekiştirme temelinde erek dil öğrenimi gerçekleştirilebilir. “Skinner’in ortaya koyduğu bu öğrenme kuramı şu şekilde özetlenebilir : Uyarıcı →Öğrencinin tepkisi→ Öğrenciye doğru tepkinin bildirilmesi (ödül) → Öğrencinin doğru tepkiyi yinelemesi (pekiştirme)” (Kartal, 2005, 385). Davranışçı CALL döneminde bilgisayar “uyarıcı – tepki – pekiştirme- temeline uygun olarak öğrencilerin sık sık alıştırmaya ve tekrar yapmaları için kullanılmıştır. (Demirbilek & Yücel, 2011; Polat, 2017).

Davranışçı CALL dönemindeki en önemli projeler; Illinois Üniversite’sinde başlatılan PLATO projesi ile Teksas ve Brigham Young Üniversitesilerinde başlatılan TICCAT projeleridir (Ahmad, Corbett, Rogers & Sussex, 1985).

**2.5.2. İletişimsel bilgisayar destekli dil öğrenimi (communicative CALL).** 1970 ile 1980 dönemini kapsayan İletişimsel BDDÖ, dil öğrenimindeki davranışçı yaklaşımların teorik ve pedagojik açıdan reddedilmesi sonucunda ortaya çıkmıştır (Lee, 1998; Polat, 2017; Warschauer & Healey, 1998).

Dilin iletişimsel yönüne ağırlık verilen bu dönemde, dilbilgisinin gizil olarak öğretilmesine önem verilmiş ve öğrencilerin tekrara dayalı alıştırmalar yerine özgün ve anlamlı tümceler üretebilmesi ereklenmiştir.

**2.5.3. Bütünleşik bilgisayar destekli dil öğrenimi (integrative CALL).** Bütünleşik BDDÖ, “hem çeşitli becerileri (örneğin, dinleme, konuşma, okuma ve yazma) hem de teknolojiyi dil öğrenme sürecine daha iyi entegre etmeye çalışan bir bakış açısıdır” (Warschauer & Healey, 1998, s. 58).

Bütünleşik BDDÖ, içerik merkezli yaklaşım üzerine kurulmuştur. Böylelikle dilde var olan gerçek ortamlara öğrencilerin entegre edilmesi ereklenmiştir. Bu dönemde bilgisayar destekli dil öğrenimi için iki dönüm noktası bulunmaktadır. Birinci dönüm noktası, kişisel bilgisayarların ortaya çıkması ve kullanımlarının yaygınlaşmasıdır. IBM şirketi Microsoft işbirliğiyle ilk kişisel bilgisayarını IBM PC adıyla 1981 yılında (IBM, n.d.); Apple şirketi Apple Lisa adını verdiği ilk kişisel bilgisayarını 1983 yılında (Isaacson, 2011); Dell şirketi de ilk kişisel bilgisayarını 1985 yılında (DELL, b.t.) piyasaya sürmüştür. Bu durum bilgisayarların üniversite projeleri yanı sıra bireysel öğrenim için de kullanılmasını sağlamış ve bilgisayar destekli dil öğrenimini yaygınlaşmasını sağlamıştır. İkinci dönüm noktası da World Wide Web’in gelişmesidir. World Wide Web’in gelişmesiyle bloglar, video paylaşım siteleri, dil forumları, sohbet odaları gibi Web 2.0’in olanakları e-öğrenme terminolojisinin oluşmasına dolayısıyla e-öğrenmenin bilgisayar destekli dil öğreniminin bir alt alanı olarak gelişmesine olanak sağlamıştır. Web 2.0’in Web 3.0’a evrilmesi ve internetin kablosuz (2G, 3G, 4G, 5G) olarak kullanılabilmesi bilgisayar destekli dil öğrenimine yeni alt alanlar kazandırmıştır: MALL, PALL.

**2.5.4. İşbirlikçi bilgisayar destekli dil öğrenimi (collaborative CALL).** 21. yüzyılı kapsayan bu evre bilgisayar destekli dil öğrenmeye dahil olan internet destekli yahut Web destekli dil öğrenimine eğilmektedir. Wang & Cadiero-Kaplan (2004)’e göre, “teknoloji kişisel ve toplumsal gelişim için bir araçtan daha fazlasıdır” (s. 145). Bu görüş, bilgisayarların öğrenim için salt bir araç olmadıklarını onların aslında bir öğrenim ortamı sunduklarını vurgulamaktadır.

**2.5.5. Zeki bilgisayar destekli dil öğrenimi (intelligent CALL).** Akıllı BDDÖ evresine kadar BDDÖ için tasarlanmış yazılımlar, programlar çoğunlukla doğru – yanlış, çoktan seçmeli sorular, kısa boşluk doldurma gibi nispeten daha yüzeysel ve basit düzeyde alıştırmaları içermektedir. Biraz daha karmaşık alıştırmalar için içine girdiğinde ise doğru geri bildirimler sağlayamamaktadır. Oysa dil öğrenimi/öğretimi için iletişimin dolayısıyla dönütün önemi bilinmektedir. Bu yüzden kullanıcılara uygun geri bildirimler sağlamak için daha ‘zeki’ cihazlara ihtiyaç duyulmuştur (Faltin, 2003).

Bilgisayarları dil öğrenimi için daha zeki cihazlara dönüştürebilmek için doğal dil işleme (natural language processing: NLP) araçlarından yararlanılmaya başlanmıştır (Faltin, 2003). NLP’ler “metin girişini geliştirebilir, öğrencinin dil üretimini analiz edebilir, anında ve kişiselleştirilmiş dönütler sağlayabilir” (Ai, 2017, s. 317).

Zeki BDDÖ’yü, BDDÖ ile NLP’lerin bütünleşmiş oldukça etkileşimli bir evre olarak tanımlayabiliriz. Zeki BDDÖ’nün odak noktası bilgisayarla yoğun etkileşime dayalı, statik olmayan, bol çeşitli dönütlerdir (Esit, 2011; Ferreira, Moore ve Mellis 2007; Bontogon, Arppe, Antonsen, Thunder ve Lachler, 2018).

## **2.6. Bilgisayar Destekli Dil Öğreniminin Olumlu ve Olumsuz Yönleri**

Öğrenim ve öğretim süreçlerinde kullanılan tüm araç ve gereçlerin olduğu gibi bilgisayarın da bazı olumlu ve olumsuz yönleri bulunmaktadır.

**2.6.1. Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumlu yönleri.** Bilgisayarın dil öğrenimi amacıyla kullanılmasının olumlu yönlerini önem sırası gözetmeden sıralayacak olursak şunları yazabiliriz;

Bilgisayar destekli dil öğrenimi bireye mekândan ve zamandan bağımsızlık sunar (Lai, 2006). Bu durum da bireyin uygun olduğu zamanda öğrenimini gerçekleştirmesine olanak sağlayarak daha verimli öğrenim görmesini sağlayabilir.



Her bireyin öğrenme hızı ve kapasitesi farklı olduğu gibi öğrenim sürecinde utanma gibi olumsuz hisleri hissetme durumları da farklıdır. Bilgisayar destekli dil öğrenimi öğrenmeyi kişiselleştirerek (Lee, 1998) bireyin diğer bireylerle yarış baskısı hissetmeden kendine uygun öğrenme biçimini seçebilir ve olumsuz hislerini baskılayabilir.

Bilgisayar destekli dil öğreniminin hem mekân ve hem de zamandan bağımsızlık sunması hem de öğrenimi kişiselleştirebilmesi gibi yönleri bireye özerk öğrenme becerisi kazandırabilir ve bireyin özerk öğrenme becerisini geliştirebilir (Arzu & Eröz-Tuğa, 2013). Öğrencinin özerk öğrenme becerisinin gelişmesi salt dil öğrenim sürecine değil diğer tüm öğrenim süreçlerine olumlu katkı sağlayabilir.

Dil öğrenim sürecinde güdülenmenin önemi ve öğrenme sürecine ne kadar duyu katılırsa koşut olarak öğrenmenin kalıcılığının ve güdülenmenin arttığı bilinmektedir (Ergür, 2002). Bilgisayar destekli dil öğrenimi bireylerin özerk öğrenme becerilerine katkı sağlayacağından ve çoklu ortam sunduğundan dolayı onların güdülenmesini veya güdülerinin artmasını sağlayabilir.

Günümüzde bilgisayar destekli dil öğrenimini internetten ayırmak pek mümkün değildir. Bireyler internet aracılığıyla oldukça fazla çoklu ortama, ders verilerine ve dil öğrenen başka bireylere yahut yerel konuşuculara ulaşabilmektedir. Böylelikle öğrenciler öğretmen gibi tek bir kişinin kaynağına bağlı kalmayıp bilgi edinmenin çeşitli yönlerini keşfedebilirler. Bunun yanı sıra başka bireylerle iletişim kurmaları dil öğreniminin kültürel ve iletişimsel boyutuna katkı sağlayacaktır.

Dil öğreniminde, bireyin öğrenme ilerlemelerini gözlemek, denetlemek ve geri bildirim vermek önemlidir (Lai, 2006). Günümüzdeki gelişmiş bilgisayar ve yazılım teknolojisi bunu kolaylıkla gerçekleştirebilir.



Bilgisayar destekli dil öğreniminin daha fazla olumlu yanı olduğu muhtemeldir ve bu olumlu yönleri teknoloji geliştikçe daha da artacağı söylenebilir.

**2.6.2. Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumsuz yönleri.** Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumsuz yahut sınırlı yönlerini yazacak olursak şunları yazabiliriz;

BDDÖ'nün maliyet gibi oldukça önemli ve çok boyutlu olumsuz bir yönü bulunmaktadır. Günümüzde bilgisayarlar daha çeşitli ve nispeten daha ucuz olsalar bile gelişmekte yahut geri bırakılmış olan ülkelerdeki bireyler için bilgisayara, yazılım ve programlara ulaşmak maliyetli olabilir. Teknoloji sürekli kendini yenilemektedir ve bu durum bilgisayar ve diğer cihazların (akıllı telefon, tablet bilgisayar, akıllı tahtalar vb.) teknolojik gelişmelerden geri kalmasına sebep olmaktadır. Her gün gelişen ve değişen teknolojiyi yakalamak oldukça maliyetli ve neredeyse olanaksızdır. BDDÖ için uygun ve yeterli içerikler her zaman temin edilememekte ve içerik geliştirmek maliyetli ve nispeten zor bir süreçtir.

BDDÖ için ileri düzey dijital okuryazarlık gerektirmektedir. Bu da yine hem devlet hem de birey açısından maliyetli bir durumdur.

Öğretmenler yahut diğer bireyler sürekli ve hızla gelişen teknolojiye kendilerini yetiştirmekte zorlanmaktadır.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi için geliştirilmiş yazılım ve programlar pedagojik açıdan olumsuzluklar içerebilir. Bu durum alanındaki uzman kişilerle iş birliği dahilinde hazırlanacak program ve yazılımlarla çözülebilir bir sorundur.

Günümüzdeki bilgisayar teknolojisinin oldukça gelişmiş olması ve bireylerin neredeyse her yerde bilgisayarlarla (masaüstü, dizüstü, tablet bilgisayar, akıllı telefon) karşılaşma olasılığının yüksek olmasından dolayı, Lee (1998)'in bilgisayar destekli dil öğrenimi için engel olarak saydığı "bilgisayar donanımı ve yazılımının kullanılabilirliği, teknik ve teorik bilgi, teknolojinin kabulü" gibi sebeplerin oluşma olasılığı günümüzde nispeten daha düşüktür.

İnternet, özerk öğrenme becerisi gelişmemiş bireyler için çeldirici olabilir ve öğrenimlerinden alıkoyabilir.

Masaüstü yahut dizüstü bilgisayarların akıllı telefon ve tablet bilgisayarlara oranla mekân ve zaman gerektirmesi ayrıca çeşitli kablolar ve birimlere muhtaç duymasından dolayı bilgisayar destekli dil öğreniminin en olumsuz yönlerinden biri olduğu söylenebilir. Başta bu olumsuz sebeplerden ve başka nedenlerden dolayı MALL ve PALL alt dalları doğmuştur.

Bilgisayar kullanımı, bireylerde kas-iskelet sisteminde sancılara (Ulusam, Kurt, Dülgeroğlu, 2001), mekanik bel ağrısına (Önal & Gemalmaz, 2014), kuru göz hastalığına (Simavlı, ve diğerleri, 2014) ve bilgisayar/internet bağımlılığına (Cengizhan, 2005) ve başka çeşitli hastalıkların oluşmasına sebebiyet verebilir. Bu yüzden bilgisayar kullanımı mümkün olduğunca denetimli olmalıdır.

Bilgisayar kullanımı bireylerin buldukları ortamdan yalıtılmış (izole) olmalarına ve bilgisayarların öğrenimin asıl öğeleri olduğu yanılgısına sebebiyet verebilir. Bu durumdan kaçınılmalıdır. Bilgisayar ve diğer cihazlar (akıllı telefon, tablet bilgisayarlar) öğrenmenin asıl öğeleri değil, öğrenmeyi destekleyici/tamamlayıcı unsurlarıdır (Davies, 2012).

Bilgisayar destekli dil öğreniminin olumsuz yönlerinin birçoğu çözülebilecek sorunlardan oluşmaktadır. Bu sorunların çözülmesinin bilgisayar destekli dil öğrenimine ve alt dallarına (MALL, PALL, DGBLL) katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## **2.7. Yabancı Dil Öğreniminde/Öğretiminde Kullanılan Dijital Gereçler ve Etkileşimli Uygulamalar**

Yabancı dil öğreniminde/öğretiminde dijital gereçlerin (dijital görsel ve işitsel materyaller) ve etkileşimli uygulamaların (etkileşimli CD/DVD/BD'ler, Web, dijital oyunlar) kullanımı oldukça yaygındır. Bunun birçok nedeni olmakla birlikte başlıca nedeni “öğretilmek istenen dilin konuşanlarına ait ses ve görüntü üretmektir” (Kartal, 2005, s. 384). Dijital

gereçlerin ve etkileşimli uygulamaların kullanılması otantik dil öğrenim olanağı sağlayarak dil öğreniminin/öğretiminin daha kolay gerçekleşmesini mümkün kılabilir (Arslan & Adem, 2010). Bunun yanı sıra dil öğrenimi/öğretimi ilkelerinden biri olan bireysel farklılıkları dikkate alma ilkesini uygulamak kolaylaşabilir ve bireyin özerk öğrenme kazanımını destekleyebilir.

**2.7.1. Dijital görsel ve işitsel gereçlerin yabancı dil öğretiminde kullanılması.** Bu bölümde bazı dijital görsel ve işitsel gereçler ele alınacaktır.

**2.7.1.1. Video ve filmlerin yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması.** Videolar öğrenilen dile ilişkin hem işitsel hem de görsel yoğun girdi (input) sağlamaktadır. Sunulan bu girdiler “özellikle sözcüklerin telaffuzu sırasında ağızın, dilin ve dudakların hareketlerini görmek, anlamayı kolaylaştıracağı gibi, kalıcı bir telaffuz ve konuşabilme alışkanlığı da kazandıracaktır” (Akalın, 1996, s.148).

Çakır (2015) çalışması kapsamında yabancı dil olarak Türkçe öğrenen 36 öğrenci üzerinde videoların etkilerini araştırmış ve derslerde video kullanmanın öğrenmeyi kolay ve kalıcı kıldığı sonucuna ulaşmıştır.

Dil öğrenimi/öğretimi aynı zamanda öğrenilen dilin toplumunun kültürüyle de etkileşime geçilmesi demektir. Film, “toplumun kültürel ve estetik imgelerini gerçekçi bir şekilde yansıtır” (İşcan, 2011, s.939). Bu yüzden film ile erek dille/kültürle etkileşime geçilmesi oldukça kolaylaşmaktadır. İşcan (2011)’a göre, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin Türkçe filmleri izlemesi bu öğrencilere “Türkçeye karşı dil hassasiyetinin kazanılması, dinleme ve konuşma becerilerinin gelişmesi, bilgi dağarcığının ve kültürel birikimlerinin artması, Türkçe öğrenmeye daha istekli olmaları gibi birçok faydalı nitelik kazandıracaktır” (s. 944).

Kırbaş ve Doğanay (2015)’nın yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilere dizi ve filmler aracılığıyla Türk dilinin/kültürünün tanıtılmasına etkisini araştırdıkları çalışmalarında dizi ve filmlerin “kültür aktarımında önemli bir yer tutarken tam anlamıyla da kültürel öğeleri yansıtmadığı” sonucuna varmışlardır.

İşcan ve Delen (2017)'in yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde filmlerin kullanılmasına yönelik gerçekleştirdikleri çalışma sonucunda elde ettikleri veriler “Türk kültür öğelerinin, filmler kullanılarak, geleneksel olarak tabir edilen yöntemlerden çok daha verimli biçimde öğretilbildiğini göstermiştir” (s. 87).

Aytan ve Tunçel (2015)'in nitel olarak tasarladıkları ve tek grup son test modeli kullandıkları çalışmalarında bir çizgi filmi temel almışlardır. Çalışmalarının sonucunda doğru seçildiği takdirde çizgi filmlerin dersin zevkli geçmesine ve dersin daha iyi anlaşılmasına katkı sağladığını tespit etmişlerdir.

Tüm bu çalışmaların sonucunda yabancı dil öğreniminde/öğretiminde filmlerin kullanılmasının, doğru seçildiği takdirde, konuşulan dili gösterdiği, kültürü iyi aktardığı, güdülenmeyi arttırdığı sonucuna varılmış ve filmlerin dil öğreniminde/öğretiminde önemi anlaşılmıştır.

**2.7.2. Şarkıların yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması.** Şarkı, dil öğretiminde uzun yıllardır ders materyali olarak kullanılmaktadır (Richards, 1969). Günümüzde teknolojinin gelişimiyle şarkıların dijital ortamına aktarılması mümkün olmuş ve çeşitli dijital araçlarla (MP3 – MP4 çalarlar, akıllı telefonlar, kulaklıklar) her yerde her an şarkıları dinleyebilmek mümkün olmuştur. Bu da şarkıların dil öğreniminde/öğretiminde daha etkili kullanılmasını sağlamaktadır.

Kana, Özekinci, Kızıldağ ve Uzan (2017) popüler şarkıları, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin Türkçe sözcükleri doğru telaffuz edebilmelerini sağlamak amacıyla kullanmışlar. Çalışma sonucunda popüler şarkılarda dil bilgisi hatalarının olması ve yanlış telaffuz edilmiş sözcükler barındırmasından dolayı popüler şarkılar öğrencilerin telaffuzlarını olumsuz yönde etkilemiştir.

Batdı ve Semerci (2012) şarkıların yabancı dil becerilerini geliştirip geliştirmediğini saptayabilmek için 292 Türk öğrenci üzerinde çalışma yapmışlar ve dil becerilerinin geliştirilmesinde şarkıların son derece etkili olduğu sonucuna varmışlardır.

Güngör (2014)'ün örneklemini Fransız öğretmenliği okuyan 19 Türk öğrencinin oluşturduğu nitel araştırmasında şarkıların Fransızca öğrenimine etkilerini incelemiş ve şarkıların dersi eğlenceli kıldığı, öğrencilerin sözcükleri kolay ezberlediği ve dile karşı olumlu tutum geliştirdikleri sonucuna varmıştır.

Yapılan alan yazın araştırması sonucunda şarkıların dil öğretiminde olumlu etkileri olduğu anlaşılmıştır. Buna nazaran şarkılarla yabancı dil olarak Türkçe öğretimine yönelik bir çalışmanın bulunması önemli bir eksiklik olarak görülmelidir.

**2.7.1.3. Cepyayınlarının dil öğrenimi/öğretiminde kullanılması.** Cepyayınları başlarda yalnızca İpod için geliştirilmiş olsa da günümüzde cepyayınlara bilgisayar, tablet bilgisayar ve akıllı cep telefonları aracılığıyla kolayca ulaşabilmek mümkündür. Cepyayınlarının artan bu yaygın kullanımı mobil destekli dil öğretimi için de önemli birer gereç konumuna gelmelerini sağlamıştır (Chinnery, 2006; Gülseçen vd., 2010; Hasan & Hoon, 2013; Levy, 2009).

NamazianDost, Bohloulzadeh ve Rahmatollahi (2017)'in yabancı dil olarak İngilizce öğrenen 60 öğrencinin cepyayın kullanımının dinleme anlama becerileri üzerine etkilerini inceledikleri çalışmalarının sonuçları dinleme becerisini geliştirmek için cepyayınlarının kullanılabileceğini göstermiştir.

Hasan ve Hoon (2013) cepyayınlarla ilişkin alan yazını taradıkları çalışmalarında podcastlerin İngilizce öğreniminde/öğretiminde kullanımının konuşma, dinleme, gramer, telaffuz ve kelime bilgisi gibi alanlarda öğrenmeyi desteklediği sonucuna ulaşmışlardır.

İngilizcenin ve Almancanın yabancı dil olarak öğretimi için hazırlanmış sayısız cepyayın varken Türkçenin yabancı dil olarak öğretimine yönelik yalnızca birkaç tane cepyayın (Let's

Learn Turkish, Learn Turkish, FluentinTurkish, Türkçe Dünyası, Turkish Tea Time, Learn Modern Turkish) bulunmaktadır. Bu cepyayınlar dil öğrenimi/öğretimi açıdan son derece yetersiz ve özensizdir. Cepyayınların dil öğreniminde/öğretiminde yararları ve yabancı dil olarak Türkçe öğretimi için hazırlanmış cepyayınların yetersizliği göz önünde bulundurulduğunda Türkçe öğrenimi/öğretimi için cepyayınlarının gerekliliği anlaşılmaktadır.

**2.7.2. Etkileşimli uygulamaların dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması.** Bu bölümde bazı etkileşimli uygulamalara yer verilmiştir.

