

Dil Bilgisi Öğretiminde Web 2.0 Araçlarıyla Oluşturulmuş Oyunların Başarı ve Tutuma Etkisi

Abdurrahman KARACA¹, Emine Gül ÖZENÇ²

Öz: Bu çalışma Türkçe dersi dil bilgisi konularının öğretiminde web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına ve Türkçe dersine ilişkin tutumlarına etkisini belirlemek için yapılmıştır. Çalışma grubunun belirlenmesinde zaman ve maliyet kaybını önlemek için seçkisiz olmayan uygun durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Deney grubunda web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunlar, kontrol grubunda ise mevcut öğretim programı uygulanmıştır. Yapılan çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmış olup yarı deneysel desen tercih edilmiştir. Elde edilen nicel veriler SPSS paket programından ve istatistiksel yöntemlerden yararlanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda, Türkçe dersi dil bilgisi konularının öğretiminde web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların kullanılması, deney ve kontrol grubundaki orta çıkan puanlar karşılaştırıldığında deney grubu öğrencilerinin akademik başarı puanlarını ve Türkçe dersine ilişkin tutumlarını olumlu etkilediği belirlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: İlkokul, Web 2.0 Araçları, Türkçe Dersi, Dil Bilgisi

The Impact of Games Created with Web 2.0 Tools on Achievement and Attitude in Grammar Teaching

Abstract: This study aims to investigate the impact of games created with Web 2.0 tools on the academic achievement of primary school students and their attitudes toward Turkish language course. A non-random convenience sampling method was used to optimize time and cost to determine the study group. In the experimental group, games created with Web 2.0 tools were applied, and in the control group, the curriculum in the current program was applied. Quantitative research method was used in this study, and quasi-experimental design was preferred. The quantitative data obtained were analyzed using the SPSS package program and statistical methods. The findings showed that the use of games created with Web 2.0 tools in teaching Turkish grammar subjects positively affected the academic achievement scores and attitudes of the attitudes toward Turkish course experimental group students.

Keywords: Primary School, Web 2.0 Tools, Turkish Lesson, Grammar

Geliş Tarihi: 11.12.2024

Kabul Tarihi: 24.04.2025

Makale Türü: Araştırma Makalesi

¹ Millî Eğitim Bakanlığı, Veli Bengü İlkokulu, Niğde, Türkiye, e-posta: a.rahman.karaca@hotmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6329-3483>

² Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği Bölümü, Niğde, Türkiye, e-posta: egmortas@gmail.com, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3161-4251>

Atf için/ To cite:

Karaca, A., & Özenç, E. G. (2025). Dil bilgisi öğretiminde web 2.0 araçlarıyla oluşturulmuş oyunların başarı ve tutuma etkisi. *Yaşadıkça Eğitim*, 39(2), 473-489. <https://doi.org/10.33308/26674874.2025392871>

Eğitim, günümüz çağının en önemli değerlerinden birisidir. Teknolojinin hızla gelişmesi, bilginin artması, ekonomik, sosyal, siyasal ve kültürel alanlardaki değişimler eğitimin öneminin her geçen gün artmasını sağlamıştır (Çalık, 2006). Her an gelişmekte olan teknoloji, eğitim sisteminin de yeniden inşa edilmesine neden olmuştur. Bu gelişimin başarılı bir şekilde hedefe ulaşması için eğitim sistemi teknolojiyi verimli bir şekilde işlemelidir (Çetin & Aktay, 2021). Günümüzde sürekli kendini yenileyen bilgi ve teknolojinin ilerlemesiyle birlikte yaşanan köklü değişiklikler, eğitim öğretim sürecinde de büyük yenilikleri beraberinde getirmiştir. Teknoloji, eğitimdeki engelleri ortadan kaldırmakta ve öğrencilerin okula uyum sağlamasını hızlandırmaktadır (Lyncha ve diğerleri, 2024).

Eğitimde kullanılan teknolojik araçlar eskiden çok sınırlı olmasına rağmen devasa bir sosyal ağ olan internet sayesinde sınırsız hâle gelmiştir. İnternet çok büyük bir ağıdır ve tüm bilgisayarların birbirine bağlanması olarak tanımlanabilmektedir. İnternet kitle iletişim aracı olarak binlerce yeni özellik (multimedya, etkileşimlilik, küreselleşmiş iletişim, çoktan çoğa iletişim, işbirlikli üretim) geliştirmiştir (Alışkan, 2021). Bu durum bilginin edinilmesini kolaylaştırmış ve bilginin daha kalıcı öğrenilmesini sağlamıştır. Zamanla internet ve interaktif araçların yardımıyla eğitim anlayışı eski tarza göre daha eğlenceli ve etkili hale gelmiştir (Prensky, 2002).

Teknolojide gerçekleşen bu değişimin eğitim ortamında kullanılmasıyla birlikte öğrenme öğretme sürecinde de önemli değişiklikler meydana gelmiştir. Bu değişim dijital ortamların eğitim alanındaki önemini de artırmış ve öğretim araçları teknoloji odaklı olarak yenilenmiştir. Bu araçların eğitimde daha sık kullanılabilmesi için, eğitim materyallerinin de yazılım ve teknik altyapı olarak sürekli kendini yenilemesi gerekmektedir (Dickinson & Bass, 2020). Dijital ortamların çoğalmasıyla eğitim sisteminde kullanılan etkileşimli dijital araçların sayıları da artmıştır (Güneş, 2010). Dijital araçlar sayesinde öğrenciler severek, isteyerek, oyunlar oynayarak farkında olmadan öğrenmektedir. Zamanla geleneksel öğrenme yöntemlerinin yerini oyunlarla öğrenme ve elektronik araçlara yönelik öğrenmeler almıştır (Bakır, 2015). Bu oyunlarla öğrencilere daha anlaşılır konular, anlaşılmayan dersler öğretilmeye başlanmıştır. Eğitsel oyunlar öğrencilerin motivasyonunu artırdığı gibi ilgi ve dikkatlerini de artırmıştır. Öğretimde kullanılan interaktif araçların sayısının artmasıyla bağlantılı olarak dersler bu cihazlar yardımıyla yapılmaya başlanmış ve bireysel öğrenmeler ortaya çıkmıştır (Şahin & Öztürk, 2019).

En önemli öğrenme araçlarından birisi de eğitsel oyunlardır. Eğitsel Oyunlar; öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim tekniğidir. Eğitsel oyunlar, gerek öğrenci gerekse öğretmen açısından öğretim sürecinin daha verimli geçmesini sağlayan ve hedeflenen kazanımlara ulaşmada önemli bir öğretim tekniğidir (Hazar & Altun, 2018). Teknolojinin gelişmesi ile eğitsel oyunlar teknolojik araçlarla oluşturulmaya başlanmıştır ve eğitsel dijital oyun kavramı ortaya çıkmıştır. Eğitsel dijital oyunlar; teknolojik araçlar kullanılarak hazırlanan bilişsel, sosyal, davranışsal veya duygusal boyutu olan ve belirli bir amaca yönelik öğrenmeyi sağlayan oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Ocak, 2013). Green ve Bavelier (2003), eğitsel dijital oyunların kişilerin eğlenceli vakit geçirmesine olanak sağladığını, özgüvenini yükselttiğini, yorgunluğunu azalttığını ve kişileri stresten uzaklaştırdığını ifade etmiştir. Eğitsel dijital oyunlar, bilgisayar oyunlarının motive edici ve eğlenceli unsurlarını içerir. Bu oyunlar, öğretimsel ya da eğitsel amaçlarla, diğer öğretim yöntemlerine alternatif olarak, onların tamamlayıcısı ve içeriğini zenginleştirici birer araç olarak kullanılabilir (Çankaya & Karamete, 2008). Bu oyunlarla öğrenci etkinlik içerisinde farkında olmadan bilgiler öğrenmekte ve önceki bilgilerini pekiştirmektedir (Bayırtepe & Tüzün, 2007).