**2.7.2.1. Etkileşimli CD/DVD/BD'lerin yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması.** CD/DVD/BD'ler hem sınıf ortamında hem de öğrenenin bilgisayara yahut CD/DVD/BD oynatıcılara ulaşabildiği herhangi bir yerde dil öğrenimlerini gerçekleştirmelerine olanak sağlamaktadır. Etkileşimli CD/DVD'ler telaffuz çalışmaları, sözcük dağarcığını geliştirmeye yönelik etkinlikler, dilbilgisi uygulamaları ve video sorular içermektedir (Lafford, 2004).

90'lı yılların sonunda 2000'lerde Auralog firması tarafından 'Tell Me More' CD/DVD'leri çeşitli diller (Çince, İngilizce, Fransızca, Almanca, İtalyanca, Japonca, Arapça ve İspanyolca) için geliştirilmiştir. Bu CD/DVD'ler etkileşimli CD/DVD'lerin ilk örneklerinden olup konuşulanı tanımlama (automatic speech recognition) özelliğine sahiptir. Bu CD/DVD'lerin yanı sıra 'EuroTalk Interactive Talk More!', 'EuroTalk Talk Now' ve 'Rosetta Stone' etkileşimli CD/DVD setleri bulunmaktadır ve bu CD/DVD'ler günümüzde de satışa sunulmaktadır.

Ankara Üniversitesi TÖMER'in hazırladığı Yeni Hitit Yabancılar İçin Türkçe öğretim seti kitapların yanı sıra "kitaplarda bulunan dinleme metinlerinin ses kayıtlarının yer aldığı CD 'leri de içermektedir" ("<http://tomer.ankara.edu.tr/hitit-seti-2/>", b.t.). Bunun yanı sıra bazı özel yayınevlerinin yabancı dil olarak Türkçe öğretimi için hazırladıkları ders öğretim videolarını içeren CD ve DVD'ler bulunmaktadır.

Lafford (2004) Tell Me More DVD setiyle İspanyolca öğreniminin/öğretiminin etkili olup olmadığını araştırdığı çalışması neticesinde Tell Me More DVD setinin yapısal temelli olması, mekanik alıştırma sunması gibi olumsuzluklar içerse de bireylerin programın çeşitli unsurları üzerinde çok fazla kontrol sahibi olabilmeleri ve ihtiyaçlarına uygun olarak kendi öğrenme yollarını oluşturabilmelerinden dolayı önemli bir etkileşimli öğretim seti olduğunu bildirmiştir.

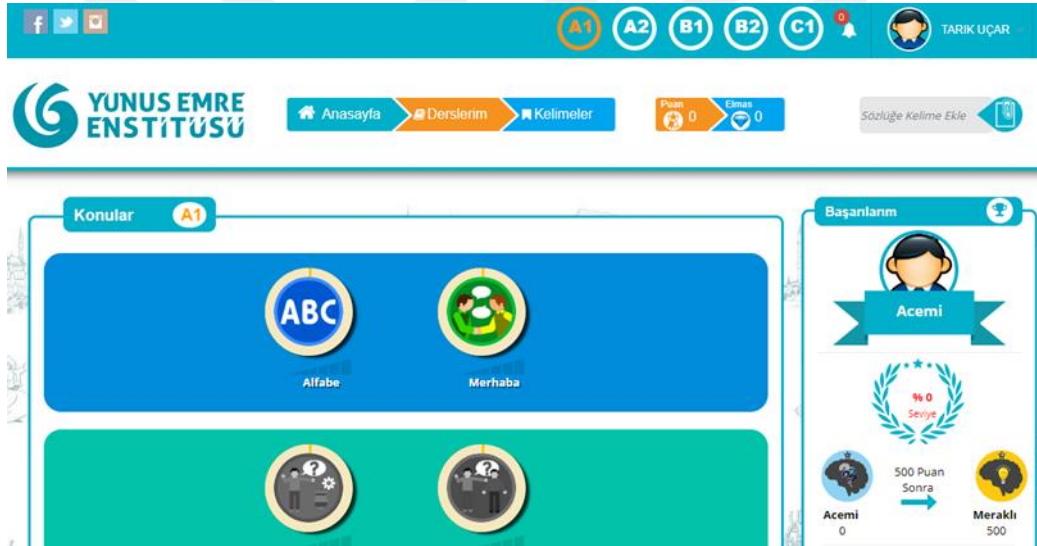
Yunus, Hashim, Embi ve Lubis (2010)'in Tell Me More DVD setiyle dil öğrenimine/öğretimine yönelik öğrencilerin ve İngilizce öğretmenlerinin algılarını araştırdıkları çalışmalarında, etkileşimli DVD setinin dil öğrenimini/öğretimini desteklemek için etkili bir araç olduğu sonucuna varmışlardır.

Bu iki bilimsel çalışmaya dayanarak, etkileşimli CD/DVD/BD'lerin işitsel ve görsel malzeme sunması, çeşitli oyun ve etkinliklerle dili öğretmeye çalışması geleneksel dil öğrenimine/öğretimine göre daha etkili öğrenim/öğretim sunduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca CD/DVD/BD'ler diğer dijital araçlara göre daha ulaşılabilir ve ucuz olması bir avantajdır. Tüm bu olumluluk durumuna rağmen yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi amacıyla etkileşimli CD/DVD/BD'ler bulunmamaktadır ve yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi/öğretimi amacıyla etkileşimli CD/DVD/BD'ler hazırlanmalıdır.

**2.7.2.2. Web'in yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması (Web tabanlı dil öğrenimi/öğretimi).** Çeşitli dijital araçlar (bilgisayar, akıllı telefon, tablet bilgisayar, İpod gibi) sayesinde günümüzde her yerden her an Web'e ulaşmak kolaylaşmış ve yaygınlaşmıştır. Web'in kullanımı bu kadar yaygınlaşınca Web tabanlı dil öğrenimi/öğretimi de oldukça önem kazanmıştır. Web tabanlı dil öğrenimi/öğretimi uzaktan öğretiminin bir alt dalıdır (Pilancı, 2015).

Yabancı dil olarak Türkçenin öğrenilmesine/öğretilmesine yönelik hazırlanmış çeşitli Web uygulamaları bulunmaktadır. Bu Web uygulamalarının başında Yunus Emre Enstitüsü'nün hazırlamış olduğu Türkçe Öğretim Portalı yer almaktadır. Bu Web uygulamasını

diğerlerinden ayıran en önemli noktalardan biri “Diller İçin Avrupa Ortak Öneriler Çerçevesi'ne (Common European Framework of Reference For Languages) göre hazırlanmış olup tematik ve gerçek hayattan alınan konularla” (“<https://turkce.yee.org.tr>”, b.t.) Türkçeyi öğretmeye çalışıyor olmasıdır. Bunun yanı sıra portal dil seviyelerine göre kademelendirilmiştir ve bu kademelere uygun olarak etkileşimli etkinlikler sunulmaktadır. Bu etkinliklerden bazıları birer oyun senaryosu içerisinde gerçekleştirilmekte ve dil öğrenenlere bu etkinlikleri tamamlamaları karşılığında puan, elmas gibi ödüllendirmeler ve dönütler verilmektedir. Böylelikle öğrencilerin Türkçe öğrenme sırasında güdülerini artırmayı ve öğrenmeye ara verilmesini önlemeyi amaçladıkları söylenebilir.



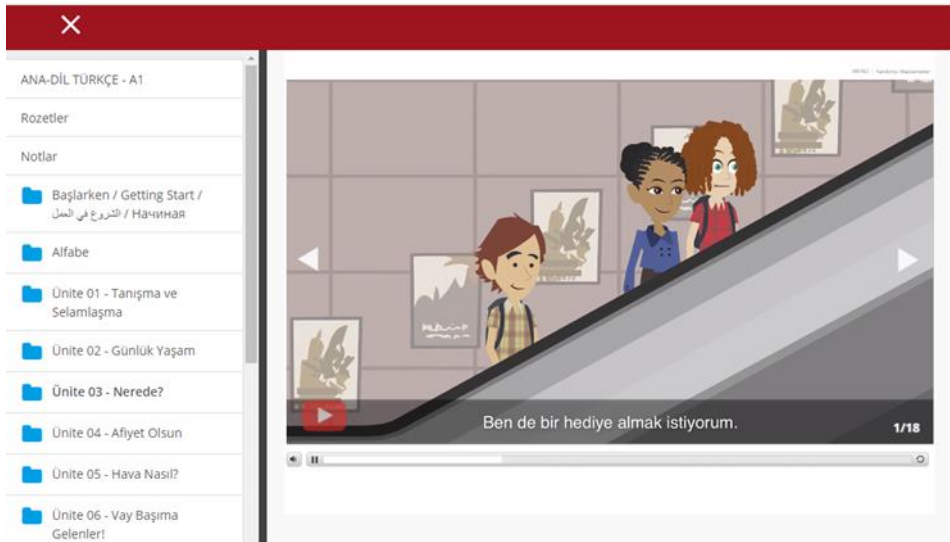
Şekil 8. Yunus Emre Enstitüsü Türkçe Öğretim Portalinden Bir Kesit

([turkce.yee.org.tr](https://turkce.yee.org.tr)'dan alınmıştır.)

Anadolu Üniversitesinin hazırladığı Türkçe Anadolu isimli Web uygulamasında anadili Arapça olan bireyler için Arapça anlatımlı ders videoları bulunmaktadır. Bunun yanı sıra Web sitesinde çizgi film karakterleri kullanılarak oluşturulmuş Türkçe anlatım içeren kurgu video dersleri de yer almaktadır. Şimdilik Web uygulamasında yalnızca A1, A2 ve B1 seviyelerine uygun ders gereçleri bulunmaktadır. Bunun yanı sıra Web sayfasının kullanımında teknik



aksaklıklar yaşanmaktadır.



Şekil 9. Anadolu Üniversitesi Türkçe Öğretim Web Uygulamasından Bir Kesit (turkce.anadolu.edu.tr’den alınmıştır.)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik hazırlanmış Web uygulamalarından biri de Sakarya Üniversitesi ve T.C. Başbakanlık Yurt Dışı Türkler ve Akraba Topluluklar Başkanlığı’nın iş birliğiyle hazırlanmış olan 3 Dakikada Türkçe adlı Web uygulamasıdır. Uygulamada dersler Youtube video platformu üzerinden sunulmakta olup hem Türkçe hem de Arnavutça, Boşnakça, Arapça, Rusça, İngilizce, Çince, Uygurca, Fransızca ve İspanyolca olmak üzere dokuz farklı dille birlikte anlatılmaktadır. Ders içerikleri analiz edildiğinde derslerin dil bilgisi öğretimine yönelik hazırlandığı, öğretmen odaklı salt bir anlatımın yer aldığı görülmektedir.

Yaşar Üniversitesinin de yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik olarak hazırlanmış olduğu Türkçe Öğreniyorum adlı Web uygulaması bulunmaktadır. Sistemde dersler Türkçe olarak bir öğretici tarafından anlatılırken aynı anda dersin İngilizce çevirisine de yer verilmektedir. Bunun yanı sıra dinle ve seç, dinle ve görseli seç, boşluk doldurma, görseli tanımlama gibi etkinlikler bulunmaktadır. Web uygulamasının kullanımı bahsi geçen diğer Web uygulamalarına göre daha karmaşıktır.

Uluslararası dil öğrenim uygulamaları olan busuu.com ve rosettastone.com Türkçenin de öğrenimine yer vermektedir. Busuu ve Rosettastone'un hem Web uygulamaları hem de akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar için geliştirdikleri mobil uygulamaları bulunmaktadır ve içerikleri bire bir aynı olduğu tespit edilmiştir. Bahsi geçen uygulamalar 4.1. bölümde ayrıntılı olarak incelendiğinden burada tekrar yer verilmemiştir.

Livemocha, 101languages ve Transparent adlı web siteleri uluslararası platformlar olup Türkçenin öğrenimi/öğretimi yanı sıra birçok ulusun dilini de öğretmeyi amaçlamaktadırlar. Dilbilgisi – çeviri yöntemine ağırlık veren bu platformlarda bazı video ve ses kayıtlarıyla temel Türkçe öğrenimi/öğretimi gerçekleştirilmeye çalışıldığı görülmektedir. Bu Web uygulamalarının Türkçe öğrenimi/öğretimi açısından son derece yetersiz olduğu söylenebilir.

Web tabanlı yabancı dil öğreniminde/öğretiminde etkili eğitsel materyal hazırlamak son derece önemlidir (Gücükoğlu & Türker, 2015) ve materyal hazırlamak birçok bileşeni gerektiren zor bir süreçtir. Bununla birlikte Web tabanlı dil öğreniminin/öğretiminin zengin öğrenme ortamları sağlaması, coğrafya engelini ortadan kaldırması, esnek zaman sunması gibi birçok olumlu yönü bulunmaktadır (Pilacı, 2015).

**2.7.2.3. Dijital oyunların yabancı dil öğreniminde/öğretiminde kullanılması (dijital oyun tabanlı dil öğrenimi).** Yabancı dil öğreniminde/öğretiminde 3 farklı dijital oyun bulunmaktadır: 1) Geleneksel dil öğrenim oyunlarının dijital uyarlaması olan küçük dijital oyunlar, 2) eğlencelik macera oyunları, 3) ciddi oyunlar olarak da adlandırılan uzun senaryolu eğitsel oyunlardır (Alyaz & Akyıldız, 2018; Sørensen & Meyer, 2007).

BDDÖ'nün ana bileşenlerinden biri olan dijital oyun tabanlı dil öğrenimi/öğretimi yeni bir teknoloji (Alyaz & Genç, 2016, Neville, Shelton & McInnis) olmasına rağmen ona olan ilgi son yıllarda önemli derecede artmıştır (Alyaz, Spaniel-Weise & Gürsoy, 2017; Johnson, Levine, Smith & Haywood, 2007) .

Prensky (2003)'e göre “video oyunları düşman değil, çocuklarımızı gerçek öğrenmeye dahil etmek için en iyi fırsattır” (s. 1). Video oyunları çeşitli dil yetilerinin (konuşma, yazma, dinleme anlama, okuma anlama, sözcük dağarcığı ve dilbilgisi gibi) geliştirilmesinde ve erek kültürü edinme de oldukça iyi bir fırsattır. Dijital oyun tabanlı dil öğrenimi/öğretimi çalışmalarının sonuçları bu görüşü doğrulamaktadır (Bernert-Rehaber & Schlemminger, 2013; Guillén-Nieto & Aleson-Carbonell, 2012; Levy & O'Brien, 2006; Roy & Schlemminger, 2014).

Coleman (2002), Sim City adlı dijital oyunun yabancı dil olarak İngilizce yazma yetisini geliştirme potansiyelini araştırmış ve dijital oyun tabanlı yazma etkinliklerinin gerçekçi ve iletişimsel bir şekilde yazma eylemini gerçekleştirmenin uygun bir yol sağladığını bildirmiştir.

Levy ve O'Brien (2006) birinci sınıf lisans öğrencilerine Almanca öğretmek için bir oyun yaratmışlardır. Öğrenciler oyundaki karakterlerle etkileşime geçerken aynı zamanda kültürel ve dilsel alanlara da maruz bırakılmışlardır. Çalışma sonucunda öğrenciler, dinleme becerilerinde bir gelişme olduğunu ve aynı zamanda kelime öğrenme, telaffuz, genel akıcılık ve okuma becerilerini geliştirmede yararlı olduğu bildirilmiştir.

Guillén-Nieto ve Aleson-Carbonell (2012) iş ortamlarında İspanyollar ve İngilizler arasında kültürlerarası iş iletişimi öğretmek amacıyla tasarlanan ‘It’s a Deal!’ adlı ciddi oyunun, lisans düzeyindeki 106 İngilizce öğrenen öğrenci üzerinde kültürlerarası iletişimsel yeteneklerini geliştirip geliştirmediğini inceledikleri çalışmalarının sonucunda, bu ciddi oyunun etkili bir öğrenme aracı olduğunu saptamışlardır.

Alyaz ve Genç (2016)'in öğretmen adaylarının mesleki dil becerilerinin gelişimine ciddi bir oyunun katkısı olup olmadığını tespit edebilmek amacıyla Almanca öğretmenliği okuyan 60 öğretmen adayını örneklem aldıkları çalışmalarının sonucunda öğretmen adaylarının mesleki dil becerilerinde ve bu oyunları gelecekte Almancayı öğretirken kullanma konusundaki tutumlarında büyük bir iyileşme görüldüğünü bildirmişlerdir.

Alyaz, Spaniel-Weise ve Gürsoy (2017) öğretmen adayı öğrencilerin dil becerilerini geliştirmek ve gelecekteki mesleki niteliklerinin geliştirilmesine katkıda bulunması amacıyla Almancayı yabancı dil olarak öğrenen 58 öğretmen adayına 11 hafta boyunca senaryolu eğitsel oyun oynatmışlar ve odak grup görüşmelerini 30 öğretmen adayıyla gerçekleştirmişlerdir. Bu çalışma sonucunda araştırmacılar, öğrencilerin özellikle sözcük hazinesinde önemli artış gözlemlemişler ve öğrencilerin dijital tabanlı dil öğrenimine karşı olumlu tutum içinde olduklarını bildirmişlerdir.

Alyaz ve Akyıldız (2018)'ın dijital oyun geliştirme sürecini somut örneklerle anlatmak amacıyla gerçekleştirdikleri çalışmalarında geniş alan yazın taraması yapmışlar ve analiz ettikleri çalışmalarının dijital oyunlarla dil öğrenmede çoğunlukla başarılı sonuçlar elde edildiğini bildirmişlerdir.

Tüm bu çalışmalara dayanarak dijital tabanlı yabancı dil öğreniminin dijital yerli ve dijital göçmenler (Prensky, 2001) için daha verimli olduğu anlaşılmaktadır. Bu yüzden günümüz insanlarına yabancı dil olarak Türkçe öğrenimleri için dijital oyunların gerekliliğinin önemi anlaşılmaktadır. Bu büyük önemine rağmen yapılan araştırmalar sonucunda yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik üç boyutlu dijital oyun bulunmadığı görülmüştür. Bu Türkçenin yabancı dil olarak öğrenimi/öğretimi alanı için oldukça önemli bir eksiklik olarak görülmelidir.

## **2.8. Taşınabilir Dijital Cihazlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi**

Mobil cihazlar, birçok alanda olduğu gibi dil öğrenimi/öğretiminde de kullanılmaktadır. Bu durum mobil destekli dil öğrenimi alanının doğmasını ve gelişmesini sağlamıştır. İngilizce alan yazında MALL biçiminde geçen kısaltma birçok alan yazında da yaygın olarak kullanılmaktadır. Ayrıca MALL yahut MDDÖ, CALL'un yani BDDÖ'nün bir alt dalı olarak kabul edilmektedir ve görece yeni bir alandır (Chen, 2013).

Mobil öğrenme; “bir mobil cihaz veya mobil bir ortamda gerçekleşen herhangi bir öğrenme (eğitim) ve öğretme şekli olarak düşünülebilir” (Trifonova, 2003, s.1); “mobil

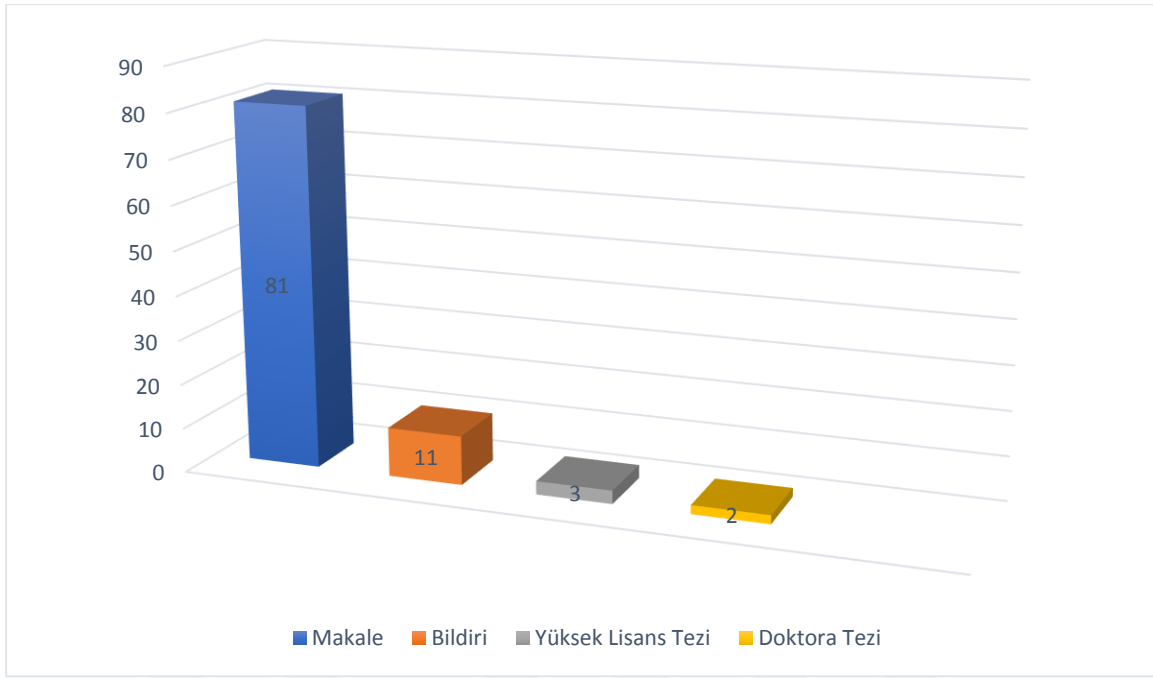
telefonlar, kişisel dijital asistanlar (PDA'lar), akıllı telefonlar ve dijital müzik çalarlar da dâhil olmak üzere, kablosuz internet ve mobil cihazlar kullanılarak öğrencilere her an ve her yerde öğrenmenin sunulması anlamına gelir” (Wang, Wu & Wang, 2009, s. 93); “öğrenme sürecini kolaylaştırmak için mobilitiyi, her yerde bilgisayar kullanımı, taşınabilirliği ve içeriğe duyarlı özellikleri vurgulamaktadır” (Ou-Yang & Wu, 2017, s.1045). Bu tanımlardan ve alan yazındaki diğer çalışmalardan yola çıkarak şöyle bir tanım yapmak mümkündür:

MDDÖ: Bireyin, taşınabilir dijital cihazlar (tablet bilgisayarlar, dizüstü bilgisayarları, mobil ve akıllı telefonlar, e- kitap okuyucuları, akıllı saatler, mp4 çalarlar) aracılığıyla zaman, mekân ve öğreticiden bağımsız olarak; öğrenim içeriğini belirleme, istediği an ve ortamda öğrenim etkinliğini başlatıp bitirme gibi özgürlüklere sahip olduğu bir e-öğrenme biçimidir (Bulun, Gülnar ve Güran, 2004; Kukulska-Hulme & Traxler; 2005; Schreurs, 2007; Quinn, 2000).

Çalışma kapsamında alan yazın taranmış ve taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi/öğretimiyle ilgili 2004 - 2018 yılları arasında yayımlanmış toplam 97 adet bilimsel çalışma derlenmiş ve analiz edilmiştir.

#### Grafik 1

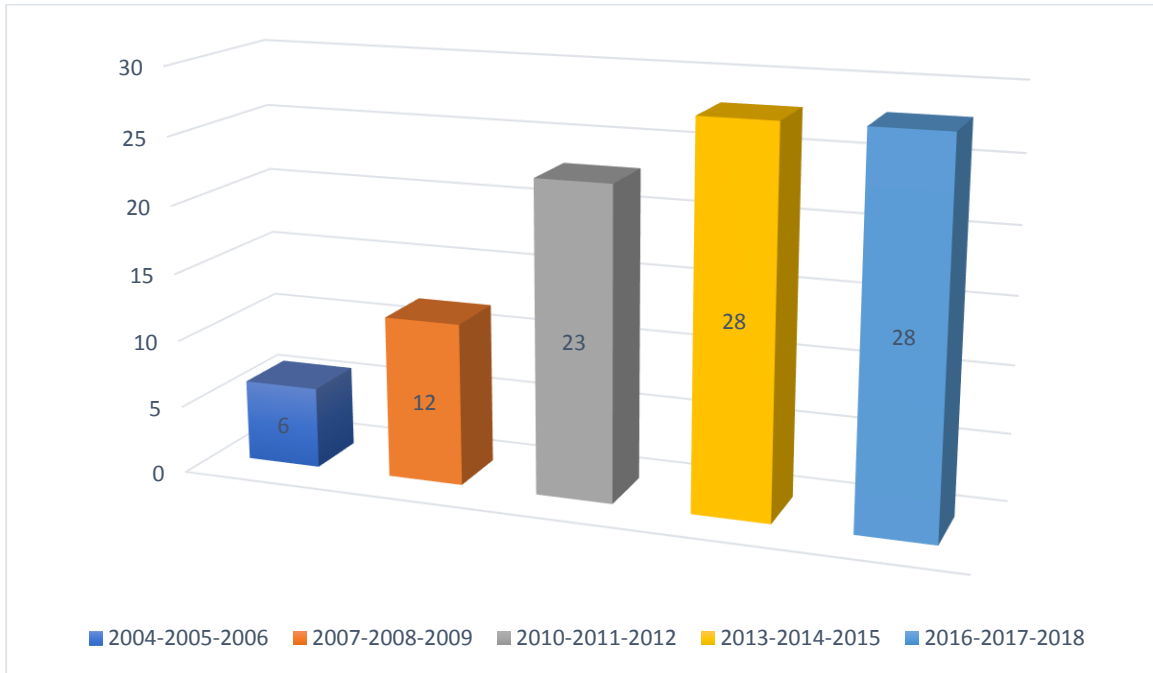
#### *Derlenen ve Analiz Edilen Çalışmaların Türü*



Derlenen ve analiz edilen çalışmaların, %83,50'si makale, %11,34'ü bildiri, %3,09'u yüksek lisans, %2,06'sı doktora tezidir.

Grafik 2

*MDDÖ Araştırmalarının Yayımlandığı Yıllar*



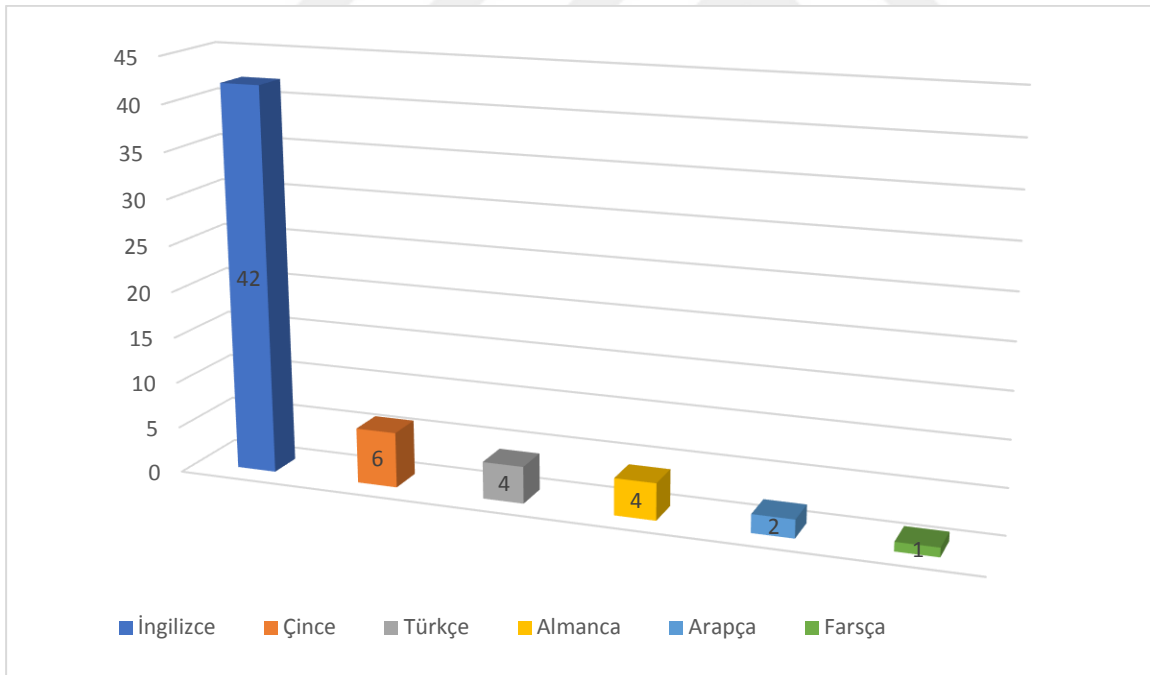
Grafik incelendiğinde yapılan çalışmaların 56'sının (%57,73) son altı yılda yapıldığı

görülmektedir ve bu bulgu taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi alanının tüm dünyada önemini arttırdığını göstermektedir. Derlenen ve analiz edilen çalışmaların 29'u (%29,89) kuramsal, 68'i (%70,10) ise uygulamalı çalışmalardır. Kuramsal çalışmalarda ağırlıklı olarak MDDÖ'nin ne olduğu açıklanmaya çalışılmış ve meta analiz çalışmalarına ağırlık verilmiştir (Chinnery, 2006; Duman, Orhon & Gedik 2015; Kukulska-Hulme & Shield, 2008; Persson & Nouri, 2018).

Yapılan uygulamalı çalışmalardan 9'u MDDÖ'nün öğrenci kazanımlarını ve öğrencilerin MDDÖ'ye ilişkin tutum ve algılarını analiz ederken (Foomani & Hedayati, 2016; Hişmanoğlu, Ersan & Çolak, 2017) diğer 59'u bir dilin mobil destekli öğrenimiyle ilgilidir.

Grafik 3

*Mobil Destekli Öğrenilen/Öğretilen Dillerin Dağılımı*



Grafik incelendiğinde mobil destekli dil öğrenimlerinin %71,18'nin İngilizce için gerçekleştirildiği görülmektedir. İngilizcenin ardından sırasıyla Çince (%10,16), Türkçe (%6,77), Almanca (%6,77), Arapça (%3,38) ve Farsça (%1,69) öğrenimi/öğretimi gelmektedir.

Tablo 2

*Derlenen ve Analiz Edilen Çalışmalardan Bazı Örnekler*

Yazar	Yıl	Öğrenilen/ Öğretilen Dil	Kullanılan Cihaz	Dil Yetisi	Sonuç
Kiernan ve Aizawa	2004	İngilizce	cep telefonu	sözcük	sınırlı
Chen ve Hsu	2008	İngilizce	PDA	okuma ve sözcük	olumlu
Saran, Çağiltay ve Seferoğlu	2008	İngilizce	cep telefonu	telafluz	olumlu
Song ve Fox	2008	İngilizce	PDA	sözcük	olumlu
Çavuş ve İbrahim	2009	İngilizce	cep telefonu	sözcük	olumlu
Başoğlu ve Akdemir	2010	İngilizce	cep telefonu	sözcük	olumlu
Cheng, Hwang, Wu, Shadiev ve Xie	2010	İngilizce	cep telefonu	genel	olumlu
Saran ve Seferoğlu	2010	İngilizce	cep telefonu	sözcük	olumlu
Aamri ve Suleiman	2011	İngilizce	cep telefonu	sözcük	sınırlı
Chang ve Hsu	2011	İngilizce	PDA	sözcük	kısmen
Jalalifarahani ve Ghovehnodoushan	2011	İngilizce	PDA	sözcük	olumlu
Chen	2013	İngilizce	tablet bilgisayar	-	olumlu
Oberg ve Daniels	2013	İngilizce	Ipod	genel	olumlu
Sarıçabon ve Özturan	2013	İngilizce	cep telefonu	sözcük	olumlu
Abedalla	2015	Arapça	akıllı telefon ve tablet bilgisayar	genel	olumlu
Andujar	2016	İngilizce	akıllı telefon	yazma	olumlu
Berns, Isla-Montes, Palomo-Duarte ve Dodero	2016	Almanca	akıllı telefon ve tablet bilgisayar	sözcük	olumlu
Tarighat ve Khodabakhsh	2016	İngilizce	akıllı telefon	sözcük	kısmen
Shi, Luo ve He	2017	İngilizce	akıllı telefon	genel	olumlu
Turumbetova ve Varol	2017	Türkçe	akıllı telefon	sözcük	olumlu



Tablo 2'deki veriler ve bu verilere ek olarak uygulamalı çalışmalardan elde edilen sonuçların çoğunluğu olumlu olarak bildirilmiştir (Amer, 2014; Stockwell, 2010). Öğrenmede başarılı sonuçlar rapor edilen çalışmalarda öğrenci başarısına etki eden faktörlerin yüksek öğrenci motivasyonu, kesintisiz öğrenme olanağı, görsel ve işitsel içerik olduğu saptanmıştır (Amer, 2014; Chai, Wong & King 2016; Chen & Hsieh, 2008; Foomani & Hedayati, 2016; Lui, Yu & Ran, 2008).

Tablo 2'deki veriler ve MDDÖ'nün dil yetilerine etkilerini inceleyen uygulamalı diğer çalışmaların ağırlıklı olarak sözcük öğrenimi üzerine odaklandığı görülmüştür (Ağca & Özdemir, 2013; Asraf & Supian, 2017; Ou-Yang & Wu, 2017). Tablo 2'deki verilere ek olarak, Çevik ve Koçer (2012), Wu (2014), sözcük dağarcığı; Chang ve Hsu (2011), Zhang (2016) konuşma; Andujar (2016) yazma; NamazianDost, Bohloulzadeh ve Rahmatollahi (2017), konuşma yetisinin taşınabilir cihazlarla geliştirilmesine yönelik olumlu sonuçlar rapor etmişlerdir.

MDDÖ alanındaki 2012 – 2018 yıllarındaki çalışmalar ağırlıklı olarak, akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar için mobil uygulamaların tasarlanması veya mevcut mobil uygulamaların incelenmesi yönündedir.

Tablo 3

*2012 – 2018 Yıllarında Gerçekleştirilen Mobil Uygulamalara İlişkin Bilimsel*

*Çalışmalar*

Yazar	Yıl	Uygulama Değ. – Tasar.	Dil	Dil Yetisi	Mobil Uygulamanın Adı
Çevik ve Koçer	2012	X	İngilizce	sözcük	
Kim ve Kwon	2012	X	İngilizce		
Petersen, Procter-Legg, Cacchione, Fominykh ve	2012	X	İngilizce		LingoBee

Divitini						
Wong, Aw, Chai ve Liu	2012	X	Çince	sözcük ve yazma	MyCLOUD	
Becel	2014	X	Türkçe		Earworms Rapid Turkish	
Wu	2014	X	İngilizce	sözcük	Word Learning- CET6	
Becel	2015	X	Türkçe			
Berns, Palomo-Duarte, Dodero, Ruiz-Ladrón ve Márquez	2015	X	Almanca		Guess	
Dumanlı Kadızade	2015	X	Türkçe			
Wu	2015	X	İngilizce	sözcük		
Zhang	2016	X	İngilizce		English Fun Dubbing	
Nushi ve Eqbali	2017	X	çok dilli		Duolingo	
Rosell-Aguilar	2017	X	İngilizce			
Aytan ve Ayhan	2018	X	Türkçe			

Tüm bu alan yazın bulgularına göre şunlar söylenebilir:

MDDÖ'ye olan ilgi gittikçe artmaktadır.

Araştırmalar ağırlıklı olarak bir dilin mobil destekli öğrenimiyle ilintilidir.

Araştırmaların çoğunluğu sonuçlarını oldukça olumlu olarak bildirmiştir.

Kesintisiz öğrenme olanağı ve görsel - işitsel içerik bolluğu öğrencilerde yüksek motivasyon sağlamış ve öğrencilerin başarısını artırmıştır. Bu da MDDÖ çıktılarının geleneksel öğrenime göre oldukça iyi olduğunu göstermektedir.

Başlarda MDDÖ araştırmalarının odağı yalnızca İngilizce iken son yıllarda çeşitli dillerin mobil destekli öğrenimiyle ilgili çalışmalar artmaktadır.

MDDÖ için başlarda cep telefonların sonrasında PDA'ların, akıllı telefon ve tablet bilgisayarların kullanıldığı görülmektedir. Çalışmalardaki kullanılan cihazların teknolojinin gelişmesiyle birlikte farklılaşması teknolojik gelişmelerin dil öğrenimi/öğretimi alanını doğrudan etkilediğinin göstergesidir.

MDDÖ'nün ağırlıklı olarak sözcük dağarcığı yetisine olan etkisinin incelenmesi bir olumsuzluk olarak yorumlanabilir.

MDDÖ'nün alt alanı olan PALL'un 2012 yılından itibaren alanda ağırlık kazandığı görülmektedir (bkz. Tablo 3).

2012 – 2018 yıllarında yapılan bilimsel çalışmalarda tüm öğrencilerin akıllı telefon veya tablet bilgisayar kullandığı bildirilmiştir. Bu durum 2012 yılından sonra ağırlıklı olarak mobil uygulamaların incelenmesi ve tasarlanması yönündeki bilimsel araştırma eğiliminin nedenini açıklamaktadır.

Türkçenin yabancı dil olarak mobil destekli öğrenimine/öğretimine önem verilmediği görülmektedir.

MDDÖ'de kullanılan çeşitli cihazlar üzerinden MDDÖ ayrıntılanmaya çalışılacaktır.

**2.8.1. Mobil telefonlarla yabancı dil öğrenimi/öğretimi.** “Cep telefonlarının sahip olduğu internet erişimi, sesli mesajlaşma, SMS, kameralar ve video kaydı gibi özelliklerin, tümü iletişimsel dil pratiği, otantik içeriğe erişim ve görev tamamlama olanağı sağlar” (Chinnery, 2006, s.10). Prensky (2005)'e göre eğer eğitimler doğru tasarlanırsa, öğrenme cep telefonlarıyla desteklenebilir ve öğrenenler mobil telefonlar aracılığıyla neredeyse her şeyi öğrenebilir.

Kiernan ve Aizawa (2004) tarafından Japonya'da yapılan bir araştırma sonucunda cep telefonlarının “her ne kadar sınıfta bir dikkat dağıtıcı olsalar da” (s. 71) dil öğretiminde potansiyel faydalarının olduğu bildirilmiştir.

Ott, Pardos, Ludwig ve Harriehausen-Mühlbauer (2005) sözcük dağarcığı ve dilbilgisi yapılarının öğretilmesine yönelik ‘Audiovisuell Vokabeltrainer’ isimli cep telefonu uygulamasının geliştirilme sürecini ele aldıkları çalışmalarında bu tür cep telefonu uygulamalarının daha karmaşık dil becerileri sağladığını ve bir oyun senaryosu içerisinde dil öğrenme sürecinin daha çekici hale geldiğini belirtmişlerdir.

Saran, Çağıltay ve Seferoğlu (2008) İngilizce öğrenen öğrencilerin sözcük hazinelerini arttırmak amacıyla cep telefonları için MMS materyalleri oluşturmuşlardır. Bu materyaller sözcük tanımlarını, örnek tümceleri, ilgili görsel sunumlarını ve telaffuzları içermektedir. Öğrenciler MMS’leri bitirdikten sonra, öğrenmelerini test etmek için SMS yoluyla testler yapılmıştır. Bu çalışma sonucunda öğrenciler cep telefonu destekli sözcük öğrenmeyi sevmişler ve öğrencilerin sözcük öğrenimlerinde olumlu gelişmeler gözlemlenmiştir.

Çavuş ve İbrahim (2009) sözcük öğrenimi amacıyla SMS tabanlı mobil öğrenme aracı (mobile learning tool) geliştirmişler ve bu aracı 45 öğrenciye kullanırmışlardır. Cep telefonu destekli sözcük öğrenmenin, geleneksel olarak sözcük öğrenmeye göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Cep telefonu destekli sözcük öğrenmedeki bu olumlu sonucu destekleyen başka çalışmalar da mevcuttur (Başoğlu & Akdemir, 2009; Saran & Seferoğlu, 2010; Sarıçoban & Özturan, 2013).

Aamri ve Suleiman (2011)’nın öğrencilerin İngilizce öğrenme sürecinde cep telefonlarından yararlanıp yararlanmadıklarını araştırdıkları çalışmaları kapsamında lisans düzeyindeki yabancı dil olarak İngilizce öğrenen 100 öğrenciden veri toplamışlardır. Verilerden elde ettikleri sonuçlar, sınıfta cep telefonu kullanımının sınırlı olduğunu göstermektedir. Öğrenciler cep telefonu destekli İngilizce öğrenimine olumlu yaklaşıyorlar da öğretmenleri bu dijital cihazın hem öğretmenler hem de öğrenciler için büyük bir dikkat dağıtıcı olacağından korkmaktadırlar. Bundan dolayı da ders ortamında cep telefonunu öğrenme etkinliğine katılmaktadırlar.

**2.8.2. PDA'larla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.** “PDA'lar cep telefonlarından ziyade mobil öğrenme ile daha sık ilişkilidir ve MobiLearn gibi yazılım programları, PDA'ları 'konuşma kılavuzu' haline getirme iddiasındadır” (Chinnery, 2006, s. 11).

Chen ve Hsu (2008), PDA'lar için İngilizce haber makalelerini uygun şekilde tavsiye edebilecek kişiselleştirilmiş bir akıllı mobil öğrenme sistemi geliştirmişlerdir. Bu sistem öğrencilerin bilmedikleri sözcükleri baz alarak öğrencilere haber makaleleri önermektedir. Böylelikle verimli bir şekilde sözcük öğretimi gerçekleştirmeyi amaçlamışlardır. Deneysel sonuçlar, öğrencilerin sözcük öğrenmelerini artırarak, etkili ve verimli bir mobil öğrenme mekanizması sağladığını göstermiştir.

Song ve Fox (2008)'in yaptıkları bir araştırma sonucunda; “PDA'ların, İngilizce için yabancı dil (EFL) sözcük öğretimi ve öğreniminin yüksek öğrenimde resmi ve gayri resmi öğrenme ortamlarında öğrenim ve öğretim için daha esnek, yeni ve genişletilmiş şekillerde kullanılabileceğine” (s. 238) ilişkin somut sonuçlar rapor etmişlerdir.

PDA'ya yönelik son çalışmalardan biri olan Jalalifarhani ve Ghovehnodoushan (2011)'in, İranlı yabancı dil olarak İngilizce öğrenen 55 öğrenciyi örneklem olarak seçtikleri çalışmalarında PDA aracılığıyla sözcük öğretiminin etkinliği incelenmiş ve olumlu sonuç bildirilmiştir. Çalışmaya göre PDA ile sözcük öğrenimi geleneksel öğrenime göre daha etkilidir.

**2.8.3. Tablet Bilgisayarlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.** 2012 yılından itibaren dil öğreniminde/öğretiminde temel alınan cihazlar tablet bilgisayar ve akıllı telefonlar olmuştur (bkz. Tablo 2 ve Tablo 3).

Chen (2013)'nin öğrencilerin sınıfları dışında İngilizce öğrenmek için tablet bilgisayarları nasıl kullandıklarını ve tablet bilgisayarların bağımsız dil öğrenimi için daha etkin kullanımını nasıl teşvik edilebileceğini araştırdığı çalışmasında, tablet bilgisayarların öğrenciler tarafından

tam olarak keşfedilmesi sağlanması koşuluyla, dil öğrenimi için etkileşimli, işbirlikçi ve her yerde bulunan bir ortam yaratmak için ideal bir araç olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Bunun yanı sıra öğrenciler dil öğrenimi için tablet bilgisayar kullanımına oldukça olumlu yaklaşmışlardır.