Dil bilgisinde yer alan bütün kuralların neler olduğu ve bu kuralların hangi sınıf düzeyinde verilmesi gerektiği öğretim programında, bütün bunların uygulanabilirliği ise ders kitabında yer almaktadır (Benzer, 2019). Bu kuralların öğretiminde de oyunların katkısı çok fazladır. Dil bilgisi özellikle küçük yaşta çocuklar için çok önemlidir. Henüz somut işlemler döneminde yer alan çocuklar dil bilgisi gibi soyut kavramları tam olarak anlayamayabilirler. Oyunlar soyut kavramları anlamlandırmada ön plana çıkmaktadır. Öncelikle bazı dil bilgisi kavramlarının açığa kavuşturulması, somutlaştırılması gerekmektedir. Bu gerekliliği sınıf öğretmeni oyunlarla ve farklı öğretim yöntemleriyle sınıf içi etkinliklerle sağlayabilir. Okur ve Azizoğlu (2020) soyut düşünme becerisine sahip olmayan bir öğrencinin dil bilgisi konularını tam ve etkili bir şekilde

anlayamadığını savunmaktadır. Bu durumda çocuğun dikkatini çekecek teknolojiye dayalı araçlar kullanılabilir. Eğitim ortamlarında kullanılan web 2.0 araçları daha çok öğrencinin ilgisini çektiği ve soyut kavramları somutlaştırdığı için öğrencilerin özgürce eğlenmesine ve oynamasına olanak sağlamaktadır. Bu sayede öğrencilerin temel dil bilgisi konularına kolay ve anlaşılır bir şekilde ulaşmalarının mümkün olduğuna inanılmaktadır. İlköğretimde bazı dil bilgisi konularının öğretilmemesi veya yeterince öğrenilmemesi durumunda öğrencilerin genel akademik başarılarında düşüşler veya öğrencilerin tutumlarında farklılıklar olabilmektedir (Ergün ve diğerleri, 1987; Wyse, 2001; Akt, Kodallı, 2022). Bunun nedeni dil bilgisi konularının yanlış ya da eksik öğrenilmesi olabilir (Yapıcı, 2004). Bu eksik öğrenmelerin eğitsel oyunlarla ortadan kalkabileceği düşünülmektedir. Özellikle web 2.0 araçları ile dil bilgisi öğrenimi ve öğretimi daha eğlenceli ve verimli olabilmektedir.

Eğitsel dijital oyunlar oluşturmak için kullanılan araçlardan biri de web 2.0 araçlarıdır. Web 2.0 araçları öğrencilere çağımız becerilerini kazandırmanın en eğlenceli yollarından birisidir. Web 2.0 araçlarıyla oluşturulan etkinlikler öğrencilerin iletişim becerilerini güçlendirmekte ve dil öğreniminde etkili olmaktadır (Shelestova & Nabyeva, 2023). Aynı zamanda aktif katılımcı olarak öğrencilere birçok olumlu etkide bulunmaktadır. Web 2.0 araçları kullanıcılara kullanım kolaylığı sağlamanın yanı sıra birçok engeli de ortadan kaldırarak sınırsız bir dünya yaratmaktadır. Bu araçlar eğitim ortamında sınıf içi iletişim ve iş birliği sağlar (Cantey ve diğerleri, 2021). Web 2.0 araçları genel olarak; kullanım kolaylığı, sosyallik, hızlı iletişim, içerik oluşturma ve paylaşma, zaman tasarrufu, bağımsız iletişim, zamanlılık, iş birliği ve bulut teknolojisi gibi özellikleriyle eğitimi desteklemektedir (Batıbay, 2019). Web 2.0 araçları ayrıca çevrim içi iş birliği ve paylaşım yetenekleri, kişiler arası bilgi paylaşımı ve bilgiye erişim gibi özelliklerle kullanıcılara hareket özgürlüğü ve kullanım kolaylığı sağlar (Baki, 2015).

Web 2.0 araçları; ilerleme ve başarı gösterme, öğrenme konusunda bilgi edinme, bilgiyi düşünme, iletme ve yorumlama, sosyal ağlarda farklı platformlar oluşturma, gerçek ve anlamlı topluluklar oluşturma gibi çeşitli amaçlarla kullanılmaktadır (Hsu ve diğerleri, 2014). Faizi (2018), bu sosyal uygulamaların içerdikleri çeşitli özellikler nedeniyle dil öğrenme veya öğretme sürecini eğlenceli, etkileşimli ve ilgi çekici hâle getirerek kolaylaştırdığını savunmuştur. Web 2.0 araçları öğrencilere kendi eğitimlerinde aktif bir rol vererek eğitimin hem üreticisi hem de tüketicisi olmalarına olanak sağlamaktadır (Martin ve diğerleri, 2011). Öğrenciler web 2.0 araçlarını kullanarak ilgi alanlarına göre oyunlar oluştururlar. Michael (2023) yaptığı araştırmada öğretmenlerin dil öğretiminde web 2.0 araçlarını oldukça etkili kullandıklarını ortaya koymuştur.

Web 2.0 araçlarıyla oluşturulan oyunlar birçok derste kullanılmakta, öğrencilerin dikkatini çekmekte, soyut bilgileri somutlaştırmakta, bilgi bütünlüğünü hem göze hem kulağa hitap edecek şekilde sunmakta, eğlenceli bir şekilde öğrenme fırsatı oluşturmaktadır. Web 2.0 araçları özellikle Türkçe kelimelerin öğrenilmesini teşvik eder, öğrenmeyi kolaylaştırır ve eğitimde sürekliliği sağlar (Sağlık & Yıldız, 2021). Web 2.0 araçları ile dil bilgisi öğretimi yapıldığında, öğrenciler sıkılmadan, eğlenerek, farkında olmadan etkileşimli oyunlarla yaparak yaşayarak öğreneceklerdir.