Abedalla (2015) mobil uygulamaların Arapça öğrenimine yardımcı olup olmadığını araştırdığı çalışmada katılımcılara belirli mobil uygulamaları kullandırmış ve anket uygulamıştır. Ulaştığı bulgular mobil uygulamaların Arapça öğrenimine yardımcı olduğunu göstermektedir.

Berns, Isla-Montes, Palomo-Duarte ve Dodero (2016) çalışmaları için tasarladıkları VocabTrain uygulamasını İspanyol 104 Alman dili öğrencisine dört hafta boyunca kullandırmışlardır. Çalışma sonucunda araştırmacılar, VocabTrain uygulaması bireysel ve işbirlikli öğrenme görevlerini sorunsuz bir şekilde birleştirerek öğrenenleri motive ettiği ve bugünün dijital yerlilerinin dil öğrenme ihtiyaçlarını daha iyi karşıladığını ve gelişmiş dil öğrenimi için etkili araçların olduğunu bildirmişlerdir.

Bu çalışmaların dışında da yapılan birçok araştırmada öğrencilerin tablet bilgisayarlarla öğrenim gerçekleştirmeyi olumlu karşıladıkları ve öğrenimi daha zevkli kıldığı sonucuna ulaşılmıştır. (Dündar & Akçayır, 2014; Firdevs, Işık, & Çukurbaşı; Savaş, 2014; Taş, & Gülcü, 2018).

Lin (2017) çalışmasında İngilizce öğrenen öğrencileri iki gruba ayırmış ve gruplardan biriyle basılı kitap diğer gruba da aynı kitabın elektronik biçimi aracılığıyla dil öğrenimi gerçekleştirmiştir. Çalışma sonucunda iki grubun öğrenmeleri karşılaştırılmış ve anlamlı bir farklılık elde edilmemiştir. Bu çalışmaya ve diğer çalışmalara dayanarak şöyle bir yargıya varmak mümkündür: Geleneksel öğretim araç ve gereçlerin (ders kitapları, doğrudan anlatım tekniğini kullanan videolar, etkileşimsiz sunular gibi) mobilize edilmesi öğrenmede anlamlı farklar doğurmazken, dijital yerli veya dijital göçmen bireylerin ihtiyaçlarına göre hazırlanmış mobil uygulamalar öğrenmede oldukça etkili ve verimli sonuçlar doğurmaktadır.

**2.8.4. Akıllı Telefonlarla Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.** MDDÖ'nin alt dalı olarak gelişen PALL mobil öğrenmenin bir bileşenidir. Tablet bilgisayar temelli bilimsel çalışmalarda olduğu gibi akıllı telefonlarla dil öğrenimine/öğretimine yönelik bilimsel çalışmalar 2012 yılından sonra artmaya başlamıştır (bkz. Tablo 2 ve Tablo 3).

Çevik ve Koçer (2012) İngilizce sözcük öğretimi için mobil uygulama geliştirmişlerdir. Geliştirilen mobil uygulama öğrenciler üzerinde test edilmemiş, uygulamanın eğitsel olup olmadığı tartışılmamış yalnızca geliştirilen uygulamanın görsellerine yer verilmiştir. Bu görsellerden yola çıkarak uygulamanın giriş seviyesinde, basit bir uygulama olduğu söylenebilir.

Kim ve Kwon (2012) yabancı dil olarak İngilizce öğrenimi için geliştirilmiş 87 adet akıllı telefon uygulamasının ortak ve ayırt edici özelliklerini ve uygulamaların güçlü ve zayıf yönlerini araştırdıkları çalışmalarının sonucunda mevcut mobil uygulamaların kişisel ve öğrenci merkezli bir öğrenme fırsatı sunduğunu bildirmişlerdir.

Petersen, Procter-Legg, Cacchione, Fominykh ve Divitini (2012) LingoBee adlı mobil dil öğrenim uygulamasının dil öğrenenlerin günlük konuşmalarda yer alan bağlamda görünen yeni kelimeler ve ifadeler gibi içerdiğini ve dil yaratıcılığını desteklediğini bildirmiştir.

Wong, Aw, Chai ve Liu (2012) resmi ve gayri resmi öğrenme ortamlarında Çince sözcük ve iletişimsel yazma etkinliklerini içeren MyCLOUD adlı bir mobil uygulama geliştirmişlerdir ve çalışmalarında bu uygulamanın geliştirilme aşamalarını tanıtmışlardır.

Wu (2014) Android işletim sistemli akıllı telefonlar için yabancı dil olarak İngilizce sözcük dağarcığını geliştirmeye yönelik olarak 1274 İngilizce sözcük içeren Word Learning - CET6 adlı bir mobil uygulama tasarlamıştır. Daha sonra bu mobil uygulamayı öğrencilere kullandırmış ve ön test – son test uygulamıştır. Araştırmacı çalışma sonucunda bahsi geçen mobil uygulamanın öğrencilerin sözcük edinmesinde oldukça önemli bir gereç olduğunu

saptamıştır. Wu, 2015 yılında da paralel bir çalışma gerçekleştirmiş ve yine aynı sonuca ulaşmıştır.

Berns, Palomo-Duarte, Dodero, Ruiz-Ladrón ve Márquez (2015) yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrenciler için akıllı telefonlarında kullanabilmeleri için ‘Guess it! Language Trainer’ adlı bir mobil uygulama tasarlamışlardır. Bu çalışma uygulamanın öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerine etken olarak katılmalarını sağladığını göstermiştir.

Tarighat ve Khodabakhsh (2016) çalışmaları kapsamında oldukça yaygın bir anlık mesajlaşma mobil uygulamasında 17 ileri seviye İngilizce öğrencisinden oluşan bir sohbet grubu kurmuşlardır ve öğrenciler bu sohbet grubunda iki dakikalık konuşma kayıtlarını paylaşmışlardır. Bu çalışmadaki öğrenciler bu çalışmayı kaygıyla karşılamıştır ve kaygılarının sebebi olarak adalet ve otantik iletişim eksikliğini göstermişlerdir. Araştırmacılar çalışmanın öğrencilerde kısmen bir başarı iyileşmesi sağladığını bildirilmiştir.

Tüm bu çalışmalar akıllı telefonların mobil öğrenmede yardımcı olduğunu ve öğrencilerin akıllı telefon destekli dil öğrenimine oldukça olumlu yaklaştığını göstermektedir. Alan yazına dayanarak akıllı telefon destekli dil öğreniminin önemli bir çalışma alanı olmasına rağmen Türkçenin akıllı telefon destekli öğrenimi üzerine oldukça az çalışma olmasının büyük bir eksiklik olduğu söylenebilir.

**2.8.5. Sanal Gerçeklik Gözlükleriyle Yabancı Dil Öğrenimi/Öğretimi.** Son yıllarda sanal dünyalar aracılığıyla dil öğrenimi/öğretimi alanında çalışmalar artmaktadır (Can, 2012; Ibáñez, Kloos, Leony, Rueda & Maroto, 2011; Shih & Yang, 2008).

Hem AppStore hem de Google Play Store taranmış ve sanal gerçeklik gözlükleriyle yabancı dil öğrenimine yönelik sadece 5 mobil uygulama bulunmuştur: VR learn English, VrHouse, Virtual Reality Speaking Simulator, Learn English in Virtual Reality – Gold Lotus, Learn Languages VR by Mondly. Bu beş uygulamadan 4’ü İngilizce öğrenimiyle ilintiliyen



'Learn Languages VR by Mondly' uygulaması 26 farklı dilin öğrenimiyle ilintilidir. Ayrıca 'Learn Languages VR by Mondly' uygulamasının indirilebilmesi için belirli bir ücret talep edilmektedir.

VR learn English ve VrHouse uygulamaları, iki oda, mutfak, tuvalet ve banyodan oluşan sanal bir ev biçimde tasarlanmıştır. Bu sanal evlerde dolaşmak mümkündür. İki uygulama da bu sanal evdeki birkaç eşyanın İngilizce karşılığını öğretmeye yönelik tasarlanmıştır ve iki uygulama da son derece sınırlıdır.

Virtual Reality Speaking Simulator, uygulaması bir sınıf ortamı olarak tasarlanmıştır ve sanal sınıfta gezmek mümkün değildir. Tek bakışla kara tahta ve öğretmen figürü sunulmaktadır. Uygulama temel olarak sözcük öğretimine odaklanmıştır. Uygulamada düz anlatım yöntemiyle sözcükler anlatılmaktadır.

Learn English in Virtual Reality – Gold Lotus, uygulama iki ünite biçiminde sunulmuştur: 'Dan O'Hara' ve 'The Restaurant'. Dan O'Hara ünitesi sanal bir köy olarak; The Restaurant ise sanal bir restoran olarak tasarlanmıştır. Hem sanal köyde hem de sanal restoranda gezmek mümkün değildir. İki ünite de bir anlatıcı tarafından bir dakika süreyle sanal ortama ilişkin bazı bilgiler sunulmaktadır.

Bu dört uygulama da son derece sınırlıdır ve eğitici olmaktan uzaktır.

Learn Languages VR by Mondly uygulaması 'Hello', 'Taxi', 'Hotel: Reception', 'Hotel: Room', 'At The Restaurant', 'Appointment', 'Shopping', 'Ticket' olmak üzere 8 üniteden oluşmaktadır. Uygulama yabancı bir ülkeye gidildiğinde karşılaşılabilecek durumlar temel alınarak tasarlanmış ve bu tasarıya uygun olarak sanal ortamlar yaratılmıştır. Bu sanal ortamlarda hareket edebilmek mümkün değildir. Bahsedilen sekiz ünite, görevli bir kişiyle (taksi şoförü, resepsiyonist, otel görevlisi, garson, satış sorumlusu gibi) sohbet etmek üzerine kurgulanmıştır. Fakat bu sohbet kurgusu sınırsız değildir. Görevli kişinin sorduğu her yanıt

karşılık olarak ekranda üç yanıt seçeneği çıkmaktadır. Kullanıcı bu üç yanıt seçeneğinden birini söylemek zorundadır. Uygulamanın ses tanıma özelliği sayesinde kullanıcının verdiği yanıtı göre görevli de yanıt vermekte ve uygulama böyle süregelmektedir. Uygulamanın diğer dört uygulamaya nazaran daha kapsamlı söylebilir.

## **2.9. Mobil Destekli Öğreniminin/Öğretiminin Olası Olumlu ve Olumsuz Yönleri**

Öğrenim/öğretim süreçlerinde kullanılan her aracın olası olumlu ve olumsuz yönleri bulunmaktadır. Bu durum taşınabilir dijital cihazlar için de geçerlidir.

**2.9.1. Mobil destekli dil öğreniminin/öğretiminin olası olumlu yönleri.** Mobil destekli dil öğretiminin olumlu yönlerine ilişkin önem sırası gözetmeden şunları yazabiliriz;

Mobil cihazlar küçük boyutları sayesinde oldukça kolay taşınabilmektedirler. Böylelikle kullanıcılar mekândan, zamandan ve herhangi bir öğreticiden bağımsız olarak istedikleri an ve yerde öğrenim etkinliğini başlatıp sonlandırabilmektedirler (Kukulska-Hulme & Traxler; 2005; Ott, Prados, Ludwig & Harriehausen-Mühlbauer, 2005).

Günümüz gençlerinin dijital yerli olduğunu söyleyen Prensky (2001) bu gençleri; dijital dünyaya doğmuş, teknolojiyi tamamen benimsemiş yani ana dilleri dijitalin dili olan, bilgiyi çok hızlı bir şekilde almak için dijital dünyayı kullanan, aynı anda birçok çalışmayı sürdürmeyi seven gençler olarak tanımlamaktadır. Dijital yerli gençler mobil cihazları (özellikle akıllı telefon, tablet bilgisayar ve İpod'lar) çok yaygın kullanmaktadırlar (Kiernan & Aizawa, 2004). Akıllı telefon, tablet bilgisayar ve İpod'ların internete bağlanabilmeleri ve kendilerine ait sanal mağazalara sahip olmaları dijital yerli gençlerin bilgiyi çok hızlı edinmelerini ve dil öğrenimi/öğretimi için otantik ve multimedya içeriklerine kolayca ulaşabilmelerini sağlamaktadır. Bu durum dijital yerli gençlerin dil öğrenimi/öğretiminde kendi öğrenme biçimlerine göre öğrenme olanağı sağlamaktadır.

Mobil cihazların kendi sanal mağazalarında birçok dil öğrenimi/öğretimi uygulaması

bulunmaktadır. Bu uygulamalardan bazıları çevrimdışı da çalışabilmektedir. Böylelikle internet olmadığı anlarda da öğrenime devam edilebilir.

Bu mobil uygulamalar ve internet bağlantısı sayesinde bireyler istedikleri kadar çok içeriğe ulaşabilir, istedikleri kadar alıştırma yapabilir ve dönütler alabilirler.

Mobil cihazların sanal mağazalarında bulunan birçok ileti uygulaması dünyanın her yerindeki dijital yerli gençlerin iletişimine olanak sağlamaktadır. Bu uygulamalar aracılığıyla dil öğrenen dijital yerli gençler başka dil öğrenen gençlerle iletişime geçebilir. Bu durum bu gençlerin güdülerini artırabilir. Ayrıca bu ileti uygulamaları sayesinde birey öğretmeniyle de anlık iletişim kurabilir. Bu da öğrenim/öğretim sürecinde zaman kazanımı anlamına gelebilir.

Mobil desteğiyle bireysel olarak dil öğrenme bireylerin öğrenen özerkliğini destekleyebilir ve bireylerin özsaygı ve özgüvenlerini artırabilir.

Günümüzdeki çoğu akıllı telefon ve tablet bilgisayar “erişebilirlik” olarak bilinen duyma ve görme engelli bireylerin bu cihazları kolayca kullanmalarını sağlayan özelliklere sahiptir. Bu özellikler sayesinde engelli bireylerin de dil öğrenimi daha kolay gerçekleşebilir.

Günümüzdeki akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar dil öğrenimi/öğretimi adına neredeyse bir PC yerine kullanabilmektedirler. Akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar, PC'lere oranla daha ucuzdur. Bu durum pahalı bilgisayar laboratuvarlarına olan ihtiyacı azaltabilir.

**2.9.2. Mobil destekli dil öğreniminin/öğretiminin olası olumsuz yönleri.** Mobil destekli dil öğreniminin olumlu yönleri olduğu gibi olası olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Genel bir çerçeve adına şunları yazabiliriz;

Mobil destekli dil öğrenimini birçok maliyetli durumu barındırmaktadır. Mobil cihazlar birçok fiyat skalası sunsa da yine de bu cihazlara sahip olmak maliyetlidir ve mobil cihazlar için dil öğrenimi/öğretimi uygulamaları geliştirmek maliyetli ve uzun bir süreçtir. Bunun yanı sıra akıllı telefonları tam olarak kullanabilmek için sim karta ve mobil internet bağlantısına

ihtiyaç vardır. Bu durum da kullanıcıları periyodlar halinde GSM servislerine ücret ödemek zorunda bırakmaktadır. Ayrıca yapılan araştırma sonucunda birçok dil öğrenimi/öğretimi programının aylık bir miktar ücret istediği saptanmıştır. Hem GSM servislerine hem de uygulamalara ödenmesi gereken zorunlu ücretler oldukça maliyetli bir durumdur.

Sürekli olarak mobil cihazlar gelişmekte ve yeni teknolojiler keşfedilmektedir ve yeni çıkan her modelle birlikte sahip olunan mobil cihazlar teknolojinin gerisinde kalmaktadır. Gelişen teknolojiye yetişmek neredeyse olanaksız ve oldukça maliyetlidir.

Mobil cihazların küçük ekranlara ve kısıtlı giriş yöntemlerine sahiptir (Ott, Prados, Ludwig & Harriehausen-Mühlbauer, 2005). Bu yüzden öğrenim sürecinde tam verim alınamayabilir.

İstenilen yerde ve zamanda dil öğrenimi etkinliğinin gerçekleştirilmesi öğretim sürecini dış etkenlerden etkilenmesine ve öğretimin bölünmesine sebep olabilir.

Bireysel öğrenme etkinliği olduğundan çoğu zaman bireyin yeterli derecede dili öğrenip öğrenemediği denetlenemeyebilir.

Güneş, Işık ve Çukurbaşı (2015)'nin mobil uygulamaların öğretmen adaylarının tablet bilgisayar kullanma becerilerine yönelik yaptıkları araştırma sonucunda, öğretmen adaylarının sosyal medya uygulama kullanımlarının arttığı ve ilet programlarını sık kullandıkları bulgusuna varmışlardır. Bu durum mobil cihazların mobil dil öğrenimi için kullanıma motivasyonunun düşük olabileceğini göstermektedir. Bu yüzden özerk öğrenme becerisini kazanmamış bireyler internette olumsuz biçimde etkilenebilir ve öğrenim etkinliğinden verim alamayabilir.

Murugan, Sai ve Lin (2017) yaptıkları araştırma sonucunda MALL'ın başarılı kılınabilmesi için öğretmenlerin öğrencilerin geçmişlerinin ve teknolojik becerilerinin farkında olmaları gerektiği görüşüne varmışlardır.

Aamri ve Suleiman (2011)'a göre mobil cihazların öğretmenler tarafından dikkat dağıtıcı bulunmaktadır ve bu yüzden öğretmenler mobil destekli öğretimi desteklememektedir.

Mobil cihazların kolay taşınabilir olması bireyleri onlara daha çok maruz bırakmaktadır ve bu durum çeşitli sağlık sorunlarına (bağımlılık, kuru göz hastalığı, eklem ağrıları gibi) sebep olabilir.

## **2.10. Mobil Uygulamalarla/Oyunlarla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi**

Yapılan geniş alan yazın taraması sonunda mobil uygulamalarla/oyunlarla Türkçe öğrenimine ilişkin yalnızca birkaç çalışma bulunmuştur.

Becel (2014) IOS işletim sistemi üzerine kurgulanmış ve IOS AppStore sanal mağazasında sunulan Earworms Earworms Rapid Turkish adlı yabancı dil olarak Türkçe öğretimi uygulamasını incelediği makalesinde uygulamayı yabancı dil öğretim yöntem ve ilkeleri açısından incelemiş ve uygulamanın eğitsel açıdan yetersizliklere sahip olduğunu bildirmiştir.

Dumanlı Kadızade (2015) yabancı uyruklu 27 öğrenci ile gerçekleştirdiği çalışmasının sonucunda, öğrencilerin tümünde yabancı dil olarak Türkçe öğretimiyle ilgili olarak en az bir uygulama kullandıklarını tespit etmiştir. Bu uygulamalara ilişkin öğrencilerin görüşlerini saptayabilmek için öğrencilere bir anket uygulamış ve anketin sonucunda; öğrencilerin, uygulamalara ilişkin olumlu düşüncelere iye olduklarını fakat uygulamaları iyi tasarlanmamış bulduklarını ve akıllı telefonların bazı olumsuz (küçük ekrana sahip olmaları, ekran çözünürlük sorunları, internet bağlantı problemleri) özelliklerinin uygulamaları kullanmak için sorun olarak gördüklerini ortaya koymuştur.

Becel (2015) çalışmasında yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi amacıyla oluşturulmuş ve sanal mağazalarda (Google Play Store, IOS AppStore) sunulan 94 uygulama üzerinde

çalışmıştır. Çalışma sonucunda mobil uygulamaların “mevcut yöntem ve içerikleriyle geçici ve tikel çözüm odaklı materyaller durumunda olduğu” sonucuna ulaşmıştır.

Aslan ve Coşkun (2016) yabancı dil olarak Türkçe sözcük öğretimi için hazırlanmış oyunları beş kategoriye (Sözcük Türetme Oyunları, Sözcük Eşleştirme Oyunları, Sözcük Tamamlama Oyunları, Boşluk Doldurma Oyunları, Sözcük Sınıflandırma Oyunları) ayırarak incelemişlerdir. İnceleme sonucunda oyunlardan yararlanmanın öğrencilere birçok açıdan olumlu katkılarının olduğunu belirtmişlerdir.

Turumbetova ve Varol’un (2017) mobil uygulamalarla yabancılara Türkçe sözcük öğretimi konulu çalışmalarında akıllı telefonlar için içerik oluşturulması durumunda akıllı telefonların Türkçe öğrenimini destekleyeceği sonucuna ulaşmışlardır.

Aytan ve Ayhan (2018) Türkçenin yabancı dil olarak öğrenimi için oluşturulmuş yüzden fazla uygulamayı/oyunu “Alfabe ve Kelime Yapısını Öğrenmeye Yönelik Uygulamalar, Birden Çok Dil Destekleyen Bazı Uygulamalar, Diğer Bazı Uygulamalar” biçiminde sınıflandırmış ve mobil uygulamaları/oyunları kısaca tanıtmıştır.

Farrokhi’nin (2015) yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik olarak akıllı telefon ve tablet bilgisayarlar için bir e-kitap çalışması gerçekleştirmiştir. Bu çalışma kapsamında Farrokhi, Hacettepe Üniversitesi tarafından yabancı dil olarak Türkçe öğretimi için çıkartılan Yabancılar İçin Türkçe adlı kitap serisini e-kitaba dönüştürmüştür.

### 3. Bölüm

#### Yöntem

##### 3.1. Araştırma Modeli

Keşfedici desende (Creswell 2012; Gürbüz & Şahin, 2015) tasarlanan bu araştırmada nicel veri araştırma yöntemleri (Johnson, Onwuegbuzie & Turner 2007) uygulanmıştır.

##### 3.2. Çalışma Grubu

Bu çalışmanın grubunu, Ondokuz Mayıs Üniversitesi (OMÜ) ve Amasya Üniversitesi (AÜ) TÖMER’de yabancı dil olarak Türkçe öğrenen 61 öğrenci oluşturmaktadır. 61 öğrencinin 50’si OMÜ TÖMER; 10’u da AÜ TÖMER’de öğrenim görmektedir.