Öztürk (2024) yapmış olduğu çalışmasında, web 2.0 araçları ile desteklenmiş uygulamaların öğrenci akademik başarılarını artırdığını gözlemlemiştir. Sağlık ve Yıldız (2021) yapmış oldukları çalışmalarında web 2.0 araçlarının Türkçe dil öğretiminde okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerini geliştirdiği, akademik başarıyı artırdığı, temel dil becerilerine karşı duyuşsal ve bilişsel özellikleri ilerlettiği sonuçlarına ulaşmışlardır. Sali ve diğerlerinin (2023) yapmış olduğu çalışmada öğrenciler web 2.0 araçlarını sevdiklerini söylemişlerdir. Bay ve Bademci (2022) özellikle Türkçe dersinde web 2.0 araçlarının kullanımının öğrenci motivasyonunu artırdığını dile getirmiştir. Öğrenciler Türkçe dersinde web 2.0 araçları sayesinde kendilerini daha rahat hissetmişlerdir. Özbal (2017) yapmış olduğu araştırmasında Türkçe dersinin web 2.0 araçları ile ilişkilendirildiğinde, öğrencilerin derste kendini rahat hissettiğini ve öğretmenlerin de öğrencileri takip edebildiği verimli bir eğitim sürecini keşfetmiştir. Genellikle öğrenciler dil bilgisi konularını öğrenmede zorluk yaşamaktadırlar (Erdem, 2008; Teke, 2020; Arslan, 2022; Mete ve diğerleri, 2022; Özbal, 2017). Oluşturulan oyunlar sayesinde bu zorluklar ortadan kalkmakta ve öğrenci oyunu farkına varmadan oynadığını düşünüp isteyerek ve severek öğrenmektedir. Öğrenciler dil bilgisi konularını öğrenmede isteksiz olduklarından dolayı, çalışma ile bu durum ortadan kalkacak ve web 2.0 araçları ile oluşturulan oyunlar

motivasyon sağlayacaktır. Alinyazına bakıldığında Türkçe dersine yönelik çalışmaların olduğu ama dil bilgisi konularının web 2.0 araçları ile ele alındığı çalışmalar görülmemektedir. Bu nedenle çalışma alanyazındaki boşluğu dolduracaktır. Çalışmada web 2.0 araçlarıyla oluşturulan oyunların öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi konularının öğretimindeki başarı ve tutumlarını nasıl etkilediği araştırılmıştır.

Bu araştırmanın amacı, Türkçe dersi dil bilgisi konularının öğretiminde web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların başarı ve tutuma etkisini incelemektir.

Bu doğrultuda araştırmanın amacına bağlı olarak belirlenen alt problemler aşağıdaki gibi oluşturulmuştur.

1. Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda ve mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubunda öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi akademik başarı testi (TDDABT) ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
2. Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda ve mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubunda öğrencilerin Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği (TDİTÖ) ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi akademik başarı testi (TDDABT) ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda öğrencilerin Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği (TDİTÖ) ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda ve mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubunda öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi akademik başarı testi (TDDABT) ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Web 2.0 araçları ile hazırlanan oyunların uygulandığı deney grubunda ve mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubunda öğrencilerin Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği (TDİTÖ) ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Yapılan çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desen tercih edilmiştir. Yarı deneysel desen, çalışma gruplarının önceden belirlenmiş gruplardan rastgele seçildiği ve tarafsız bir atamanın yapılamadığı desendir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014). Seçilen grupların birbirlerine sınıf mevcudu, akademik başarı ve cinsiyet dağılımı gibi özelliklerde denk olması gerekmektedir (Karasar, 2014).

Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir okulda sınıflar önceden tanımlandığından bu çalışmada yarı deneysel bir tasarım kullanılmıştır. Bu bağlamda deney ve kontrol grubunu oluşturan sınıfların belirli özellikler (sınıf mevcudu, cinsiyet dağılımı, akademik performans gibi) açısından eşit olmasına özen gösterilmiştir.

Araştırma verileri elde etmek için gruplara aynı veri toplama aracı, deneye başlamadan önce ön test ve uygulama sonrasında son test olmak üzere iki kez uygulanmıştır. Belirlenen gruplarda kontrol grubuna mevcut öğretim programının uygulanırken, deney grubuna üzerindeki etkisini incelemek için web 2.0 aracı ile hazırlanmış oyunlar kullanılmıştır. Ayrıca öğrencilerin oynadıkları bu oyunların Türkçe dersine yönelik tutum üzerinde etkisinin olup olmadığını belirlemek amacıyla Acat (2000) tarafından geliştirilen Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği (TDİTÖ) kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim öğretim yılında Niğde ili merkezinde yer alan

ilkokul 4. sınıf düzeyinde eğitim-öğretim faaliyetlerini gerçekleştiren 50 öğrenci oluşturmaktadır. Okuldaki 4 değişik şube içerisinde belirli özellikler açısından birbirlerine eşit oldukları görülen 2 sınıf seçilmiş ve bu sınıflar arasında kura ile biri deney diğeri ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Grupların belirlenmesinde seçkisiz olmayan örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Başlangıçta deney grubunda 27 öğrenci, kontrol grubunda 26 öğrenci yer alırken, çalışmalara katılmadığı tespit edilen öğrenciler belirlenmiş ve gruplardan çıkartılmıştır. Deney grubundan 2 öğrenci kontrol grubundan ise 1 öğrenci okuldan ayrılma gibi nedenlerden dolayı çalışmaları tamamlamamışlardır. Çalışmada belirlenen sınıflardan deney ve kontrol gruplarında toplam 50 öğrenci yer almıştır. Uygulama sürecine düzenli olarak katılım göstermeyen öğrenci çalışma dışında bırakılarak analizlere dâhil edilmemiştir. Araştırma kapsamında kullanılan Türkçe Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi (TDDABT) ön uygulaması için Niğde ili merkezinde yer alan farklı ilkokulda öğrenim gören 75 öğrenciye ulaşılmıştır. Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin cinsiyet dağılımı Tablo 1’de verilmiştir:

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğrenciler, Deney ve Kontrol Grubu Cinsiyete Göre Katılımcı Sayıları

Grup	Okul	Sınıf	Öğrenci S.	Cinsiyet	
				K	E
Deney	Devlet Okulu	4/B	25	10	15
Kontrol	Devlet Okulu	4/D	25	15	10
Toplam	Devlet Okulu		25	25	25

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri araştırmacı tarafından geliştirilen Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi (TDDABT) ve Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği (TDİTÖ) ile toplanmıştır. TDDABT MEB’in dördüncü sınıf Türkçe dersi öğretim programı çerçevesinde madde analizleri yapılarak geliştirilmiştir. Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği ise Acat (2000) tarafından geliştirilmiş ve araştırma için gerekli izinler alınarak kullanılmıştır.

Türkçe Dersi Dil Bilgisi Konuları Akademik Başarı Testinin Geliştirilmesi: Araştırmanın amacı 4. sınıf Türkçe dersinde web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunlar ile yapılan öğretimin, öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi konularının öğreniminde akademik başarı ve tutumlarına yönelik etkisini belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda araştırmacı tarafından 4. sınıf Türkçe dersi için “Millî Mücadele ve Atatürk” ve “Kişisel Gelişim” temalarına yönelik başarı testi geliştirilmiştir. Bu başarı testi oluşturulurken çeşitli yollar takip edilmiştir. Başarı testi araştırmacı tarafından oluşturulmuştur.

Öncelikle testin kapsamını belirlemek amacıyla temalara ait kazanımlar belirlenmiştir. Daha sonra 2022-2023 eğitim öğretim yılı 4. sınıf MEB yıllık planlarından, MEB ders kitaplarından ve ilgili alanyazından bir tarama yapılmıştır. Bu tarama sonucunda elde edilen kazanımlara dayanarak dil bilgisi konularına ilişkin bir belirtke tablosu oluşturulmuştur. Bu tabloda, soruların hangi kazanımlara yönelik hazırlandığı açık bir şekilde belirtilmiştir.