Öğrencilerle ilgili diğer bazı veriler Tablo 4 ve Tablo 5’de verilmiştir.

Tablo 4

##### *Öğrencilere İlişkin Bazı Bilgiler*

	Gruplar	Frekans (f)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kadın	25	41,0
	Erkek	36	59,0
Yaş	18+20	41	67,2
	21-23	9	14,8
	23+	11	18,0
Okunulacak Alan	Sosyal	22	36,1
	Fen	18	29,5
	Sağlık	21	34,4
Öğrenim Kademesi	Lisans	53	86,9
	Yüksek Lisans	4	6,6
	Doktora	4	6,6
Türkçeye Öğrenilmeye Başlanılan Yer	Ülkelerinde	32	52,5
	TÖMER’de	29	47,5
Kaç Zamandır Türkçe Öğrenildiği	0-1	20	32,8
	1-3	32	52,5
	3+	9	14,8
Türkçe Seviyeleri	A1-A2	2	3,3
	B1-B2	34	55,7

	C1-C2	25	41.0
Sahip Olunan Cihaz	Akıllı Telefon	54	88.5
	Tablet B.	2	3.3
	Akıllı Telefon	5	8.2
	ve Tablet B.		

Öğrencilerin, 25'i (%41,0) kadın; 36'sı (%59,0) erkektir. Öğrencilerin, yaşları 18 ile 28 yaş arasında değişmektedir.

Öğrencilerin okuyacakları bilim alanları incelendiğinde 22'sinin (%36'1) sosyal bilimlerde; 18'inin (%29,5) fen bilimlerinde; 21'inin (%34,4) ise sağlık bilimlerinde okuyacağı görülmektedir. Öğrencilerin 53'ü (%86,9) lisans okumak, 4'ü (%6,6) yüksek lisans ve diğer 4'ü (%7,8) de doktora yapmak amacıyla Türkçe öğrenmektedirler.

Öğrencilerin 32'si (%52,5) ülkelerinde Türkçeyi öğrenmeye başlamışken 29'u (%47,5) TÖMER'lerde Türkçe öğrenmeye başlamıştır.

Öğrencilerin, 20'sinin (%32,8) bir yıldan daha az süredir; 32'sinin (%52,5) bir ile üç yıl arasında; 9'unun (%14,8) üç yıldan fazla süredir Türkçe öğrendiği öğrenmektedir ve öğrencilerin yalnızca 2'si (3,9) A1 – A2 seviyesindeyken; 34'ü (%55,7) B1 – B2; 25'i (%41,0) de C1 – C2 seviyesindedir.

Öğrencilerin 54'ü (%88,5) sadece akıllı bir telefona; 2'si (3,3) yalnızca tablet bilgisayara; 5 (8,2) hem tablet bilgisayara hem de bir akıllı telefona sahiptir.

Tablo 5

*Öğrencilerin Gelmiş Olduğu Ülkeler*

	f	%
Türkmenistan	15	24,6



Suriye	8	13,1
Kazakistan	6	9,8
İran	6	9,8
Azerbaycan	5	8,2
Afganistan	5	8,2
Mısır	3	4,9
Irak	2	3,3
Gürcistan	2	3,3
Filistin	2	3,3
Rusya	1	1,6
Çin	1	1,6
Cezayir	1	1,6
Ukrayna	1	1,6
Kırgızistan	1	1,6
Sırbistan	1	1,6
Tacikistan	1	1,6

Tablo 5 incelendiğinde öğrencilerin 27'sinin (%44,2) Türki Cumhuriyetler (Türkmenistan, Azerbaycan, Kazakistan, Kırgızistan)'den geldiği görülmektedir ve ülkelere göre dağılım dengeli değildir.

### 3.3. Gereçler (Materyaller)

Bu çalışmada kullanılacak gereçler, Google Playstore ve Apple Appstore sanal mağazalarında sunulan ve taşınabilir cihazlarla (akıllı telefon ve tablet bilgisayar) yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik hazırlanmış en az bin kişi tarafından indirilmiş yirmi yedi uygulama ve oyundur. Bu gereçlerden 19'u uygulama, 4'ü oyun, 4'ü de hem oyun hem de uygulama niteliğindedir. Uygulama ve oyunların tamamına yakını ücretlidir ve ücretsiz olarak kullanıma sunulan özellikleri oldukça kısıtlıdır. Uygulama ve oyunlar çoğunlukla sözcük dağarcığı ve dinleme yetisini geliştirmeye yöneliktir. Uygulamalarda oyunlarda çok büyük bir çoğunlukla kapalı uçlu test ve eşleştirme türü etkinliklere yer verilmiştir. Uygulama ve oyunların 24 tanesi uluslararası şirket ya da yabancı girişimciler tarafından oluşturulmuş ve birçok farklı dili öğrenme üzerine hazırlanmıştır. Uygulama ve oyunların sadece 3 tanesi Türkiye'deki şirket ya da girişimciler tarafından oluşturulmuştur.

Bu çalışmada incelenen uygulama ve oyunların listesi Ek 1’de verilmiştir.

### 3.4. Veri Toplama Araçları

Çalışma için veriler üç veri toplama aracıyla derlenmiştir:

1) Araştırmacı tarafından alan yazın incelenerek oluşturulmuş bir uygulama değerlendirme formu,

2) Öğrenci profili belirleme ve

3) Uygulamaların/oyunların öğrenci kazanımlarını belirleme anketi

Alan yazın taranarak (Belyk & Feist, 2002; Jackson, Crouch & Baxter, 2011) oluşturulmuş olan uygulama / oyun değerlendirme formu; uygulamanın/oyunun; sürümü, Türkçe için ayrı bir uygulaması olup olmadığı, çevrimdışı kullanım olanağı, yönerge dili, türü, hedef kitlesi, seviyesi, hedef yetileri, etkinlikleri, etkileşimi, çoklu ortam gereçleri, hangi işletim sistemi üzerine geliştirildiği, yayınevi ve geliştirici ülke gibi 14 adet ögeye göre uygulamalar değerlendirilip betimlenmiştir.

Öğrenci profili belirleme anketinde; öğrencilerin geldikleri ülke, yaşları, kaç yıldır Türkçeyi öğreniyor oldukları, okuyacakları fakülte / bölüm olmak üzere dört soru; cinsiyetleri, öğrenim kademeleri, Türkçeyi öğrenmeye nerede başladıkları, Türkçe seviyeleri ve sahip oldukları cihazlar olmak üzere 6 adet değişkenle öğrenci profili belirlenmeye çalışılmıştır.

Uygulamaların/oyunların öğrenci kazanımlarını belirleme anketi iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, öğrencilerin kullandıkları dijital oyunların/mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığına ilişkin düşüncelerini saptamak amacıyla Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni’nde (Common European Framework = CEFR) 12 öğeden oluşan dil becerileri ve kültürel kazanımlar ölçeği kullanılmıştır. Likert tipi 12 öge 1 – 5 arası değerle tanımlanabilen Likert tipi öğelerdir. Anketin

ikinci bölümde ise öğrencilerin; mobil uygulamalara/oyunlara ilişkin tutum ve düşüncelerini belirleyebilmek için Likert tipinde 8 ögenin yanıtı istenmiştir.

### 3.5. Verilerin Toplanması ve Çözümlemesi

Google Play Store ve IOS AppStore araştırmacı tarafından 06.05.2018 / 28.10.2018 tarihleri arasında düzenli aralıklarla taranmış ve yabancı dil olarak Türkçe öğretimi için tasarlanmış 27 uygulama çalışma için ele alınmıştır.

Çalışma grubundan veriler, basılı anketle 14 - 17 Aralık 2018 ve 27 - 28 – 29 Mart 2019 tarihlerinde bizzat araştırmacı tarafından toplanmıştır.

Öğrenci profil belirleme anketiyle bu çalışmanın hedef kitlesini oluşturan öğrencilerin demografik bilgileri ve öğrenci kazanımları anketiyle de taşınabilir cihazlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi uygulamalarının/oyunların öğrencilerin dil yetilerinin geliştirilmesine ne oranda katkı sağladığına yönelik bulgular; SPSS 23 yazılımıyla analiz edilmiştir. İstatistiksel analizlerde sayı ve frekans; ikili karşılaştırmalarda (cinsiyet) t-testi, çoklu karşılaştırmalarda (dil seviyeleri, yaş, okuyacakları bilim dalı) ANOVA testi kullanılmıştır.

Uygulama değerlendirme formundan elde edilen veriler, belirli kavramlara göre içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir.

Uygulamaların/oyunların öğrenci kazanımlarını belirleme anketinin birinci bölümünde dil yetilerini saptamaya yönelik yer alan 12 öge beşli Likert tipindedir ve “kesinlikle katılmıyorum” (1), “katılmıyorum” (2), “kararsızım” (3), “katılıyorum” (4), “kesinlikle katılıyorum” (5) biçiminde puan verilmiştir. En çok 60; en az 12 alınabilir ve bu bölümden elde edilen yüksek puanlar, kullanılan taşınabilir cihazların söz konusu yetinin gelişmesine katkısının çokluğunu; oranının düşük puanlar ise azlığını ifade etmektedir. Öğrenci anketi doldurduktan sonra öğrencinin anketten alacağı 36 puan ortalamayı ve öğrencinin kararsız olduğunu / emin olmadığını; 36 puanın altında alacağı puan olumsuzluğu; 36 puanının üstünde

alacağı puan genel olarak olumluluğu; 48 puan olumluluğu; 48-60 arası çok olumlu olarak öğrencinin uygulamaların kazanımlarından emin olduğunu ifade etmektedir.



## 4. Bölüm

### Bulgular

Bulgular iki bölüm halinde sunulacaktır: 1) Mobil Türkçe öğrenim uygulamalarının analizinden elde edilen bulgular, 2) yabancı öğrencilerin Türkçe öğrenme sürecinde mobil uygulamalardan yararlanmasına ilişkin yabancı uyruklu öğrencilerin görüşleri.

#### 4.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi için Hazırlanmış Uygulamalar ve Bu Uygulamaların Değerlendirilmesi

Araştırmacı tarafından hem Google Play Store hem de IOS AppStore sanal mağazaları taranmış en az 1000 kullanıcı tarafından indirilmiş yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik 27 uygulama/oyun belirlenmiş ve incelenmiştir.

Birinci araştırma sorusu (sanal mağazalarda yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik uygulamalar mevcut mudur?) kapsamında araştırma yapılmış ve yabancı dil olarak Türkçe öğretime yönelik uygulamaların mevcut olduğu tespit edilmiştir.

İkinci araştırma soruna (söz konusu uygulamaların ortak özellikleri nelerdir? Uygulamalar/oyunlar bu özelliklerden yola çıkılarak kaç kategoriye ayrılabilir?) yanıtı olarak uygulamaları/oyunları 14 ögeye göre değerlendirip kategoriye ayırmak mümkün olmuştur. Bulgular, Tablo 6; 7; 8; 9; 10; 11’de sunulmuştur.

Uygulamaların tür, yayınevi, menşei, işletim sistemi ve sürüm bilgileri gibi niteleyici bilgiler Tablo 6’da verilmiştir

Tablo 6

#### *Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarına İlişkin Niteleyici Bilgiler I*

Uygulamalar/Oyunlar	Tür	Yayınevi	Menşei	İşletim Sistemi	Erişim
	Uygu. - Oyun			And. - IOS	Tam – Kısıt.

Busuu	X		Busuu	İngiltere	X	X	X
Rosetta Stone	X		Rosetta Stone	ABD	X	X	X
Duolingo	X		Duolingo	ABD	X	X	X
Memrise	X	X	Memrise	İngiltere	X	X	X
Babbel	X		Babbel	Almanya	X	X	X
Mondly	X		Ati Studios	Romanya	X	X	X
Drops		X	Drops	Estonya	X	X	X
Learn Free	X		İnnovation Apps	Vietnam	X		X
Funy Eas Learn	X	X	F. E. Learn	Moldova	X	X	X
Funy Eas Learn Words	X	X	F. E. Learn	Moldova	X	X	X
Chick – Türkçe		X	Enes Aydın	Türkiye	X	X	X
JW Language	X		Jehovah's	ABD	X	X	X
Learn Turkish Free	X		Bravolol	Hong Kong	X	X	X
Simply Learn	X		Simya	Hong Kong	X	X	X
Learn Turkish	X		Meta Language	Romanya	X		X
50 Leanguages	X		50 Languages	ABD	X		X
Türkçe Öğrenmek	X		Rwabee	İngiltere	X		X
Learn Turkish	X		ShumuSoft	-	X		X
Learn Turkish Language	X		C. A L & D	-	X		X
Türkçe Öğrenin	X		ASI Edu	Vietnam	X		X
Mango Languages	X		Mango	ABD	X	X	X
Türkçe Kelimeleri Öğrenin	X		S. L.	İspanya	X	X	X
Turkish Quiz		X	Fun Word	Vietnam	X		X
Memory Game Turkish		X	Fun Word	Vietnam	X		X
Türkçe Öğren – Fabulo	X		Hallberg	İsveç	X		X
Kaaed Turkish	X		Kaaed	Türkiye	X		X
Merhaba Umut	X		Turkcell	Türkiye	X	X	X

Tablo 6’da görüldüğü gibi çalışma için ele alınan 27 uygulamadan/oyundan 19’u (%70,37) uygulama; 4’ü oyun (%14,81); 4’ü (%14,81) ise hem oyun hem uygulama niteliğindedir. Ayrıca, uygulamaların/oyunların yalnızca 4’ü (%14,81) Türkiye’de; 23’ü ise (%85,18) Türkiye dışında, çeşitli ülkelerde geliştirilmiştir. Bir uygulama (Chick - Türkçe) dışındaki tüm uygulamalar bir uygulama/oyun stüdyosu tarafından hazırlanmıştır. Tablo 1’deki bulgular ayrıca uygulamaların/oyunların tamamının Google Play Store’da yer aldığını, yalnızca 16’sının (%59,25) IOS AppStore’da yer aldığını göstermektedir. Yalnızca IOS AppStore’da yer alan uygulama/oyun bulunmamaktadır. Uygulamaların/oyunların 11’i (%40,74) uygulamanın sadece bazı işlevlerinin/bölmelerinin kullanılabilirdiği sınırlı erişim seçeneği sunarken; 16’sı (%59,25) uygulamanın tüm işlevlerinin kullanılabilirdiği tam sürüm seçeneğini sunmaktadır. Tam kullanıma sunulmuş olan uygulamalardan JW Language ve Merhaba Umut dışındaki uygulamalarda reklamlar bulunmaktadır ve bu uygulamalar reklamsız sürüm için tek seferlik ücret talep etmektedir.

Uygulama değerlendirme formundan elde edilen lisans ücreti, çevrimiçi/çevrimdışı, Türkçe için oluşturulmuş ayrı bir uygulama, hedef ulus sayısı ve yönerge dili gibi niteleyici bilgilere ilişkin bulgular Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7

*Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarına İlişkin Niteleyici Bilgiler II*

Uygulamalar/Oyun lar	Lisans Ücreti	Çevrimdışı Sürüm	Ayrı Uygulama	Hedef Ulus Sayısı	Yönerge Dili
Busuu	X	X		13	Seçimlik
Rosetta Stone	X			24	Türkçe
Duolingo	X			23	Seç.
Memrise	X	X		18	Türkçe
Babbel	X	X	X	14	Seç.

Mondly	X		X	33	Seç.
Drops	X	X	X	30	Seç.
Learn Free	X	X	X	33	Seç.
Funy Eas Learn	X		X	30	Seç.
Funy Eas Learn Words	X	X	X	30	Seç.
Chick – Türkçe	X	X	X	12	Seç.
JW Language		X		22	Seç.
Learn Turkish Free	X	X	X	18	Seç.
Simply Learn	X	X	X	52	Seç.
Learn Turkish	X	X	X	39	Seç.
50 Leanguages	X	X	X	15	Seç.
Türkçe Öğrenmek		X	X	7	Seç.
Learn Turkish		X	X	2	İng.
Learn Turkish Language	X	X	X	21	İng.
Türkçe Öğrenin		X	X	31	Seç.
Mango Languages	X	X		58	Seç.
Türkçe Kelimeleri Öğrenin		X	X	33	Seç.
Turkish Quiz	X	X	X	19	Türkçe
Memory Game Turkish	X	X	X	19	Türkçe
Türkçe Öğren – Fabulo	X	X		23	Seç.
Kaaed Turkish		X	X	Araplar	Arapça
Merhaba Umut			X	Araplar	Arapça-Türkçe

Tablo 7’de görüldüğü gibi uygulamaların/oyunların 20’si (%74,07) kullanıcılarından ücret talep etmektedir. Bu ücretler 5 – 60 lira arasında değişmektedir. Simply Learn, Learn Turkish Language uygulamaları tek seferlik ücret talep ederken diğer uygulamalar aylık olarak ücret



talep etmektedir. Uygulamaların/oyunların bazıları birden fazla dil öğrenimi için tasarlanmıştır. Araştırmacı tarafından incelenen uygulamaların/oyunların 20'sinin (%74,07) Türkçe için tasarlanmış ayrı bir uygulaması bulunmaktadır. Uygulamaların/oyunların 22'sinin (%81,48) çevrimdışı özelliği bulunurken bu uygulamadan 9'u (%33,33) (Busuu, Memrise, Babbel, Drops, Learn Free, Funy Eas Learn Words, Chick – Türkçe, Mango Languages, Türkçe Öğren – Fabulo) çevrimdışı kullanım için ücret talep etmektedir. Kaaed Turkish uygulamasının çevrimdışı kullanımda bazı özellikleri etkin olarak kullanılamamaktadır. Uygulamaların/oyunların 25'nin (%92,59) birden fazla ulus için tasarlandığı görülmektedir. Uygulamaların/oyunların 8'i (%29,62) dışındaki uygulamalarda /oyunlarda yönerge dili olarak (Türkçe, İngilizce, Arapça...) birçok seçenek sunulmaktadır.

Üçüncü araştırma sorusuna (uygulamalarda Türk dili ve kültürü nasıl ele alınmıştır?) yanıt olarak bulunan bulgular Tablo 8;9;10;11'de sunulmuştur.

Uygulama değerlendirme tablosundan uygulamaların desteklediği dil yetilerine ilişkin elde edilen bulgular Tablo 8'de verilmiştir.

Tablo 8

*Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Yer Verilen Hedef Yetiler*

Uygulamalar/Oyun lar	Hedef Yetiler							
	O/A	D/A	G/A	İ/A	Konuş- ma	Yaz- ma	Sözcük Dağarcı -ğı	Dil Bilgisi
Busuu	X	X	X		X	X	X	X
Rosetta Stone	X	X	X		X	X	X	X
Duolingo	X	X					X	X
Memrise	X	X	X			X	X	X
Babbel	X	X			X	X	X	X

Mondly	X	X		X	X	X	X
Drops		X	X		X	X	
Learn Free		X		X	X	X	
Funy Eas Learn	X	X	X	X	X	X	X
Funy Eas Learn Words	X	X	X		X	X	
Chick – Türkçe		X	X		X	X	
JW Language	X	X				X	
Learn Turkish Free		X				X	
Simply Learn		X				X	
Learn Turkish		X				X	
50 Leanguages	X	X	X			X	
Türkçe Öğrenmek		X	X			X	
Learn Turkish	X	X				X	X
Learn Turkish Language	X	X	X			X	
Türkçe Öğrenin	X	X				X	
Mango Languages	X	X		X		X	X
Türkçe Kelimeleri Öğrenin	X	X				X	
Turkish Quiz	X	X	X			X	
Memory Game Turkish	X	X	X			X	
Türkçe Öğren – Fabulo	X	X	X			X	
Kaaed Turkish	X	X				X	
Merhaba Umut	X	X	X			X	

Tablo 8 incelendiğinde, uygulamaların/oyunların tamamında dinleme yetisine ve sözcük öğrenimine ağırlık verildiği görülmektedir. Okuma anlama ve dilbilgisi yetilerine de nispeten

yer verilen uygulamalarda/oyunlarda izleme ve anlama yetisine iki uygulama dışında yer verildiği görülmektedir.

Uygulamaların desteklediği dil yetileri, seviyesi, hedef yetileri desteklemeye yönelik etkinliklere ilişkin bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9

*Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Hedef Yetileri Desteklemeye Yönelik Etkinlikler*

Uygulamalar/Oyunlar	Hedef Yeti		Seviye	Etkinlikler			
	Telifuz	Kültür		Dinle Yaz	Dinle Tekrarlar	Metin Oluşturma	Test
Busuu	X	X	A1, A2; B1, B2	X		X	X
Rosetta Stone	X	X	A1, A2; B1, B2; C1, C2		X		X
Duolingo		X	A1, A2; B1, B2				X
Memrise		X	A1, A2; B1, B2	X			X
Babbel	X	X	A1, A2; B1, B2		X		X
Mondly	X	X	A1, A2; B1, B2		X		X
Drops							
Learn Free	X		A1, A2		X		X
Funy Eas Learn	X	X		X	X		X
Funy Eas Learn Words				X			
Chick – Türkçe			A1				X
JW Language		X					X
Learn Turkish Free							
Simply Learn							X
Learn Turkish							
50 Languages							X
Türkçe Öğrenmek							X
Learn Turkish		X					X

Learn Turkish Language				
Türkçe Öğrenin			A1, A2	
Mango Languages	X		A1, A2	X
Türkçe Kelimeleri Öğrenin		X	A1, A2; B1, B2; C1, C2	X
Turkish Quiz				X
Memory Game Turkish				
Türkçe Öğren – Fabulo				X
Kaaed Turkish				
Merhaba Umut	X		A1	X

Tablo 9 incelendiğinde şunları söylemek mümkündür: Telaffuzu hedefleyen tüm uygulamalarda, Türkçe seslendirmeler mekanik ve son derece hatalıdır. Busuu uygulamasında diğer uygulamalardan farklı olarak ünitelerinde “sohbet” adlı bir etkinlik bulunmaktadır. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenler, öğrendiklerini bu sohbet bölümüne yazmakta ve tümceleri seslendirip kaydetmektedir. Yazı ve konuşma kayıtları uygulamayı kullanan diğer kullanıcılar görebilmekte ve Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen ya da anadili Türkçe olan kullanıcılar bu etkinliğe puan verip, yorum yapabilmektedirler. Böylelikle etkileşimli ve doğru dönütler alınması amaçlanmaktadır.

Duolingo, uygulamasında tüm üniteleri bitirdikten sonra “Türkiye” adlı ünite bulunmaktadır. Ünite, “Atatürk; Türk lokumu, dolma, baklava, rakı; Türk halısı; Azeri; İstiklal Caddesi, İstanbul, Ankara, Rize, Antalya, Kapadokya; Akdeniz, Karadeniz, Ege, Marmara Bölgeleri; gibi Türk kültür unsurları ismen anılmaktadır. Busuu, Anadolu masallarını sadeleştirerek (kısmi hatalar bulunmaktadır) uygulamasında yer vermiştir. Bunun dışında başka kültürel öğeler bulunmamaktadır ve uygulamada Türk halkının kullanmadığı (James gibi) isimler kullanılmıştır. Ayrıca İngilizce “wifi” sözcüğünün Türkçedeki karşılığı olarak “karı”

sözcüğünü göstermiştir. Diğer uygulamalarda Türk kültürü olarak nitelendirebileceğimiz birkaç İstanbul ve camii görseli dışında bir şey bulunmamaktadır.

Uygulamalardan yalnızca birinin (Busuu) metin oluşturma etkinliğini gerçekleştirdiği görülmektedir.

Tablo 10'da bahsi geçen uygulamalara ilişkin etkinlik türlerine yönelik bulgular sunulmuştur

Tablo 10

*Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Başvurulan Etkinlik Türleri*

Uygulamalar/Oyunlar	Etkinlikler						
	Eşleş-tirme	Doğru - Yanlış	Diya-log Kur.	Sözcük Tamamla	Sözcük Düzenle	Tümce Düzenle	Tümce Çevirme
Busuu	X	X	X	X	X	X	
Rosetta Stone	X		X	X		X	
Duolingo	X						X
Memrise			X		X		X
Babbel	X		X		X		X
Mondly	X	X	X			X	X
Drops	X	X			X		
Learn Free					X		X
Funy Eas Learn	X		X	X	X	X	X
Funy Eas Learn Words	X			X			X
Chick – Türkçe	X			X			
JW Language	X	X					
Learn Turkish Free	X						
Simply Learn							
Learn Turkish							
50 Leanguages							
Türkçe Öğrenmek	X					X	
Learn Turkish							X

Learn Turkish Language	X		
Türkçe Öğrenin			
Mango Languages		X	
Türkçe Kelimeleri Öğrenin			X
Turkish Quiz			
Memory Game Turkish	X		
Türkçe Öğren – Fabulo		X	X
Kaaed Turkish			
Merhaba Umut			

Tablo 6’da tüm uygulamaların sözcük dağarcığını geliştirmeyi hedefledikleri görülmektedir. Fakat Tablo 10’da sözcük etkinliklerinden (sözcük tamamlama, sözcük düzenleme) yalnızca 6’sının (%22,22) yararlandığı anlaşılmıştır. Uygulamalar ağırlıklı olarak eşleştirme ve test tekniğini kullanarak sözcük dağarcığını geliştirmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca Duolingo uygulaması tümce çevirisi üzerine kurgulanmıştır. Tümce çevirisi yapılırken seçeneklerde hatalar bulunmaktadır.

Tablo 11’de mobil Türkçe öğrenim uygulamasında yer alan etkileşim ve çoklu ortam materyallerine yönelik bulgular sunulmuştur.

Tablo 11

*Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Etkileşim ve Çoklu Ortam Gereçleri*

Uygulamalar/Oyunlar	Etkileşim				Çoklu Ortam Gereçleri		
	Sözel Dönüt	Görsel Dönüt	Sembo-lik (titreşim)	Başarı Göstergesi	Görsel	Ses	Video
Busuu	X	X	X	ünite	X	X	
Rosetta Stone	X	X	X	ünite	X	X	

Duolingo	X	X	X	puan ve ünite	X	X
Memrise	X	X	X	puan ve ünite	X	X
Babbel	X	X	X	puan	X	X
Mondly	X	X	X	puan	X	X
Drops	X	X	X	puan ve ünite	X	X
Learn Free	X	X		puan		X
Funy Eas Learn	X	X	X	puan	X	X
Funy Eas Learn Words		X		puan	X	X
Chick – Türkçe	X	X			X	X
JW Language	X	X	X		X	X
Learn Turkish Free						X
Simply Learn						X
Learn Turkish						X
50 Leanguages		X			X	X
Türkçe Öğrenmek				puan	X	X
Learn Turkish	X	X			X	X
Learn Turkish Language						X
Türkçe Öğrenin						X
Mango Languages						X
Türkçe Kelimeleri Öğrenin	X	X		puan	X	X
Turkish Quiz	X	X	X	ünite	X	X
Memory Game Turkish	X	X	X	ünite	X	X
Türkçe Öğren – Fabulo		X	X	ünite	X	X
Kaaed Turkish						X
Merhaba Umut	X	X	X		X	X
						X

Tablo 11 incelendiğinde, 8 (%29,62) uygulamanın dışındaki tüm uygulamalar kullanıcıyla etkileşime geçmekte ve kullanıcıya anlık dönütler sunmaktadır ve 15 (%55,55) uygulama, kullanıcıların başarıları puanlama ya da ünite ilerlemesi olarak sunmaktadır.

Uygulamaların tüm ses materyali kullanırken yalnızca bir uygulamanın video uygulaması kullanması dikkat çekicidir. Video materyali kullanan Merhaba Umut uygulamasında videoları açabilmek için akıllı telefonda/tablette ayrıca Youtube'un mobil uygulaması gerekmektedir. Ayrıca Memrise uygulamasının İngilizce öğrenenlere sunduğu video özelliği Türkçe öğrenenler için bulunmamaktadır.

Drop uygulaması tamamen görselliğe dayanan bir öğrenim tasarısı bulunmaktadır. Bu açıdan diğer uygulamalardan ayrılmaktadır.

Tablo 6;7;8;9;10;11 sonucunda yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için tasarlanmış uygulamaların/oyunların çağcıl dil öğrenim/öğretim ilke ve tekniklerinden dolayısıyla kalıcı bir öğrenimden uzak oldukları bulgusuna ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra uygulamaların/oyunların hem materyal hem teknik eksikliklerine rağmen düzenli olarak ücret talep ediyor olmaları uygulamaların/oyunların yalnızca kazanç odaklı olduklarının göstergesidir.

#### **4.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi için Hazırlanmış Uygulamalara İlişkin Öğrenci Görüşleri**

Bu bölümde, yabancı öğrencilerin Türkçe öğrenme sürecinde mobil uygulamalardan yararlanmasına ilişkin yabancı uyruklu öğrencilerin görüşlerine yer verilmiştir.

Dördüncü araştırma sorusuna (Türkçe öğrenmek amacıyla kullandıkları mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığını düşünüyorlar mı?) yönelik olarak bulgular Tablo 12'de sunulmuştur.

Tablo 12

##### *Öğrencilerin Anketten Aldıkları Puan Ortalamaları*

	N	Ort.	Ss.	Min.	Max.	Ranj	Alpha
Dil Yetileri	61	45,70	3,56	26	58	26-58	0,876
Tutumları	61	29,26	6,24	18	37	18-37	0,739



Tablo 12 incelendiğinde, Türkçe öğrenen yabancı uyruklu öğrencilerin çalışma için yanıtladıkları anketin, uygulamaların dil becerilerini geliştirip geliştirmediği hakkındaki görüşlerini saptamak için oluşturulan bölümünden minimum 26 puan; maksimum ise 58 puan almış oldukları görülmektedir. Öğrencilerin puan ortalamaları 45,70'dir, bu puan katılımcıların uygulamaların dil becerilerini geliştirdiğine ilişkin genel bir olumluluğa sahip olduğunu göstermektedir.

Öğrencilerin, mobil uygulamalara ilişkin tutum ve düşünceleri doğrultusunda saptamak amacıyla oluşturulmuş anketin diğer bölümünden minimum 18 puan; maksimum ise 38 puan almışlardır. Katılımcıların bu bölümde puan ortalamaları 29,26'dır, bu puan ortalaması, katılımcıların uygulamalara ilişkin genel olumluluğunu göstermektedir.

Beşinci (öğrencilerin kullandıkları Türkçe öğrenim mobil uygulamalarına ilişkin tutum ve düşünceleri olumlu mudur?) ve altıncı araştırma sorusuna (öğrencilerin mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirmesine katkı sağlayıp sağlamadığına ilişkin görüşleri ve bu mobil uygulamalara ilişkin tutum ve düşünceleri öğrencilerin; cinsiyet, yaş, okuyacakları bilim dalı ve Türkçe seviyesi gibi değişkenlere göre değişmekte midir?) yanıt olarak bulunan bulgular Tablo 13; 14; 15; 16'da sunulmuştur.

Tablo 13'de öğrencilerin anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların cinsiyet değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 13

*Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine Göre t-testi Sonuçları*

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	t	p
Dil Yetileri	Kadın	25	44,48	7,18	0,204	0,319
	Erkek	36	46,55	5,44		
Tutumları	Kadın	25	29,36	3,25	0,860	0,619
	Erkek	36	29,19	3,81		

Tablo 13 incelendiğinde, Anketin hem uygulamaların dil yetilerine katkılarının sorgulandığı ikinci bölümünde hem de uygulamalara ilişkin tutumlarının sorgulandığı üçüncü bölümünde cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir fark ( $p > 0,05$ ) olmadığı görülmektedir.

Tablo 14’de anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların yaş değişkenine göre ANOVA testi sonuçları sunulmuştur.

Tablo 14

*Öğrencilerin Yaş Değişkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları*

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	F	p
Dil Yetileri	18+20	31	44,09	6,05	1,019	0,367
	21-23	9	46,22	4,86		
	23+	11	46,90	8,26		
Tutumları	18+20	31	28,32	3,87	1,026	0,365
	21-23	9	30,11	1,76		
	23+	11	29,36	3,52		

Tablo 14’de görüldüğü gibi, öğrencilerin uygulamaların dil yetilerine katkılarının ve uygulamalara ilişkin tutumlarının sorulduğu anket bölümlerinde yaş değişkenine göre ANOVA testi yapılmış ve anlamlı bir fark ( $p > 0,05$ ) bulunmamıştır.

Tablo 15’de anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların bilim dalı değişkenine göre ANOVA testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 15

*Öğrencilerin Bilim Dalı Değişkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları*

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	F	p
Dil Yetileri	Sosyal	22	47.0455	5.43	0,985	0,380
	Fen	18	44.2778	7.50		
	Sağlık	21	45.5238	5.85		
Tutumları	Sosyal	22	28.4091	4.13	1,064	0,352
	Fen	18	29.5000	3.61		

Sağlık	21	29.9524	2.78
--------	----	---------	------

Tablo 15’de görüldüğü üzere, bilim dalı değişkenine göre ANOVA testi yapılmış ve anlamlı bir fark ( $p > 0,05$ ) saptanmamıştır.

Tablo 16’da anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların dil seviyesi değişkenine göre ANOVA testi sonuçları verilmiştir

Tablo 16

*Dil Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları*

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	F	p
Dil Yetileri	A1 – A2	2	49.50	2.12	0,374	0,690
	B1 – B2	34	45.55	6.38		
	C1 – C2	25	45.60	6.32		
Tutumları	A1 – A2	2	22,50	6.36	4,541	0,015
	B1 – B2	34	29,82	2.84		
	C1 – C2	25	29,04	3.83		

Tablo 16 incelendiğinde şunları söylemek mümkündür: Öğrencilerin uygulamaların dil yetilerine katkılarının ve uygulamalara ilişkin tutumlarının sorulduğu anket bölümlerinde dil seviyesi değişkenine göre ANOVA testi yapılmış ve gruplar arasında anlamlı bir fark ( $p > 0,05$ ) saptanmamıştır.

## 5. Bölüm

### Tartışma ve Öneriler

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için hazırlanmış mobil uygulamalarının belirlendiği, sınıflandırıldığı ve öğrenci kazanımlarına ilişkin öğrenci değerlendirmelerinin gerçekleştirildiği bu çalışmada 6 araştırma sorusuna yanıt aranmış ve 5 varsayım sınanmıştır.

Birinci varsayımda (sanal mağazalardaki yabancı dil olarak Türkçe öğrenim uygulamalarının/oyunların sınıflandırma amacıyla kullanılacak birçok ortak özelliklerinin olacağı öngörülmektedir.) öngörüldüğü gibi uygulamaları/oyunları teknik, içerik, sunum platformu vb. gibi 14 ögeye göre sınıflandırmak mümkün olmuştur. Böylelikle yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için tasarlanmış uygulamaların/oyunların belirli öğelere göre katagorize edilebilindiği anlaşılmıştır.

İkinci varsayımda (yabancı dil Türkçe öğrenimi için oluşturulmuş uygulama/oyunların nitelikli içeriğe iye olmadıkları öngörülmektedir.) öngörüldüğü gibi yabancı dil Türkçe öğrenimi için oluşturulmuş uygulamaların/oyunların nitelikli içerikten uzak olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Uygulamaların/oyunların tamamında dinleme yetisine ve sözcük öğrenimine ağırlık verildiği belirlenmiştir. Telaffuz yahut konuşma yetisini geliştirmeye yönelik etkinlikler son derece azdır ve telaffuz etkinlikleri mekanik biçimde ele alınmış olup ciddi hatalar içerdiği belirlenmiştir. Uygulamaların/oyunların etkinlik çeşitliliği oldukça az olsa da etkinliklerin sayısal olarak yeterli olduğu söylenebilir. Uygulamalarda/oyunlarda alıştırma, ölçme ve değerlendirme etkinlikleri büyük çoğunlukla kapalı uçlu etkinlik türleri (çoktan seçmeli, doğru – yanlış, eşleştirme) kullanılmış, bilgisayar tarafından değerlendirilebilecek yarı açık uçlu veya açık uçlu etkinliklere ise yer verilmemiştir. Bu çalışmada incelenen 27 mobil uygulamadan/oyundan çoklu ortam içeriği olarak yalnızca bir uygulamanın video materyaline yer verilmiş olması dikkat çekici bir eksikliklerdir. Tüm bu bulgulardan yola çıkarak

uygulamaların / oyunların dil öğrenimi açısından oldukça önemli eksikliklere sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bu da uygulamaların, Becel (2015)'in çalışması sonucunda ulaştığı “mevcut yöntem ve içerikleriyle geçici ve tikel çözüm odaklı materyaller durumunda olduğu” (s. 256) bulgusunu doğrulamaktadır.

Elde edilen bulgular araştırmanın üçüncü varsayımı (uygulamalarda Türk dili ve kültürünün tanıtılmasında eksiklikleri olduğu öngörülmektedir.) doğrulamaktadır. Dil öğreniminin temel ilkelerden biri dille birlikte kültürün öğretilmesidir (Küçükahmet, 1998). Oysa uygulamalarda/oyunlarda Türk kültürüne neredeyse hiç yer verilmediği belirlenmiştir. Ayrıca JW Language uygulaması Jehovah tarikatının uyarladığı bir dil öğrenim uygulamasıdır ve tarikatın öğretilerini öğretme amacı gütmektedir.

Dördüncü varsayım (öğrencilerin çoğunluğunun yabancı dil olarak Türkçe öğrenim uygulamalarından en az bir tanesini kullandığı varsayılmaktadır.) da doğrulanmıştır. Bu durum taşınabilir cihazlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi uygulamalarının kullanımının yaygınlığını ve potansiyelini ortaya koymaktadır.

Beşinci varsayım (öğrenci görüşlerinin uygulamaların/oyunların yabancı dil olarak Türkçe öğrenimlerine olumlu katkı sağladığı yönünde olacağı fakat bu olumluluk durumunda Türkçe seviyesine göre anlamlı farkların olacağı öngörülmektedir.) sınanmış ve kısmen doğrulanmıştır. Türkçe öğrenen yabancı uyruklu öğrencilerin çalışma için yanıtladıkları anketin, uygulamaların dil becerilerini geliştirip geliştirmediği hakkındaki görüşlerini saptamak için oluşturulan anket bölümünden alabilecekleri en az puan 12; en çok 60 puandır ve puan ortalamasının 36 – 48 puan aralığında olması öğrencilerin mobil uygulamaların birçok becerisini geliştirmeye elverişli olduğunu düşünüyor oldukları anlamına gelmektedir ve öğrencilerin puan ortalamasının 45,07 olması öğrencilerin dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığını düşündüklerini ortaya koymaktadır.

Mobil uygulamalara/oyunlara ilişkin tutum ve düşüncelerini belirleyebilmek için Likert tipinde hazırlanan 8 ögeli anketten öğrencilerin alabilecekleri puan en az 8 en fazla ise 40 puandır ve 24 puan ile 32 puan aralığında alınan puan uygulamalara ilişkin olumlu düşüncelere sahip oldukları anlamına gelmektedir ve öğrenciler ortalama 28,86 puan almışlardır. Elde edilen bu ortalama puan öğrencilerin uygulamalara/oyunlara ilişkin olumlu tutum içinde olduklarını göstermektedir. Bu sonuç Kadızade'nin (2015) öğrencilerin, uygulamalara ilişkin olumlu düşüncelere sahip oldukları şeklindeki sonucuyla örtüşmektedir.

Uygulamaların/oyunların birçok hataya ve eksikliğe sahip olmasına rağmen öğrencilerin sözcük dağarcığı yeteneklerine katkı sağladıkları belirlenmiştir.

Mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlayıp sağlamadığına ilişkin görüşleri ve bu mobil uygulamalara ilişkin tutum ve düşünceleri öğrencilerin; cinsiyet, yaş, Türkçe seviyesi ve okuyacakları bilim dalı gibi değişkenlere göre anlamlı bir fark göstermemiştir. Dil seviyesi değişkenine göre anlamlı bir fark görülmemesi beklenen bir sonuç değildir. Çünkü yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için hazırlanmış uygulamaların genel Türkçe için tasarlanmış olması ve öğrenim için yetersiz olmalarından dolayı dil seviyesi ilerledikçe bu uygulamaların yetersizliği daha çok anlaşılmalı ve bu uygulamalara ilişkin olumlu düşüncelere sahip olma puanlarının gerilemesi beklenebilir. Bundan dolayı öğrencilerin taşınabilir cihazların dil yetilerinin gelişimine katkısına ilişkin düşüncelerinin dil seviyesi değişkenine göre değişiklik gösterip göstermeyeceği konusunun farklı gruplarla ve geniş bir örneklemede yeniden araştırılması bu konuda daha net sonuçlar elde edilmesine katkı sağlayacaktır.

Bu çalışmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda taşınabilir cihazlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik daha çok araştırma yapılması önerilebilir.

Akıllı cihazların kullanımı tüm dünyada oldukça yaygındır. Bu göz önünde bulundurularak akıllı cihazlar aracılığıyla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine ağırlık verilmesi Türkçe öğreniminin yaygınlaşmasına ve kolaylaşmasına katkı sağlayacaktır. Ayrıca dijital oyunlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine ağırlık verilmesi Türkçe öğrenimi alanına yeni bir boyut kazandıracaktır.

Bu çalışma kapsamında incelenen tüm uygulamalar genel Türkçe için hazırlanmış olup mesleki ve teknik Türkçe gibi alana özgü Türkçe içerikli uygulamalara/oyunlara ihtiyaç olduğu görülmektedir. Bu ihtiyaç doğrultusunda uygulama hazırlanması Türkçe öğrenimini kolaylaştıracaktır.

Türk kültürünün hedef kitleye aktarılması konusunun uygulamaların/oyunların en zayıf noktasını oluşturduğu belirlenmiştir. Bu sonuç Türk kültürünü, doğru ve yeterli biçimde yansıtmak için uygulamalar/oyunlar geliştirmenin son derece önemli olduğunu göstermektedir.

Uygulamalardan/oyunlardan yalnızca birinin video materyalinden yararlandığı görülmüştür. Oysa videolarla dil öğrenimi/öğretimi oldukça önemlidir. Bundan dolayı uygulamalarda/oyunlarda videolara ağırlık verilmesi dil öğrenimini daha verimli kılacaktır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik mobil uygulamaların bu çalışmadan elde edilen bulgu ve sonuçları doğrultusunda hazırlanması mobil Türkçe öğrenim uygulamalarının niteliklerinin artmasına ve dolayısıyla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi alanına katkı sağlama potansiyeline sahiptir.