Başarı testi geliştirilirken çeşitli soru tipleri kullanılabilir. Ancak testin standart hale gelmesi ve elde edilen sonuçlarla istatistiksel işlemler gerçekleştirilebilmesi için soruların çoktan seçmeli olarak belirlenmesi daha uygun görülmektedir (Metin, 2016). Çoktan seçmeli sorular hazırlanırken, her bir hedef davranışa ilişkin belirtke tablosundaki maddelere uygun olarak iki ya da üç sorudan oluşan bir test havuzu hazırlanmıştır. Hazırlanan bu sorular ile birlikte 36 soruluk deneme testi oluşturulmuştur. Soru maddelerinin kazanımlara, programa, içeriğe ve öğrenciye uygun, anlaşılır ve açık olması gibi niteliklerinin belirlenmesi amacıyla uzman görüşlerine başvurulmuştur. Bu uzmanlar; 4 uzman sınıf öğretmeni, 2 doktora yapmış sınıf öğretmeni, 2 Türkçe öğretmenidir. Kapsam geçerliliğini sağlamak için sorular 4 sınıf öğretmeni ve 2 Türkçe öğretmeni tarafından incelenmiştir. Bu incelemeler sonucunda bazı soru kökleri ve metindeki yazım ve noktalama hataları düzeltilmiştir. Oluşturulan deneme formu 2022-2023 eğitim öğretim yılı birinci döneminde 4. sınıfta öğrenim gören 75 öğrenciye uygulanmıştır. Deneme formunun uygulanmasına geçilmeden önce, dersin öğretmenlerinden öğrencilere testin not olarak değerlendirilmeyeceği ve bu testi dikkatlice yanıtlamaları gerektiğinin bildirilmesi istenmiştir.

Başarı testinin madde analizi gerçekleştirilirken uzman görüşlerine dayalı olarak Türkçe Dersi Dil Bilgisi Başarı Testi üzerinde yapılan düzeltmeler sonucunda test son halini almıştır. Elde edilen 36 maddelik başarı testi, Niğde ili merkezinde yer alan okullarda toplam 75 öğrenciye uygulanmıştır. Ortaya çıkan verilerin madde analizleri hesaplanmıştır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2014; Özçelik, 2016). Hesaplamalar yapılırken aşağıdaki tablolarda yer alan değerler dikkate alınmıştır.

Tablo 2. Madde Güçlüğü Değerleri ve Yorumlanması

Madde Güçlüğü (p)	Yorumlama
0.81 – 1.00 arası	Çok kolay madde
0.61 – 0.80 arası	Kolay madde
0.41 – 0.60 arası	Orta düzeyde madde
0.21 – 0.40 arası	Zor madde
0.00 – 0.20 arası	Çok zor madde

Kaynak: Metin, M. (2016)

Madde güçlük indeksleri (p) hesaplanırken maddeyi doğru cevaplayanların sayısı maddeyi cevaplayan toplam kişi sayısına bölünmüştür. Bu işlemler neticesinde elde edilen indeksler; 0.00 ile 0.19 arası çok zor, 0.20 ile 0.39 arası zor, 0.40 ile 0.59 arası orta, 0.60 ile 0.79 arası kolay ve 0.80 ve üstü çok kolay olarak yorumlanmıştır (Metin, 2016).

Tablo 3. Madde Ayırtıcılık Güçlüğü Değerleri Yorumlanması

Madde Ayırtıcılık Gücü (r _x)	Yorumlama
0.40 ve üzeri	Çok iyi madde
0.30-0.40 arası	İyi madde
0.20-0.30 arası	Zorunlu halde kullanılabilir
0.20 ve altı	Madde kullanılmamalıdır veya yeniden düzenlenmelidir
(-) Negatif	Teste dahil edilmemelidir

Kaynak: Metin, M. (2016)

Madde ayırt edicilik indeksleri (r) hesaplanırken, öncelikle alt ve üst gruplar belirlenmiştir. Bu süreçte puanlar sıralanmış ve alt grup için en başarısızdan en başarılıya doğru öğrencilerin %27'si (36 öğrenci) seçilmiş; üst grup için ise en başarılıdan en başarısız olana doğru yine %27'si (36 öğrenci) belirlenmiştir. Maddelerin ayırt edicilik indeksi, hesaplanırken belirlenen üst gruptaki maddeyi doğru cevaplayanların sayısı ile alt gruptaki maddeyi doğru cevaplayanlar arasındaki farkın, üst ve alt gruptaki toplam öğrenci sayısına bölünmesiyle elde edilmiştir. Bu işlem sonucunda elde edilen madde ayırt edicilik indeksleri; 0.00 ile 0.19 arası çok düşük, 0.20 ile 0.29 arası düzeltilmeli veya geliştirilmeli, 0.30 ile 0.39 arası iyi madde ve 0.40 ve üstü çok iyi madde olarak belirlenmiş ve test maddeleri bu verilere göre yorumlanmıştır.

Kullanılabilir durumda olan test maddesinin madde ayırtıcılık güçlüğüne 0.30 ve üzerinde değere sahip olması, madde güçlüğüne ise 0.41-0.60 değerleri arasında bulunması gerekmektedir (Metin, 2016). Araştırmacının geliştirdiği başarı testinin bu değerlerine bakıldıktan sonra tabloda yer alan değerlere uymayan 14 madde testten atılmıştır. Başarı testinin son halinin KR-20 güvenirlik katsayısı .83 olarak hesaplanmıştır. Son durumda oluşan başarı testine ait madde analizleri aşağıda verildiği gibi belirlenmiştir:

Tablo 4. Başarı Testinin Son Haline İlişkin Madde Ayırt Edicilik ve Madde Güçlük İndeksleri

Madde	Madde Güçlük İndeksi(p)	Madde Ayırt Edicilik İndeksi(r)
1.Soru	0.60	0.47
2.Soru	0.68	0.63
3.Soru	0.68	0.63
4. Soru	0.47	0.52
5. Soru	0.57	0.63
6. Soru	0.57	0.73
7. Soru	0.52	0.63
8. Soru	0.57	0.84
9. Soru	0.68	0.63
10.Soru	0.52	0.63
11.Soru	0.60	0.47
12.Soru	0.57	0.63

13.Soru	0.50	0.47
14.Soru	0.63	0.52
15.Soru	0.63	0.73
16.Soru	0.50	0.36
17.Soru	0.68	0.52
18.Soru	0.55	0.57
19.Soru	0.39	0.36
20.Soru	0.60	0.68
21.Soru	0.55	0.57
22.Soru	0.50	0.36

P: Madde Güçlük İndeksi

r: Madde Ayırt Edicilik İndeksi

Tablo 4'te verilen madde güçlük (p) indeksleri incelendiğinde maddelerin çoğunlukla (%64,2) orta güçlük düzeyinde (0.40-0.59) maddeler olduğu, madde ayırt edicilik (r) indeksleri incelendiğinde ise maddelerin yine çoğunun (%96,4) "çok iyi madde" (0.00-0.40) ayırt edicilik seviyesinde olduğu görülmektedir. Tablo 4'teki madde analizleri dikkate alındığında bazı maddelerin ayırt edicilik (r) indekslerinin düşük olduğu görülmüş ve bu maddeler testten çıkarılmıştır. Sonuç olarak uzman görüşleri doğrultusunda yapılan analizler ve madde güçlük indeksi ve madde ayırt edicilik indeksleri göz önüne alınarak elenen maddeler ile 22 maddelik dördüncü sınıflara yönelik Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi elde edilmiştir. Başarı testinin değerlendirilmesi; doğru cevap: 1 puan, yanlış cevap: 0 puan, boş soru: 0 puan şeklinde gerçekleştirilmiştir. Testin değerlendirilmesi öğrencilerin her bir doğru cevap karşısında aldıkları puanların toplamından oluşmaktadır.

Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği: Araştırmanın veri toplama araçlarından bir diğeri ise Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeğidir. Araştırma kapsamında öğrencilerin Türkçe dersine yönelik tutumlarını belirlemek için Acat (2000) tarafından geliştirilen 'Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği' kullanılmıştır. Ölçek likert tipi bir ölçektir ve 5'li dereceleme sisteminden oluşmaktadır. Bu doğrultuda olumlu tutum ifadeleri "tamamen katılıyorum" (5 puan), "katılıyorum" (4 puan), "kararsızım" (3 puan), "katılmıyorum" (2 puan) ve "kesinlikle katılmıyorum" (1 puan) olarak puanlanmıştır, olumsuz maddelerde puanlama ters yönde yapılmıştır. Araştırmada kullanılan tutum ölçeği 10 olumsuz madde, 10 olumlu önerme olmak üzere 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin iç tutarlılık katsayısı 0.81 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuca göre ölçeğin güvenilir olduğu söylenebilir.

İşlem / Verilerin Toplanması

Veri toplamaya başlamadan önce Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Etik Kurul Komisyonundan etik kurul izni alınmış ve ardından uygulamaya geçilmiştir. Uygulama Niğde ili merkezinde yer alan bir ilkokulun iki 4. sınıf şubesinde gerçekleşmiştir. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubu öğretmenleriyle haftalık bir işleyiş planı oluşturulmuştur. Deney grubu öğrencilerine ise Web 2. 0 araçları kullanılarak hazırlanan oyunlar tanıtılmıştır. Uygulama sürecinde kullanılan tabletler ve telefonlar, öğrencilerin velileriyle yapılan görüşmeler sonucunda temin edilmiştir. Uygulama ön test-son test ve asıl uygulama olmak üzere toplam 5 hafta boyunca sürmüştür. Sınıf içerisinde her hafta 2 ders saatinde uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulama süresi boyunca kontrol grubunda geleneksel ders materyalleri, yani akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kitabı, video, animasyon ve görseller gibi kaynaklar kullanılırken, deney grubunda araştırmacı tarafından geliştirilen web 2. 0 araçlarıyla oluşturulan oyunlar (W2AGO) öğrenme materyali olarak tercih edilmiştir. Web 2.0 araçları ile geliştirilen oyunlar (W2AGO) araştırmacı tarafından Educaplay, Wordwall, Learningapps, Crosswordlabs, Quizizz araçları ile oluşturulmuştur. Bu araçlar ücretsiz olup bir link ile tüm öğrencilerin erişimi sağlanmaktadır. Aynı zamanda tablet, telefon ve akıllı tahtadan da uygulamayı kullanmak mümkündür. Deney ve kontrol gruplarında haftalara göre yapılan etkinlikler ve bu etkinliklerde kullanılan materyaller Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Deney ve Kontrol Grubu Haftalara Göre Yapılan Etkinlikler

	Kontrol Grubu	Deney Grubu
Etkinlik İsmi	Kullanılan Materyal	Kullanılan Materyal
Gerçek Anlam	Türkçe Ders Kitabı	W2AGO
Mecaz Anlam	EBA İçerikleri	
Eş Anlamlı Kelimeler	Türkçe Ders Kitabı	W2AGO
Terim Anlamı	EBA İçerikleri	
Eş Sesli Kelimeler	Türkçe Ders Kitabı	W2AGO
Zıt Anlamlı Kelimeler	EBA İçerikleri	
Noktalama İşaretleri	Türkçe Ders Kitabı	
	EBA İçerikleri	W2AGO
Deyim ve atasözleri	Türkçe Ders Kitabı	W2AGO
	EBA İçerikleri	

W2AGO: Web 2.0 Araçları ile Gerçekleştirilen Oyunlar

Verilerin Analizi

Araştırmadan toplanan veriler bilgisayar ortamında SPSS istatistik programı ile analiz edilmiştir. Elde edilen verilerin analizi sırasında ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek amacıyla t testi kullanılmıştır. Ancak, analiz sürecinde parametrik testler arasında yer alan t testinin uygulanabilmesi için verilerin normal dağılıma uygun olması şarttır. Verilerin normal dağılıp dağılmadığını belirleyebilmek için çarpıklık ve basıklık katsayıları değerlendirilmiştir. Deney grubu ön test başarı testi çarpıklık değeri -.752, basıklık değeri -.345, son test çarpıklık değeri -.203, basıklık değeri -1.246, ön test tutum ölçeği basıklık değeri .469, basıklık değeri -.383, son test tutum ölçeği basıklık değeri 1.135, çarpıklık değeri .900 çıkmıştır. Kontrol grubu ön test başarı çarpıklık değeri .850, ön test başarı basıklık değeri -.220, son test başarı çarpıklık değeri .331, basıklık değeri -.717, ön test tutum ölçeği çarpıklık değeri .932, basıklık değeri 1.412, son test tutum ölçeği çarpıklık değeri .237, basıklık değeri -.095 çıkmıştır.

Büyüköztürk (2014) çarpıklık ve basıklık değerlerinin +1 ile -1 arasında olduğunda verilerin normal dağılımdan sapma göstermediğini ifade etmiştir. Değerlerin basıklık ve çarpıklık değerlerinin +3 ile -3 arasında olması normal dağılım için yeterli görülmektedir (Groeneveld & Meeden, 1984; Moors, 1986; Hopkins & Weeks, 1990; De Carlo, 1997). Bunun sonucu olarak araştırmada elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediği belirlenmiştir. Daha sonra başarı testi ve Türkçe dersine yönelik tutum ölçeği ile diğer analizler yapılmıştır.

Bulgular

Araştırmada elde edilen veriler araştırma sorularına göre analiz edilmiş ve tablolar hâlinde sunulurak yorumlanmıştır.

Deney ve Kontrol Grubu Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi Ön Test Puanları

Araştırmanın birinci alt problemini “Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda ve web 2. 0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulanmadığı kontrol grubunda öğrencilerin Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi (TDDABT) ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” oluşturmaktadır. Bu alt probleme ilişkin veriler elde edilirken bağımsız gruplar için t testi kullanılmıştır. Elde edilen veriler Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 6. Deney ve Kontrol Grubu TDDABT Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Yönelik Bağımsız Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDDABT	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	.6655	.214	1.563	48	.125
Kontrol Grubu	25	.5718	.209			

Tablo 6 incelendiğinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin Türkçe dersi dil bilgisi başarıları ön test puan ortalamaları deney grubu ($X = .6655$; $S = .214$) kontrol grubu ($X = .5718$; $S = .209$) arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır. ($t(48) = 1.563$; $*p > 0.05$). Dolayısıyla deneysel çalışma öncesinde deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin Türkçe dersi dil bilgisi başarı düzeylerinde anlamlı bir farklılık yoktur.