## Kaynakça

- Aamri, A., & Suleiman, K. (2011). The Use of Mobile Phones in Learning English Language by Sultan Qaboos University Students: Practices, Attitudes and challenges. *Canadian Journal on Scientific & Industrial Research*, 2(3), 143–152.
- Abedalla, R. W. (2015). the Use of Mobile Assisted Language Learning Applications in Learning Arabic. *Issues in Information Systems*, 16(2), 63–73.
- Açık, F. (2008). Türkiye’de Yabancılara Türkçe Öğretilirken Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri. In *Doğu Akdeniz Üniversitesi Eğitim Fakültesi Türkçe Eğitimi Bölümü “Uluslararası Türkçe Eğitimi ve Öğretimi Sempozyumu* (s. 1–11).
- Adıgüzel, T., Gürbulak, N., & Sarıçayır, H. (2011). Akıllı Tahtalar ve Öğretim Uygulamaları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 457–472.
- Adıyaman, Z. (2002). Uzaktan eğitim yoluyla yabancı dil öğretimi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 1(1), 92–97.
- Ağca, R. K., & Özdemir, S. (2013). Foreign Language Vocabulary Learning with Mobile Technologies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 83, 781–785.  
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.147>
- Ahmad, K., Corbett, G., Rogers, M., & Sussex, R. (1985). *Computers, language learning and language teaching. New directions in language teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ai, H. (2017). Providing graduated corrective feedback in an intelligent computer-assisted language learning environment. *ReCALL*, 29(3), 313–334.  
<https://doi.org/10.1017/S095834401700012X>
- Akalın, A. (1996). Yabancı Dil Öğretiminde Araç, Gereç ve Otantik Dökümanların Kullanılması. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (4), 143–153.
- Akarsu, B. (2010). *Dil - Kültür Bağlantısı* (6th ed.). İstanbul: İnkilap Kitapevi.
- Aksan, D. (2000). *Her Yönüyle Dil (Ana Çizgileriyle Dilbilim)* (6th ed.). Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Alyaz, Y., & Akyıldız, Y. (2018). Yabancı Dil Öğretimi İçin 3B Dijital Oyunlar ve Oyunlaştırılmış Uygulamalar Geliştirme. *Diyalog Interkulturelle Zeitschrift Für Germanistik*, 1, 131–158.
- Alyaz, Y., & Genç, Z. S. (2016). Digital Game-Based Language Learning In Foreign Language Teacher Education. *Turkish Online Journal of Distance Education-TOJDE*, 17(4), 130–146.



- Alyaz, Y., Spaniel-weise, D., & Gursoy, E. (2017). A Study on Using Serious Games in Teaching German as a Foreign Language. *Journal of Education and Learning*, 6(3), 250–264. <https://doi.org/10.5539/jel.v6n3p250>
- Amer, M. (2014). A Study of Learners' Usage of a Mobile Learning Application for Learning Idioms and Collocations. *CALICO Journal*, 31(3), 285–302.
- Andujar, A. (2016). Benefits of mobile instant messaging to develop ESL writing. *System*, 62, 63–76. <https://doi.org/10.1016/j.system.2016.07.004>
- Arzu, M., & Eröz-Tuğa, B. (2013). The Role of Computer-Assisted Language Learning (CALL) in Promoting Learner Autonomy. *Eurasian Journal of Educational Research*, 5(1), 107–122.
- Aslan, E., & Coşkun, O. (2007). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Oyun Yazılımları ile Sözcük Öğretimi. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(3), 221–236.
- Asraf, R. M., & Supian, N. (2017). Metacognition and Mobile-Assisted Vocabulary Learning. *Arab World English Journal*, 8(2), 16–35.
- Aytan, N., & Tuncel, H. (2015). Yabancılara Türkçe Öğretiminde Çizgi Film Kullanımı. *International Journal of Languages' Education*, 3(2), 235–246. <https://doi.org/10.18298/ijlet.180>
- Aytan, T., & Ayhan, N. H. (2018). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Dijital Ortamlar. *International Journal of Bilingualism Studies*, 1(1), 3–37.
- Bakır, S. (2014). Türkiye'deki Yabancılara Türkçe Öğretim Merkezleri Ve Atatürk Üniversitesi Dil Eğitimi Uygulama Ve Araştırma Merkezi (DİLMER). *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [TAED]*, 5(1), 449–470.
- Barın, E. (2004). Yabancılara Türkçe Öğretiminde İlkeler. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları (HÜTAD)*, 1(1), 19–30.
- Başoğlu, E. B., & Akdemir, Ö. (2010). A comparison of undergraduate students' English vocabulary learning: Using mobile phones and flash cards. *TOJET: Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(3), 1–7.
- Bathı, V., & Semerci, Ç. (2012). Şarkıların Yabancı Dil Becerilerini Geliştirmedeki Etkinliğine İlişkin Öğrenci Görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi (Journal of Research in Education and Teaching)*, 1(5), 126–133.
- Bayraktar, N. (2003). Yabancılara Türkçe Öğretiminin Tarihsel Gelişimi. *Dil Dergisi*, 119, 58–71.
- Becel, A. (2014). Yabancılara Türkçe Öğretimi için Geliştirilen Müzikal Beyin Eğitmeni: Earworm(S). *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Journal of Research in Education and Teaching*, 3(3), 99–107.

- Becel, A. (2015). Yabancılara Türkçe Öğretmek Amacıyla Geliştirilen Mobil Uygulamalara Yönelik Bir İnceleme. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 1, 256–273.
- Bekar, B. (2013). Almanya'da Türkler ve Türkçe. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(9), 771–787.
- Belyk, D., & Feist, D. (2002). Online Software Evaluation Report - Software evaluation criteria and terminology. *AARN News Letter*, 44(8), 1–6.
- Bernert-Rehaber, S., & Schlemminger, G. (2013). Immersive 3D-Technologien optimieren das Fremdsprachenlernen: "EVEIL-3D – Lernen in virtuellen Welten" *Babylonia*, (3), 44–49.
- Berns, A., Isla-Montes, J. L., Palomo-Duarte, M., & Doderio, J. M. (2016). Motivation, students' needs and learning outcomes: a hybrid game-based app for enhanced language learning. *SpringerPlus*, 5(1), 1–24.
- Biçer, N. (2017). Yabancılara Türkçe Öğretimi Alanında Yayınlanan Makaleler Üzerine Bir Analiz Çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (27), 236–247.
- Bontogon, M., Arppe, A., Antonsen, L., Thunder, D., & Lachler, J. (2018). Intelligent Computer Assisted Language Learning (ICALL) for nêhiyawêwin : An In-Depth User-Experience Evaluation. *The Canadian Modern Language Review*, 74(3), 337–362. <https://doi.org/10.3138/cmlr.4054>
- Bort, J. (2013). <https://www.businessinsider.com/history-of-the-tablet-2013-5#the-motion-computing-tablet-pc-ls800-came-out-in-the-mid-2000s-and-was-the-smallest-tablet-at-that-time-7'den> alınmıştır.
- Boylu, E., & Başar, U. (2016). Türkçe Öğretim Merkezlerinin Güncel Durumu ve Standartlaştırılması Üzerine. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(24), 309–324.
- Can, T. (2012). Yabancı Dil Öğretimi Bağlamında Öğrenen Özerkliğinin Sanal Öğrenme Ortamları Yoluyla Desteklenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi*, 17(1), 72–85.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin Bilgisayar ve İnternet Kullanımında Yeni Bir Boyut: “İnternet Bağımlılığı.” *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, (22), 89–98.
- Chai, C. S., Wong, L., & King, R. B. (2016). Relation between serum pancreatic polypeptide and the pathogenesis of duodenal ulcer. *Educational Technology & Society*, 19(3), 170–180.
- Chang, C. K., & Hsu, C. K. (2011). A mobile-assisted synchronously collaborative translation-annotation system for english as a foreign language (EFL) reading comprehension. *Computer Assisted Language Learning*, 24(2), 155–180.

- Chen, C. M., & Hsu, S. H. (2008). Personalized intelligent mobile learning system for supporting effective english learning. *Educational Technology and Society*, 11(3), 153–180.
- Chen, N., & Hsieh, S. (2008). Effects of Short-Term Memory and Content Representation Type on Mobile Language Learning. *Language Learning & Technology*, 12(3), 93–113.
- Chen, X. (2013). Tablets For Informal Language Learning: Student Usage And Attitudes. *Language Learning & Technology*, 17(1), 20–36.
- Cheng, S.-C., Hwang, W.-Y., Wu, S.-Y., Shadiey, R., & Xie, C.-H. (2010). A Mobile Device and Online System with Contextual Familiarity and its Effects on English Learning on Campus. *Educational Technology & Society*, 13(3), 93–109.
- Chinnery, G. M. (2006). EMERGING TECHNOLOGIES Going to the MALL: Mobile Assisted Language Learning. *Language Learning & Technology*, 10(1), 9–16.
- Chinnery, G. Y. (2006). Student Perceptions of Group-Based Competitive Exercises in the Chemistry Classroom. *Language Learning & Technology*, 10(1), 9–16.
- Coleman, D. W. (2002). On foot in SIM CITY : Using SIM COPTER as the basis for an ESL writing assignment. *SIMULATION & GAMING*, 33(2), 217–230.
- Corbeil, J. R. ve Valdes-Corbeil, M. E. (2007). Are you ready for mobile learning? *EDUCAUSE Quarterly*, 30(2), 51-58.
- Creswell, J. W. (2009). *Third Edition Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc. (4th ed.). Oak: Sage.
- Çakır, A. (2015). *Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Video Kullanımının Dinleme Becerisine Etkisi Yayınlanmamış yüksek lisans tezi*. Çanakkale Üniversitesi.
- Çanaklı, L. A. (2017). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Üzerine Bazı Düşünceler. In *1. Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçenin Öğretimi Bilgi Şöleni (UYTOB)* (sf. 168–173).
- Çavuş, N., & İbrahim, D. (2009). M-Learning: An experiment in using SMS to support learning new English language words. *British Journal of Educational Technology*, 40(1), 78–91.
- Çiftçi, Ö., & Demirci, R. (2018). Yabancılarla Türkçe Öğretimiyle İlgili Bir Kaynakça Denemesi. *Journal of Turkish Studies*, 13(28), 265–339.
- Davies G. (2012) ICT4LT Homepage. In Davies G. (ed.) Information and Communications Technology for Language Teachers (ICT4LT), Slough, Thames Valley University [Online].
- DELL. (n.d.). Our history | Dell. Retrieved January 13, 2019, <https://www.dell.com/learn/us/en/vn/our-history'den> alınmıştır.

- Dellal Akpınar, N. (2011). *Çocuklara Yabancı Dil Eğitimi ve Dil Edinimi Nedir? Niçin? Nasıl?* (1. baskı). Çanakkale: Çanakkale Kitaplığı Akademi.
- Demirbilek, M., & Yücel, Z. (2011). İngilizce Öğretmenlerinin Bilgisayarın Yabancı Dil Öğretim ve Öğreniminde Kullanımı Hakkındaki Görüşleri Muhammet. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), 217–246.
- Demirel, F. (2010). Ve Karşınızda Apple iPad! <https://webrazzi.com/2010/01/27/ve-karsinizda-apple-ipad/>' dan alınmıştır.
- Demirel, Ö. (2010). *Yabancı Dil Öğretimi* (7. baskı). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Dodero, J. M., Calderón Márquez, A., Berns, A., Palomo-Duarte, M., Ruiz-Ladrón, J. M., & Marquez, A. C. (2015). Mobile apps to support and assess foreign language learning. In F. Helm, L. Bradley, M. Guarda, & S. Thouésny (Eds.), *Critical CALL – Proceedings of the EUROCALL Conference* (pp. 51–56). Padova, Italy.
- Duman, G., Orhon, G., & Gedik, N. (2014). Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012. *ReCALL*, 27(02), 197–216. <https://doi.org/10.1017/s0958344014000287>
- Dumanlı Kadızade, E. (2015). Yabancılar Türkçe Öğretiminde Akıllı Telefon Uygulamaları Üzerine İnceleme. *ASOS JOURNAL The Journal of Academic Social Sciences*, 3(10), 742–752.
- Erdem, İ. (2009). Yabancılar Türkçe Öğretimiyle İlgili Bir Kaynakça Denemesi. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 4(3), 888–937.
- Ergür, D. O. (2002). Yabancı Dil Öğreniminde Motivasyon Kaynakları. *EĞİTİM VE BİLİM*, 27(126).
- Ertuğrul, S. (2018). Akıllı Telefon Tarihi. Retrieved March 27, 2019, <https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/akilli-telefon-tarihi/>' dan alınmıştır.
- Esit, Ö. (2011). Your verbal zone: An intelligent computer-assisted language learning program in support of Turkish learners' vocabulary learning. *Computer Assisted Language Learning*, 24(3), 211–232.
- Faltin, A. V. (2003). *Natural language processing tools for computer assisted language learning*. <https://bop.unibe.ch/linguistik-online/article/view/790/1360>' dan alınmıştır.
- Farrokhi, N. (2015). *Eğitim Amaçlı E-Kitaplarda Tasarım Sorunları: Türkçe Öğrenimi İçin Bir E-Kitap Uygulaması* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Ferreira, A., Moore, J. D., & Mellish, C. (2007). A Study of Feedback Strategies in Foreign Language Classrooms and Tutorials with Implications for Intelligent Computer-Assisted Language Learning Systems. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 17, 389–422.

- Foomani, E. M., & Hedayati, M. (2016). A Seamless Learning Design for Mobile Assisted Language Learning: An Iranian Context. *English Language Teaching*, 9(5), 206–2013. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n5p206>
- Friedman, I. A. (1999). Teacher-Perceived Work Autonomy: The Concept and Its Measurement. *Educational and Psychological Measurement*, 59(1), 58–76. <https://doi.org/10.1177/0013164499591005>
- Gates Showcases Tablet PC, Xbox at COMDEX; Says New “Digital Decade” Technologies Will Transform How We Live. (2001). <https://news.microsoft.com/2001/11/11/gates-showcases-tablet-pc-xbox-at-comdex-says-new-digital-decade-technologies-will-transform-how-we-live/> dan almıştır.
- Georgiev, T., Georgieva, E., & Smrikarov, A. (2004). M-learning - A New Stage of E-Learning. *International Conference on Computer Systems and Technologies-CompSysTech*, 4(28), 1–5.
- Göçer, A., & Moğul, S. (2011). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi ile İlgili Çalışmalara Genel Bir bakış. *International Periodical For The Languages, Terature and History of Turkish or Turkic*, 6(3), 797–810.
- Guillén-Nieto, V., & Aleson-Carbonell, M. (2012). Serious games and learning effectiveness: The case of It ' s a Deal! *Computers & Education*, 58(1), 435–448. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.07.015>
- Gücükoğlu, B., & Türker, F. M. (2015). Yabancı Dil Olarak Web Tabanlı Türkçe Öğretiminde Materyal Hazırlama Süreci. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(15), 439–450.
- Gülseçen, S., Gürsul, F., Bayrakdar, B., Çilengir, S., & Canım, S. (2010). Yeni Nesil Mobil Öğrenme Aracı: Podcast. In *Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 10 - 12 Şubat 2010 Muğla Üniversitesi* (sf. 787–792). Muğla.
- Gündoğdu, M. (2007). *Almanca Öğretiminin Temel İlkeleri* (1. baskı). İstanbul: Kare Yayınları.
- Güngör, A. (2010). iPad'in inanılmaz satış rekoru! [https://www.chip.com.tr/haber/ipad-in-inanilmaz-satis-rekoru\\_20816.html](https://www.chip.com.tr/haber/ipad-in-inanilmaz-satis-rekoru_20816.html) dan almıştır.
- Güngör, Z. Y. (2014). Yabancı Dil Öğretiminde Şarkıların Kullanımı: Fransız Dili Eğitimi Bölümü Öğrencileriyle Bir Uygulama. *HUMANITAS*, (4), 141–151.
- Gürbüz, S., & Şahin, F. (2015). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* (2. baskı). Ankara: Seçkin.
- Hasan, M. M., & Hoon, T. B. (2013). Podcast applications in language learning: A review of recent studies. *English Language Teaching*, 6(2), 128–135.

- Hasan, M. M., & Hoon, T. B. (2013). Podcast applications in language learning: A review of recent studies. *English Language Teaching*, 6(2), 128–135.  
<https://doi.org/10.5539/elt.v6n2p128>
- Heyoung, K., & Yeonhee, K. (2012). Exploring Smartphone Applications for Effective Mobile-Assisted Language Learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15(1), 31–57.
- Hişmanoğlu, M., & Ersan, Y. (2017). Mobile Assisted Language Teaching From Preparatory Program Efl Teachers' Perspectives. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi / Journal of Bitlis Eren University Institute of Social Sciences*, 6(2), 223–238.
- Holec, H. (1981). *Autonomy and foreign language learning*. Oxford: Pergamon.
- Hsu, L. (2013). English as a foreign language learners' perception of mobile assisted language learning: a cross-national study. *Computer Assisted Language Learning*, 26(3), 197–213.  
<https://doi.org/10.1080/09588221.2011.649485>
- Hwang, W., & Chen, H. S. L. (2013). Users' familiar situational contexts facilitate the practice of EFL in elementary schools with mobile devices. *Computer Assisted Language Learning*, 26(2), 101–125.
- IBM. (n.d.). IBM - Archives - History of IBM - 1980.  
[https://www.ibm.com/ibm/history/history/decade\\_1980.html](https://www.ibm.com/ibm/history/history/decade_1980.html)'dan alınmıştır.
- Isaacson, W. (2011). *Steve Jobs* (1st ed.). New York: Simon & Schuster.
- İçişleri Bakanlığı Göç İdaresi Genel Müdürlüğü. (2018). Yıllara Göre Geçici Koruma Kapsamındaki Suriyeliler. [http://www.goc.gov.tr/icerik3/gecici-koruma\\_363\\_378\\_4713'dan](http://www.goc.gov.tr/icerik3/gecici-koruma_363_378_4713'dan) alınmıştır.
- İşcan, A. (2011). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Önemi. *Uluslararası Avrasya Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(4), 29–36.
- İşcan, A. (2011). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Filmlerin Yeri ve Önemi. *Turkish Studies*, 6(3), 939–948.
- İşcan, A., & Delen, M. (2017). Yabancılarla Türkçe Öğretiminde Filmlerin Kullanımı (Selvi Boylum Al Yazmalım Filmi Örneği). *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 5(2), 87–101.  
<https://doi.org/10.16916/aded.270858>
- İşiağ, K. U., & Demirel, Ö. (2010). Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metninin Konuşma Becerisinin Gelişiminde Kullanılması. *Eğitim ve Bilim*, 35(156), 190–204.
- Jackson, M., Crouch, S., & Baxter, R. (2011). Software Evaluation: Criteria-based Assessment. *Software Sustainability Institute*.
- Jahson, L., Smith, R., Levine, A., & Haywood, K. (2010). *2010 Horizon Report: K-12 Edition*. Austin Texas: The New Media Consortium.



- Jalalifarhani, M., & Ghovehnodoushan, M. (2011). MALL and Vocabulary Learning in Elementary Students. In *2011 International Conference on Languages, Literature and Linguistics IPEDR* (Vol. 26, pp. 526–529). Singapore: IACSIT Press.
- Jansen, W. A. (2003). Authenticating Users on Handheld Devices. *Proceedings of the Canadian Information Technology Security Symposium*, 1–12.
- Johnson, L., Levine, A., & Smith, R. (2007). 2007 Horizon report. Austin, TX: The New Media Consortium
- Johnson, R. B., Onwuegbuzie, A. J., & Turner, L. A. (2007). Toward a Definition of Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 1(2), 112–133.  
<https://doi.org/10.1177/1558689806298224>
- Kahrıman, R., Dağtaş, A., Çapoğlu, E., & Ateşal, Z. (2013). YABANCILARA TÜRKÇE ÖĞRETİMİ KAYNAKÇASI. *TÜRÜK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halk Bilimi Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 80-132.
- Kalyoncu, N. (2011). Ergenlerin Televizyon Müzik Programı Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 43–57.
- Kana, F., Özekinci, Z., Kızıldağ, İ., & Uzan, M. F. (n.d.). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Günümüz Popüler Şarkıların Dilin Doğru Kullanımına Etkisi, 24–36.
- Kaplan, M. (2016). *Kültür ve Dil* (34. baskı). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Kartal, E. (2005). Bilişim-İletişim Teknolojileri ve Dil Öğretim Endüstrisi. *Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 383–393.
- Kay, A., & Golberg, A. (1977). Personal Dynamic Media. *Multimedia-from Wagner to Virtual Reality*, 167–178.
- Keegan, D. (1996). *Foundations of Distance Education*. London: Routledge.
- Kerim Kürşat Çevik, H. E. K. (2012). Mobil Cihaz Tabanlı Yabancı Dilde Kelime Öğrenme Uygulaması. *Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Teknik-Online Dergi Journal of Technical-Online*, 11(2), 60–70.
- Kılıç, T. (2016). Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Mekânsal Deneyim Odaklı Kullanımı Üzerine Bir İnceleme. In *5th International Interior Design Symposium*. İstanbul.
- Kırbaş, G., & Doğanay, H. (2015). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi/Öğreniminde Dizi ve Filmler. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 1052–1061.
- Kiernan, P. J., & Aizawa, K. (2004). Cell phones in task based learning are cell phones useful language learning tools? *ReCALL*, 16(1), 71–84.  
<https://doi.org/10.1017/S0958344004000618>
- Kim, H., & Kwon, Y. (2012). Exploring Smartphone Applications for Effective Mobile-Assisted Language Learning 32 Exploring Smartphone Applications for Effective

- Mobile-Assisted Language Learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15(1), 31–57.
- Koç, G. (2010). Yapılandırmacı Sınıflarda Öğretmen-Öğrenen Roller ve Etkileşim Sistemi. *EGİTİM VE BİLİM*, 32(142).
- Korkmaz, Z. (2005). Günümüz Dünya Koşullarında ve Küreselleşme Sürecinde Kültürün Yeri ve Türk Dünyası. *Türk Dünyası Dil ve Edebiyatı Dergisi*, (20), 91–95.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271–289.
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2017). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271–289.
- Kukulska-Hulme, A., & Traxler, J. (Eds.). (2005). *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*. Oxon, UK: Routledge.
- Küçükahmet, L. (1998). *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (9th ed.). İstanbul: Alkım Yayınları.
- Kültür ve Turizm Bakanlığı. (2018). Turizm İstatistikleri. <http://yigm.kulturturizm.gov.tr/TR-9851/turizm-istatistikleri.html>'dan alınmıştır.
- Lafford, B. A. (2004). Review of Tell Me More Spanish. *Language Learning & Technology*, 8(3), 21–34.
- Lai, C.-C. (2006). The Advantages and Disadvantages of Computer Technology in Second Language Acquisition. *Doctral Forum National Journal for Publishing and Mentoring Doctoral Student Research*, 3(1).
- Lee, K. (1998). English Teachers' Barriers to the Use of Computer-assisted Language Learning. *Language*, VI (12).
- Levy, M. (2009). Technologies in Use for Second Language Learning. *The Modern Language Journal*, (93), 769–782.
- Levy, R. M., & O'Brien, M. G. (2006). A virtual world for teaching German. In *Proceedings of CGSA Symposium* (pp. 1–21).
- Levy, R. M., & O'Brien, M. G. (2006). A virtual world for teaching German. In *Proceedings of CGSA Symposium* (pp. 1–21).
- Liu, J., Yu, S., & Ran, M. (2008). Research on the communicative mobile english learning model. In *Proceedings - 5th IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technologies in Education, WMUTE* (pp. 60–64).
- Mckay, S. L. (2006). *Researching Second Language Classrooms*. Mahwah, N.J: Lawrence Erlbaum Associates.