Deney ve Kontrol Grubu Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği Ön Test Puanları

Araştırmanın ikinci alt problemi “Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubunda ve web 2. 0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulanmadığı kontrol grubunda öğrencilerin Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği (TDİTÖ) ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” oluşturmaktadır. Bu alt probleme ilişkin veriler elde edilirken bağımsız gruplar için t testi kullanılmıştır. Elde edilen veriler Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7. Deney ve Kontrol Grubu TDİTÖ Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Yönelik Bağımsız Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDİTÖ	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	2.51	.751	1.323	48	.192
Kontrol Grubu	25	2.23	.701			

Tablo 7 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği ön testine ilişkin puan ortalamaları ($X = 2.51$; $S = .751$) ile kontrol grubu Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği ön testine ilişkin puan ortalamaları ($X = 2.23$; $S = .701$) arasında anlamlı farklılaşma görülmemiştir. ($t(50) = .192$; $*p > 0.05$). Buna göre deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin Türkçe dersine yönelik tutum ön test puanlarının arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

Deney Grubu Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi Ön Test-Son Test Puanları

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubu öğrencilerinin Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi (TDDABT) ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklindedir. Bu alt amaca yönelik veriler analiz edilirken bağımlı gruplar için t testinden yararlanılmıştır. Sonuçlar Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Deney Grubu Öğrencilerinin TDDABT Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Yönelik Bağımlı Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDDABT	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	.6655	.214	2.433	24	.023
Kontrol Grubu	25	.7309	.172			

Tablo 8 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin Türkçe dersi dil bilgisi başarıları ön testine ilişkin puan ortalamaları ($X = .6655$; $S = .214$) ile son test puan ortalamaları ($X = .7309$; $S = .172$) arasında son test lehine anlamlı farklılaşma görülmektedir ($t(25) = 2.433$; $*p < 0.05$). Buna göre deney grubu öğrencilerine uygulanan web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi düzeylerini artırmada bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

Deney Grubu Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği Ön Test-Son Test Puanları

Araştırmanın dördüncü alt problemini “Web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların uygulandığı deney grubu öğrencilerinin Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği (TDİTÖ) ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” oluşturmaktadır. Bu alt amaca ilişkin veriler elde edilirken bağımlı gruplar için t testinden yararlanılmıştır. Elde edilen veriler Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9. Deney Grubu Öğrencilerinin TDİTÖ Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Yönelik Bağımlı Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDİTÖ	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	2.51	.751	5.243	24	.000
Kontrol Grubu	25	2.76	.536			

Tablo 9 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği ön testine ilişkin puan ortalamaları ($X = 2.51$; $S = .751$) ile son testine ilişkin puan ortalamaları ($X = 2.76$; $S = .536$) arasında anlamlı farklılık vardır ($t(50) = 5.243$; $*p < 0.05$). Aritmetik ortalamalar incelendiğinde bu farklılaşmanın ön test lehine

olduğu görülmektedir. Buna göre deneysel çalışmanın deney grubunda bulunan öğrencilerin Türkçe dersine yönelik tutum puanlarını artırdığı ve öğrencilerin Türkçe dersine yönelik tutumlarına olumlu katkı sağladığı yorumu yapılabilir.

Deney ve Kontrol Grubu Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi Son Test Puanları

Araştırmanın beşinci alt problemini “Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi (TDDABT) son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” oluşturmaktadır. Bu hipoteze ilişkin veriler analiz edilirken bağımsız gruplar için t testinden yararlanılmıştır. Elde edilen veriler Tablo 10’da sunulmuştur. Bu alt problem analiz edilirken öncelikle deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin TDDABT son test puan karşılaştırılmaları yapılmıştır.

Tablo 10. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin TDDABT Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına Yönelik Bağımsız Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDDABT	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	.7309	.172	2.052	48	.046
Kontrol Grubu	25	.6233	.197			

Tablo 10 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin Türkçe dersi dil bilgisi akademik başarılarına ilişkin son test puan ortalamaları ($\bar{X} = .7309$; $S = .172$) ile kontrol grubu öğrencilerinin son test puan ortalamaları ($\bar{X} = .6233$; $S = .197$) arasında anlamlı farklılık bulunmuştur ($t(50) = 2.052$; $*p < 0.05$). Buna göre deney grubundaki ve kontrol grubundaki öğrencilerin deneysel çalışma sonrasında dil bilgisi başarıları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir. Grupların aritmetik ortalamaları karşılaştırıldığında bu farklılığın deney grubu lehine olduğu görülmektedir.

Deney ve Kontrol Grubu Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği Ön Test-Son Test Puanları

Araştırmanın altıncı alt problemi “Deney grubu öğrencileri ile kontrol grubu öğrencilerinin Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği (TDİTÖ) ön test puanları ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?” şeklindedir. Bu alt probleme yönelik veriler analiz edilirken bağımsız gruplar için t testi kullanılmıştır. Elde edilen veriler Tablo 11 ve Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 11. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin TDİTÖ Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDİTÖ	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	2.51	.751	1.323	48	.192
Kontrol Grubu	25	2.23	.701			

Tablo 11 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin TDİTÖ ön test puan ortalamaları ($\bar{X} = 2.51$; $S = .751$) ile kontrol grubu TDİTÖ ön test puan ortalamaları ($\bar{X} = 2.23$; $S = .701$) arasında anlamlı farklılık yoktur. ($t(50) = 1.323$; $*p > 0.05$). Buna göre deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin Türkçe dersine Yönelik Tutum ölçeği ön test puanlarının arasında anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 12. Deney Grubu ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin TDİTÖ Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Gruplar İçin T Testi Sonuçları

TDİTÖ	N	$\bar{X}$	ss	t	sd	p
Deney Grubu	25	2.76	.571	-2.168	48	.035
Kontrol Grubu	25	2.16	.570			

Tablo 12 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin TDİTÖ son test puan ortalamaları ($\bar{X} = 2.76$; $S = .571$) ile kontrol grubu TDİTÖ son test puan ortalamaları ($\bar{X} = 2.16$; $S = .570$) arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. ($t(50) = -2.168$; $*p < 0.05$). Buna göre deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin TDİTÖ son test puanlarının arasında anlamlı bir farklılık vardır. Farklılığın, grup aritmetik ortalamalarına baktığımızda deney grubu lehine olduğu görülmektedir. Ortaya çıkan veriler incelendiğinde; web 2.0 araçları ile oluşturulan oyunlar ile yapılan öğretimin Türkçe dersine yönelik tutuma etkisi ile programda yer alan yöntem ve tekniklerin (Öğretim Programı) uygulanmasının tutuma etkisi arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir.

Sonuç ve Tartışma

Bu çalışmanın amacı web 2.0 araçlarıyla oluşturulan oyunların dördüncü sınıf öğrencilerinin Türkçe dil bilgisi akademik başarılarına ve Türkçe dersine ilişkin tutumlarına etkisini ortaya koymaktır. Bu bağlamda araştırmada ortaya çıkan farkın web 2.0 araçları ile oluşturulan oyunlar oynayan deney grubu lehine anlamlı olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırma bulguları ayrıca web 2.0 araçlarının başarı ve tutumlar üzerindeki etkisini araştıran çeşitli çalışmalarla da örtüşmektedir.

Tahiroğlu (2023) kesirler konusunun web 2.0 aracı kullanılarak öğretilmesinde, beşinci sınıf öğrencilerinin akademik performansına ve tutumuna etkisini araştırdığı çalışmasında, deney grubunda hem başarı testi hem de tutum testi sonuçlarında artış gözlemlenmiştir. Keskin'in (2021) web 2.0 araçlarının öğrencilerin Türkçe dersine yönelik başarı ve tutumlarına etkisini inceleyen çalışmasında deney ve kontrol gruplarının son test sonuçları değerlendirilmiş ve deney grubu lehine sonuçlar daha yüksek çıkmış ve anlamlı sonuçlar bulunmuştur. Çenesiz (2020) yüksek lisans tezinde padlet, kanva, mentimeter ve kahoot gibi 2.0 araçlarıyla verilen eğitimin coğrafya dersi öğrencilerinin akademik performansına etkisini ve öğrencilerin bu öğretime yönelik tutumlarını bulmaya çalışmıştır. Araştırma, ön test-son test karşılaştırmalı grup tasarımı kullanılarak 114 onuncu sınıf öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler analiz edildiğinde coğrafyanın web 2.0 araçlarıyla öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarılarını önemli ölçüde etkilediği ve tutumlarını da olumlu yönde etkilediği ortaya çıkmıştır. Araştırmaların gösterdiği gibi, web 2.0 araçları eğitim ortamında kullanıldığında öğrenci başarısını ve tutumlarını olumlu yönde etkilemektedir. Yapılan araştırmalar bu konuyu destekleyen sonuçlar ortaya koymuştur.