- MEB. (n.d.). Fatih Projesi. Retrieved from <http://fatihprojesi.meb.gov.tr/>
- Memiş, M. R., & Erdem, M. D. (2013). Yabancı Dil Öğretimde Kullanılan Yöntemler, Kullanım Özellikleri Ve Eleştiriler. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(9), 297–318. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.5089>
- Microsoft. (2001). <https://www.microsoft.com/buxtoncollection/detail.aspx?id=40>'dan alınmıştır.
- Murat, S., & Seferoğlu, G. (2010). Yabancı Dil Sözcük Öğretiminin Çoklu Ortam Cep Telefonu İletileri İle Desteklenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, (38), 252–266.
- NamazianDost, I., Bohloulzadeh, G., & Rahmatollahi, R. (2017). The Effects of Using Podcast on Listening Comprehension among Iranian Pre-intermediate EFL Learners. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 6(6), 57–70.
- Neville, D. O., Shelton, B. E., & McInnis, B. (2009). Cybertext redux: using digital game-based learning to teach L2 vocabulary, reading, and culture. *Computer Assisted Language Learning*, 22(5), 409–424.
- Nokia 9000 Communicator - Computing History. (n.d.). Retrieved March 27, 2019, from <http://www.computinghistory.org.uk/det/5779/Nokia-9000-Communicator/>
- Nunan, D. (1996). *Towards autonomous learning: some theoretical, empirical and practical issues*. (R. Pemberton, Ed.). Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Nushi, M., & Eqbali, M. H. (2003). Duolingo: A Mobile Application To Assist Second Language Learning (App Review). *Teaching English with Technology*, 17(1), 89–98.
- Oberg, A., & Daniels, P. (2013). Analysis of the effect a student-centred mobile learning instructional method has on language acquisition. *Computer Assisted Language Learning*, 26(2), 177–196. <https://doi.org/10.1080/09588221.2011.649484>
- Oktar Ergür, D. (2010). Öğrenen Özerkliğinin Kazandırılmasında Öğretmenin Rolü. In *International Conference on New Trends in Education and Their Implications* (pp. 354–359). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Operating system market share. (2019). Retrieved from <https://netmarketshare.com/operating-system-market-share>
- Ott, H., Prados, F. J. R., Ludwig, B., & Harriehausen- Mühlbauer, B. (n.d.). Language e-Learning with Role-based Mobile Phone Games. *Leipziger Informatik-Tage*, 411–420.
- Ou-yang, F. C., & Wu, W. V. (2017). Using Mixed-Modality Vocabulary Learning on Mobile Devices: Design and Evaluation. *Journal of Educational Computing Research*, 54(8), 1043–1069. <https://doi.org/10.1177/0735633116648170>

- Önal, V. S., & Gemalmaz, H. C. (2014). Çocuk ve Adolesan Yaş Grubunda Bel Ağrıları; Yaklaşım, Tanı ve Tedavi. *Acıbadem Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 5(1), 20–23.
- Persson, V., & Nouri, J. (2018). A systematic review of second language learning with mobile technologies. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(2), 188–210.
- Petersen, S., Procter-Legg, E., Cacchione, A., Fominykh, M., & Divitini, M. (2012). Creativity and Mobile Language Learning. In *7th European Conference on Technology Enhanced Learning*. Saarbrücken, Germany.
- Pilancı, H. (2015). Web Tabanlı Uzaktan Dil Öğretimindeki Gelişmeler ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi. *International Journal of Languages' Education*, 3(3), 253–267. <https://doi.org/10.18298/ijlet.518>
- Polat, M. (2017). CALL in Context: A Brief Historical and Theoretical Perspective. *Issues and Trends in Educational Technology*, 5(1), 17–23.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Prensky, M. (2003). Digital Game-Based Learning. *ACM Computers in Entertainment*, 1(1), 1–4.
- Richards, J. (1969). Songs in Language Learning. *TESOL Quarterly*, 3(2), 161–174.
- Rosell-Aguilar, F. (2017). State of the App: a taxonomy and framework for evaluating language learning mobile applications. *CALICO Journal (Online)*, 34(2), 243–258.
- Roy, M., & Schlemminger, G. (2014). Immersion und Interaktion in virtuellen Realitäten: Der Faktor Präsenz zur Optimierung des geleiteten Sprachenlernens. *Zeitschrift Für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*, 19(2), 197–201.
- Rybak, S. (1984). Foreign languages by radio and television: A national support strategy for adult home-learners. *British Journal of Language Teaching*, 22(3), 151–159.
- Saran, M., Çağıltay, K., & Seferoglu, G. (2008). Use of mobile phones in language learning: Developing effective instructional materials. In *Proceedings - 5th IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technologies in Education, WMUTE 2008* (pp. 39–43).
- Sarıçoban, A., & Özturan, T. (2013). Vocabulary Learning on Move: An Investigation of Mobile Assisted Vocabulary Learning Effect Over Students' Success and Attitude. *Ekev Akademi Dergisi*, 17(54), 213–224.
- Sebüktekin, H. (1973). Yabancı Dil Öğretiminde Yöntem. *Boğaziçi Üniversitesi Dergisi Humaniter Bilimler - Humanities*, 1, 95–100.
- Selman, M. (1988). Learning languages at a distance. *TESL Talk*, 15(3), 73–87.

- Sert, N. (2007). Öğrenen Özerkliğine İlişkin Bir Ön Çalışma. *İlköğretim Online*, 6(1), 180–196. <https://doi.org/10.17051/IO.76095>
- Shi, Z., Luo, G., & He, L. (2017). Mobile-assisted language learning using wechat instant messaging. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(2), 16–26.
- Shih, Y., & Yang, M. (2017). A Collaborative Virtual Environment for Situated Language Learning Using VEC3D. *Journal of Educational Technology & Society*, 11(1), 56–68.
- Simavlı, H., Öder, H. İ., Bucak, Y. Y., Mesut Erdurmuş, Güler, E., & Hepşen, İ. F. (2014). Bilgisayar Kullanıcılarında Oküler Yüzey Hastalık İndeksi ile Kuru Göz Testleri ve Demografik Özellikler Arasındaki İlişki. *Turkish Journal of Ophthalmology*, 44(2), 115–118. <https://doi.org/10.4274/tjo.72473>
- Sinanoğlu, O. (2011). *Bye Bye Türkçe* (55. baskı). İstanbul: Bilim+Gönül.
- Song, Y., & Fox, R. (2008). Using PDA for undergraduate student incidental vocabulary testing. *ReCALL*, 20(3), 290–314.
- Sørensen, B. H., & Meyer, B. (2007). Serious Games in language learning and teaching – a theoretical perspective. In *DiGRA Conference* (pp. 559–566). Melbourne.
- Stockwell, G. (2010). Using Mobile Phones for Vocabulary Activities: Examining the Effect of the Platform. *Language Learning & Technology*, 14(2), 95–110.
- Tarighat, S., & Khodabakhsh, S. (2016). Mobile-Assisted Language Assessment: Assessing speaking. *Computers in Human Behavior*, 64, 409–413.
- Trifonova. (2003). *Mobile Learning - Review Of The Literature*.
- Turumbetova, A., & Varol, S. (2017). Mobil Uygulamalarıyla Türkçe Sözcük Öğretimi. *СДУ Хабаршысы SDU Bulletin*, 2(41), 43–50.
- Türkçe Öğreniyorum. (n.d.). <https://utos.yasar.edu.tr/portal/xlogin'dan> alınmıştır.
- Türkçe Öğretim Portalı. (n.d.). <https://learnturkish.com/doys/Ogrenci'dan> alınmıştır.
- Türkçe ve Yabancı Dil Uygulama ve Araştırma Merkezi Hitit Seti. (n.d.). <http://tomer.ankara.edu.tr/hitit-seti-2/'dan> alınmıştır
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2018). Dış Ticaret İstatistikleri. <https://biruni.tuik.gov.tr/disticaretapp/disticaret.zul?param1=0&param2=0&sitcrev=0&isicrev=0&sayac=5801'dan> alınmıştır.
- Ulusam, S., Kurt, M., & Dülgeroğlu, D. (2001). Bilgisayar Kullananlarda Birikimli Travma Bozuklukları. *Mesleki Sağlık ve Güvenlik Dergisi (MSG)*, 2(6), 26–32.
- Uygur, N. (2018). *Dilin Gücü* (8. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- ÜSTÜNLÜOĞLU, E. (2009). Dil Öğrenmede Özerklik: Öğrenciler Kendi Öğrenme Sorumluluklarını Üstlenebiliyorlar Mı? *Eğitimde Kuram ve Uygulama Dergisi*, 5(2), 148–169.
- Wang, M., & Cadiero-Kaplan, K. (2004). Computer-Assisted Language Learning (CALL). In A. Kovalchick & K. Dawson (Eds.), *Education & Technology an Encyclopedia* (pp. 144–151). Santa Barbara, California: ABC-Clio.
- Wang, Y. S., Wu, M. C., & Wang, H. Y. (2009). Investigating the determinants and age and gender differences in the acceptance of mobile learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(1), 92–118.
- Warschauer, M. (1996). Computer Assisted Language Learning: an Introduction. In Fotos S. (Ed.), *Multimedia language teaching* (Cilt 3, s. 3–20). Tokyo: Logos International.
- Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: an overview. *Language Teaching*, 31(02), 57–71.
- We Are Social. (2018). The State of the Internet in Q4 2018 <https://wearesocial.com/blog/2018/10/the-state-of-the-internet-in-q4-2018>' dan alınmıştır.
- Wong, L. H., Aw, G. P., Chai, C. S., & Liu, M. (2012). My CLOUD: A seamless language learning environment for vocabulary learning and formal-informal cycles of writing activities. In *Workshop Proceedings of the 20th International Conference on Computers in Education, ICCE* (pp. 335–343). Singapore.
- Wu, Q. (2015). Designing a smartphone app to teach English (L2) vocabulary. *Computers & Education*, 85, 170–179.
- Wu, Q. (2015). Pulling Mobile Assisted Language learning (MALL) into the Mainstream: MALL in Broad Practice. *PLoS ONE*, 10(5), 1–12.
- Wu, T.-Y. (2008). Mobile e-Learning for Next Generation Communication Environment. *Journal of Distance Education Technologies*, 6(4), 1–13.
- Yunus Emre Enstitüsü. (2018). *2017 Faaliyet Raporu*. Retrieved from <https://www.yee.org.tr/tr/yayin/2017-faaliyet-raporu>
- Yunus, M. M., Hashim, H., Embi, M. A., & Lubis, M. A. (2010). The utilization of ICT in the teaching and learning of English: 'Tell Me More.' *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 9, 685–691.
- Yüksek Öğrenim Kurumu. (2018). Yükseköğretim Bilgi Yönetim Sistemi. <https://istatistik.yok.gov.tr/?dan> alınmıştır.
- Zhang, S. (2016). Mobile english learning: An empirical study on an APP, English Fun Dubbing. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 11(12), 4–8. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i12.6314>

**Ekler****Ek 1: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi için Hazırlanmış Mobil Oyun ve Uygulamaların Listesi**

Uygulamaların/Oyunların Listesi
1. Busuu
2. Rosetta Stone
3. Duolingo
4. Memrise
5. Babbel
6. Mondly
7. Drops
8. Learn Free
9. Funy Eas Learn
10. Funy Eas Learn Words
11. Chick – Türkçe
12. JW Language
13. Learn Turkish Free
14. Simply Learn
15. Learn Turkish
16. 50 Leanguages
17. Türkçe Öğrenmek
18. Learn Turkish
19. Learn Turkish Language
20. Türkçe Öğrenin
21. Mango Languages
22. Türkçe Kelimeleri Öğrenin
23. Turkish Quiz
24. Memory Game Turkish
25. Türkçe Öğren – Fabulo
26. Kaaed Turkish
27. Merhaba Umut

## Ek 2: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi için Hazırlanmış Mobil Oyun ve Uygulamaları Sınıflama ve Değerlendirme Çizelgesi

Uygulama / Oyun Adı	Sürüm		Ücretli		Türkçe İçin Ayrı Uygulama		Çevrimdışı Kullanım		Yönerge Dili	Tür		Hedef Kitle		Dil Türü	
	Tam	Sınırlı	Evet	Hayır	Var	Yok	Evet	Hayır		Oyun	Uygulama	Hedef Ulus	Yaş Grubu	Genel Türkçe	Alana Özgü Türkçe
1	Busuu	i	\$9.99 (a)			7 dil için mevcut.	ücretli		Seç.	i	12		i		
2	Rosetta Stone	i	\$16.99 (a)			i		Türkçe	i	24		i			
3	Duolingo	i	\$9.99 (a)			i	i	Seç.	i	23		i			
4	Memrise	i	\$9 (a)			i	ücretli	Seç.	i	18		i			
5	Babbel	i	\$12.95 (a)		i		ücretli	Seç.	i	14		i			
6	Mondly	i	\$9.99 (a)		i		i	Seç.	i	33		i	iş (kısmi)		
7	Drops	i	\$11.78 (a)		i		ücretli	Seç.	i	30		i			
8	Learn Free	i	\$2.35		i		ücretli	Seç.	i	33		i			
9	Funy Eas Learn	i	\$5		i		i	Seç.	i	30		i	kısmi		
10	Funy Eas Learn Words	i	\$5		i		i	Seç.	i	30		i	kısmi		
11	Chick - Türkçe	i	5 tl		i		i	Seç.	i	12	3 - 8 yaş arası	i			
12	JW Language	i			i		i	Seç.	i	22		i			
13	Learn Free	i	\$1.08		i		i	Seç.	i	18		i			
14	Simply Learn	i	\$2.10		i		i	Seç.	i	52		i			
15	Learn Turkish	i	\$2.80		i		i	Seç.	i	39		i			
16	50 Languages	i	\$2.99		i		i	Seç.	i	15		i			
17	Türkçe Öğrenmek	i			i		i	Seç.	i	7		i			
18	Learn Turkish	i			i		i	Eng	i	2		i			
19	Learn Turkish Language	i	\$3.00		i		i	Eng	i	21		i			
20	Türkçe Öğrenin	i			i		i	Seç.	i	31		i			
21	Mango Languages	i	\$19.99 (a)				ücretli	Seç.	i	58		i			
22	Türkçe Kelimeleri Öğrenin	i			i		i	Seç.	i	33		i			
23	Turkish Quiz	i	\$4.49		i		i	Türkçe	i	19		i			
24	Memory Game Turkish	i	\$4.49		i		i	Türkçe	i	19		i			
25	Türkçe Öğren - Fabulo	i	\$7.00 (a)				ücretli	Seç.	i	23		i			
26	Kaaed Turkish	i			i		kısmen	Arapça	i	Araplar		i			
27	Merhaba Umut	i			i			Arp. Tr	i	Araplar		i			

Seviye	Hedef Yeti(ler)										Eşleştirme	Doğru - Yanlış	
	OA = Okuma Anlama	DA = Dinleme Anlama	GA = Görme Anlama	IA = İzleme Anlama	K = Konuşma	Y = Yazma	SD = Söz Dağarcığı	D = Dilbilgisi	T = Telaffuz	Kültür			
A1, A2; B1, B2	i	i	i	-	i	i	i	i	i	sosyal	evrensel	i	i
A1, A2; B1, B2; C1, C2	i	i	i	-	i	i	i	i	i	mekanik, d.k.k	evrensel	i	-
A1, A2; B1, B2	i	i	-	-	-	-	i	i	-	-	ortalama	i	-
A1, A2; B1, B2	i	i	i	-	-	i	i	i	i	-	evrensel	-	-
A1, A2; B1, B2	i	i	-	-	i	i	i	i	i	mekanik, d.k.k	birkaç görse	i	-
A1, A2; B1, B2	i	i	-	-	i	i	i	i	i	mekanik, d.k.k	evrensel	i	i
-	-	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	i	i
A1, A2	-	i	-	-	i	i	i	-	-	dinle, kaydet, karşılaştır	-	-	-
-	i	i	i	-	i	i	i	i	-	mekanik, d.k.k	deyimler	i	-
-	i	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	i	-
A1	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	-	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A1, A2	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	birkaç görse	i	-
A1, A2	i	i	-	-	i	-	i	i	-	dinle, kaydet, karşılaştır	-	-	-
A1, A2; B1, B2; C1, C2	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	deyimler	-	-
-	i	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	i	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
-	i	i	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A1	i	i	-	-	i	-	-	-	-	kaydet, ses tanıma	-	-	-



### Ek 3: Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenen Öğrencilerin Türkçe Öğretimi İçin

#### Hazırlanmış Mobil Uygulamalara İlişkin Görüşlerini Belirlemeye Yönelik Anket Formu

Değerli Öğrencilerimiz,

Bu anket, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yabancı Dil Olarak Türkçe Eğitimi Bölümünde başlatılan “Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi” konulu bilimsel bir araştırma kapsamında öğrencileri mobil Türkçe öğrenim uygulamalarından yararlanma durumlarını ve görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmaktadır. Bilgileri eksiksiz doldurmanız çalışma açısından büyük önem taşımaktadır. Bu anket formuna gireceğiniz bilgiler sadece bilimsel çalışmalar amacıyla kullanılacak ve hiçbir şekilde başka ortamlara aktarılmayacaktır.

Katkılarınız için teşekkürler!

Geldiğiniz Ülke: \_\_\_\_\_ 2. Yaşınız : \_\_\_\_\_ 3. Cinsiyetiniz: Kadın Erkek

Okuyacağınız Fakülte/Bölüm: \_\_\_\_\_

Öğrenim Kademesi:  Lisans  Yüksek Lisans  Doktora

Türkçe öğrenmeye nerede başladınız?  Ülkemde  TÖMER’de

Kaç yıldır Türkçe öğreniyorsunuz? \_\_\_\_\_

Türkçe Seviyeniz  A1  A2  B1  B2  C1  C2

Sahip olduğunuz donanım(lar):  Akıllı Telefon  Tablet

Dijital Oyun ve Uygulamaların Dil Yetileri ve Bilgileri Açısından Türkçe öğrenmek amacıyla kullandığınız dijital oyunların/mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine ne oranda katkı sağladığını düşünüyorsunuz?		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Konuşma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Yazma	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Okuma anlama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Dinleme anlama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Görme anlama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



6	İzleme anlama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Dilbilgisi / Dizim bilgisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Sözcük dağarcığı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Telaffuz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	İmla kuralları	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Kültür (Ülke bilgisi)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Medya Yetisi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Türkçe öğretimi için hazırlanmış mobil uygulamalara ilişkin tutum ve düşünceleriniz doğrultusunda işaretleyiniz.		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1	Türkçe öğretimi için oluşturulmuş uygulamaların ara yüzünü Türkçe dışında bir dilde kullanıyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Türkçe öğretim uygulamalarını Türkçeyi öğrenmek adına yeterli buluyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Türkçe öğretimi uygulamalarının faydalı olduğunu düşünüyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Türkçe öğretimi için hazırlanmış uygulamaları zevkli - eğlenceli buluyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Türkçe öğretimi uygulamalarını kullanırken kendimi sınıf ortamından daha rahat hissediyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Türkçe öğretimi uygulamaları pratik yapmamı sağlıyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Türkçe öğretimi uygulamaları günlük Türkçe için kullanıyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Türkçe öğretimi uygulamaları dil yetimi ve dil bilgimi geliştirebileceğine inanmadığım için kullanıyorum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Öz Geçmiş****Doğum Yeri ve Yılı:****Öğr. Gördüğü Kurumlar:****Bildiği Yabancı Diller ve Düzeyi:****Çalıştığı Kurumlar:****Tarık UÇAR****16/05/2019**

## ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ

## TEZ ÇOĞALTMA VE ELEKTRONİK YAYIMLAMA İZİN FORMU

Yazar Adı Soyadı	TARIK UÇAR
Tez Adı	TAŞINABİLİR CİHAZLAR ARACILIĞIYLA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENİMİ UYGULAMALARININ BELİRLENMESİ, SINIFLANDIRILMASI ve ÖĞRENCİ KAZANIMLARINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMELERİ
Enstitü	EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Anabilim Dalı	TÜRKÇE ve SOSYAL BİLİMLER
Tez Türü	YÜKSEK LİSANS
Tez Danışman(lar)ı	<b>DOÇ. DR. YUNUS ALYAZ</b>
Çoğaltma (Fotokopi Çekim) izni	<input type="checkbox"/> Tezimden fotokopi çekilmesine izin veriyorum <input type="checkbox"/> Tezimin sadece içindekiler, özet, kaynakça ve içeriğinin % 10 bölümünün fotokopi çekilmesine izin veriyorum <input checked="" type="checkbox"/> Tezimden fotokopi çekilmesine izin vermiyorum
Yayımlama izni	<input type="checkbox"/> Tezimin elektronik ortamda yayımlanmasına izin Veriyorum

Hazırlamış olduğum tezimin belirttiğim hususlar dikkate alınarak, fikri mülkiyet haklarım saklı kalmak üzere Uludağ Üniversitesi Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığı tarafından hizmete sunulmasına izin verdiğimi beyan ederim.

Tarih : 18.06.2019

İmza :