Sarpkaya (2023) yaptığı araştırmada web 2.0 araçlarıyla işlenen bir fen bilimleri dersinin öğrenci başarısına etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda web 2.0 araçlarıyla işlenen derslerde öğrencilerin başarılarının arttığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca deney grubu öğrencileri öğretilen derse ilişkin olumlu görüş belirtmişlerdir. Yılmaz (2023) ilkök 3. sınıf matematik dersinde web 2.0 araçlarının akademik başarıya etkisini araştırdığı çalışmasında web 2.0 teknolojisinin sınıflarda kullanıldığını ve öğretim materyali olarak kabul edildiğini tespit etmiştir. Yine araştırmada öğrencilerin başarı puanlarına bakıldığında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Ayrıca öğrenciler araçları kullanımı kolay, eğlenceli ve ihtiyaçlarına uygun bir materyal olarak tanımlamışlardır. Michael (2023), Endonezya'da öğretmenlerin web 2.0 araçlarını öğretimde çok etkili bulduğunu ve uygulanmasının biraz zaman aldığını belirtmiştir.

Kolcubaşı (2023) web 2.0 etkinlikleriyle işlenen derslerin okuma ve dinleme becerisine yönelik yapılan çalışmaların öğrencilerin okuduğunu ve dinlediğini anlama başarılarına etkisini incelemiştir. Araştırmanın sonuçları web 2.0 araçlarıyla yapılan öğretimde öğrencilerin okuduğunu ve dinlediğini anlama başarı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Web 2.0 araçları öğrencilerin Türkçe derslerinde okuma ve dinleme becerilerini artırmıştır. Salman (2022) yaptığı çalışmada web 2.0 araçlarını kullanan çevrim içi bir etkinliğin ortaokul öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna varmıştır. Deney grubundaki öğrencilerin başarı puanlarının önemli ölçüde arttığı gözlemlenmiştir. Bu çalışma web 2.0 araçlarının kelime öğreniminde de etkili olduğunu göstermiştir. Göker ve İnce (2019) yaptıkları çalışmada web 2.0 araçlarının yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine katkısını araştırmışlardır. Uygulama sonucunda araştırmacılar, Türkçe kazanımını web 2.0 aracıyla kısa sürede öğrenen öğrencilerin, geleneksel yöntemle çalışan öğrencilere göre daha yüksek akademik başarı elde ettiklerini görmüşlerdir. Sağlık ve Yıldız (2021), Türkiye'de web 2.0 araçlarının dil öğretiminde kullanımına ilişkin araştırmaları düzenli olarak incelemiş ve 58 çalışmayı tarayarak şu sonuca varmışlardır: Web 2.0 araçlarının hem Türkçe hem de yabancı dil derslerinde okuma, yazma, dinleme ve konuşmayı zenginleştirdiği, akademik performansı ve kelime dağarcığını artırdığı, temel dil becerileri doğrultusunda duygusal ve bilişsel nitelikleri geliştirdiği ortaya çıkmıştır. Genç (2010) araştırmasında web 2.0 araç ve teknolojilerinin geleneksel sınıf öğrenme ortamına yeni bir alternatif sunduğunu ileri sürmüştür. Bu çalışma, çevrimiçi eğitim ortamında kullanılan web 2.0 araçlarının işbirlikçi öğrenme, öğretmen-öğrenci iletişimi, öğrenci-öğrenci iletişimine etkisinin ve öğrenci başarısına etkisinin anlamlı olduğunu ortaya koymuştur. Bu bağlamda öğrencilerin web 2.0 araçlarına ilişkin görüşlerinin de oldukça olumlu olduğu ortaya çıkmıştır. Bu çalışmalar yapılan çalışma ile ortak sonuçlar gösterse de farklı sonuçlara sahip çalışmaları da görmek

mümkündür. Batıbay (2019) araştırmasında web 2.0 araçlarından Kahoot'un Türkçe derslerinin motivasyonuna ve başarısına katkısını araştırmıştır. Olumlu sonuç veren pek çok çalışma olmasına rağmen Batıbay'ın sonuçlarına göre deney grubundaki Türkçe öğrencilerinin ileri düzey Kahoot etkinlikleriyle motivasyonları artmış ancak başarı puanlarında anlamlı bir artış olmamıştır. Elbette bunu tüm web 2.0 araçlarıyla eşleştirmek doğru değildir. Web 2.0 araçlarının öğrenci başarısına etkisi konusunda verilen örnekler gibi pek çok çalışma yapılmıştır.

Mertçe (2023), yaptığı çalışmada kişiselleştirme konuşmaları yapmak için kullanılan web tabanlı uygulamaların öğrencilerin kelime kalıcılığı ve Web 2.0 araçları aracılığıyla kelime pratiği yapmaya yönelik tutumları üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Araştırma sonucunda web 2.0 araçlarının kelime öğreniminde önemli bir etkiye sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Bununla birlikte öğretmen ve öğrencilerin web 2.0 araçlarını kullanmak istemelerine rağmen tutum puanlarında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Shelestova ve Nabyeva (2023), web 2.0 araçlarıyla geliştirilen etkinliklerin öğrencilerin dil iletişim becerileri üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırma sonuçlarının deney grubu öğrencilerinin dil kullanımına yönelik tutumları üzerinde olumlu etkisi olmuştur. Karadağ ve Garip (2021) yapmış oldukları çalışmada Learningapps web 2.0 aracının Türkçe öğretiminde kullanımını araştırmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin web 2.0 aracını gerçekten beğendikleri, derste çalışma sayfaları yerine Learningapps'ı sevdikleri ve derste kullanmak istedikleri ortaya çıkmıştır. Zhao (2019) yaptığı araştırmada Quizizz web 2.0 aracının öğrencilerin sınıftaki öğrenme deneyimlerini zenginleştirdiğini gözlemlemiştir. Öğrenciler derste kullandıkları bu uygulama sayesinde olumlu deneyimler yaşamışlardır. Sarı (2019) tezinde web 2.0 araçları kullanılarak tasarlanan doğa bilimleri dersinin öğrencilerin iletişim becerileri ve teknolojiye yönelik tutumları üzerindeki etkisini araştırmıştır. Fen bilimleri dersinde öğrencilerin etkinliğe ilgi duydukları, kişisel tepkilerinin ve doğru davranışlarının arttığı gözlenmiştir. Uygulama öğrenci ve öğretmenler arasındaki iletişimi güçlendirmiş ve öğrencilerin işbirlikçi davranışlarını artırmıştır. Faizi ve diğerlerine göre (2015) web 2.0 araçlarının eğitimdeki kullanışlılığını değerlendiren bir çalışmada, katılımcılara bir anket kullanarak web 2.0 araçlarının öğrenmede kullanılmasına yönelik tutumları sorulmuştur. Anket sonuçları, (Faizi, 2015) katılımcıların tamamının sosyal platformları yoğun bir şekilde kullandığını ortaya koymuştur. Ankete katılan öğrencilerin %47'si, zamanlarının %40'ını çeşitli konularda öğrenmelerini geliştirmek için web 2.0 araçlarını kullanarak geçirdiklerini söylemiştir. Ayrıca web 2.0 araçlarının öğrencilere birçok fayda sağladığı ve öğrenme fırsatları sunduğu görülmüştür. Aytan ve Başal (2015), öğretmen adaylarının web 2.0 araçlarına ilişkin tutumlarını inceledikleri çalışmalarında, Türkçe öğretmenliği bölümünde öğrenim gören 45 öğrenciyle 8 hafta öğrenciyle uygulama gerçekleştirmişlerdir. Süreç sonunda yapılan ankette elde edilen sonuçlar ışığında web 2.0 araçlarının derslerde kullanılmasının öğrencilerin tutumlarını olumlu etkilediği tespit edilmiştir.

Çalışmayı akademik başarı açısından değerlendirdiğimizde deneysel çalışma sonrası yapılan son test analizine göre deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarılarında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir. Türkçe dil bilgisi ise bu fark deney grubu lehinedir. Bu sonuçlar, web 2.0 araçları kullanılarak oluşturulan oyunların öğrencilerin Türkçe dil bilgisi alanındaki akademik başarılarını arttırdığını göstermiştir.

Çalışmayı dil bilgisi konularının öğretiminde web 2.0 araçları ile oluşturulmuş oyunların ilkökul öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin tutumlarına etkisi bakımından incelediğimizde deneysel çalışmalar sonrasında deney grubundaki ve kontrol grubundaki öğrencilere uygulanan Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği son test sonuçlarına göre öğrencilerin puanlarında anlamlı bir farklılaşma gözlenmiştir. Bu farklılaşmanın deney grubu öğrencileri lehine olduğu görülmektedir. Aynı zamanda deney grubunun Türkçe dersine ilişkin tutum ön test ve son test verilerine ilişkin yapılan bağımlı gruplar t testi sonuçlarına göre de deney grubundaki öğrencilerin Türkçe dersine ilişkin tutum ölçeği (TDİTÖ) puanlarında anlamlı bir farklılaşma olduğu ve farklılaşmanın son test lehine olduğu görülmüştür. Bu sonuca göre web 2.0 araçları ile oluşturulan oyunların uygulanması ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin tutumlarının artmasını sağlamıştır. Deney grubunu oluşturan öğrencilerin Türkçe Dersi Dil Bilgisi Akademik Başarı Testi (TDDABT) son testine yönelik puanları incelendiğinde pozitif yönde anlamlı ilişki görülmüştür. Yine Türkçe Dersine İlişkin Tutum Ölçeği (TDİTÖ) son test puanları incelendiğinde ise pozitif yönde anlamlı bir ilişki

olduğu görülmektedir.

Çalışmayı genel eğitim politikaları açısından inlediğimizde eğitimin her kademesinde öğretmenlere yol gösterici niteliktedir. Sadece ilkokul düzeyinde değil, ortaokul, lise düzeylerinde ve farklı derslerde benzer çalışmalar eğitim uygulamalarına katkı sunacaktır. Özellikle gelişen ve değişen teknoloji ile web 2.0 araçlarının sınıfta, eğitimde kullanılması kaçınılmaz bir hal almıştır. Genel anlamıyla 21. Yüzyıl becerilerinin kazanılmasında, nitelikli ve etkin ders araç gereçlerin hazırlanmasında eğitime büyük katkılar sunması düşünülmektedir. Dijitalleşmeyle birlikte materyaller oldukça küçülmüştür. Bir web 2.0 aracı ile hazırlanan bir oyun herhangi bir ders ile ilişkilendirilerek ders kitaplarına rahatlıkla konulabilir. Özellikle yenilenen eğitim sistemi de derslerde teknoloji kullanımını desteklemektedir. Bu ve benzeri çalışmaların derslerde link ya da karekod ile yer alması oldukça doğaldır. Türkiye Yüz Maarif Modelinde de dijitalleşmeyle birlikte öğrenme yanında ölçme ve değerlendirme de bireyselleştirilmiş oyun ve senaryo tabanlı uygulamalarla zenginleştirilebileceği belirtilmektedir. Çalışmada bu konuda katkı sağlamış olup oyunlarla içeriği zenginleştirilmiştir.

Yazarların Beyanı

Araştırmacıların katkı oranı beyanı: Bu makale, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünde ikinci yazarın danışmanlığında birinci yazar tarafından tamamlanan yüksek lisans tezinden türetilmiştir. Yazarların çalışmaya katkısı eşit orandadır.

Etik Kurul Kararı: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Etik Kurulu 06.12.2022 tarihinde 289069 belge sayı numarası kararı ile araştırmanın etik yönden uygun olduğuna karar vermiştir.

Araştırmada taraflar arasında herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Destek ve teşekkür: Herhangi bir finansal destek alınmamıştır.

Kaynaklar

- Acat, M. B. (2000). *Dilin işlevselliği yaklaşımına göre hazırlanmış Türkçe öğretimi programının temel dil becerilerinin kazanılmasına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Alışkan, Y. (2021). Wikipedia as a digital commons: collaborative production and free accessing to information/Knowledge. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (16), 4-19.
- Arslan, M. (2022). *İngilizce öğretmenlerinin web 2.0 hızlı içerik geliştirme öz yeterlik algı düzeyleri ve web 2.0 uygulamaları hakkındaki görüşleri* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Aytan, B., & Başal, A. (2015). Türkçe öğretmen adaylarının web 2.0 araçlarına yönelik algılarının incelenmesi. *International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(7), 149-166. <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8388>
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanılmasının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi* [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Baki, Y. (2015). *Dijital öykülerin altıncı sınıf öğrencilerinin yazma sürecine etkisi* [Yayınlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Batıbay, E. F. (2019). *Web 2.0 uygulamalarının Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisi: Kahoot örneği* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Bay, Y., & Bademci, B. (2022). Türkçe öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *International Primary Education Research Journal*, 6(3), 183-193.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Benzer, A. (2019). Dil bilgisi öğretiminde öğretim programı, ders kitabı ve merkezî sınav çıkmazı. *Jass StudiesThe Journal of Academic Social Science Studies*, 76, 291-323.
- Büyükoztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (17. Baskı). Pegem Yayınları.
- Cantey, D. S., Sampson, M., Vaughn J., & Blodgett, N. P. (2021). Skills, community, and rapport: Prelicensure nursing students in the virtual learning environment. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(4), 384-388. <https://doi.org/10.1016/j.teln.2021.05.010>
- Çalık, T. (2006). Eğitimle ilgili bazı temel kavramlar. L. Küçükahmet (Ed.). *Eğitim bilimine giriş* içinde (6. Baskı, ss. 14-21). Nobel Yayın

Dağıtım.

- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çenesiz, M. (2020). *Web 2.0 araçlarının ortaöğretim 10. sınıf coğrafya dersinde (topoğrafya ve kayaçlar) akademik başarı ve tutuma etkisi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Çetin, S. H., & Aktay, S. (2021). Web 2.0 değerlendirme araçlarının ilkökulda etkililiğine ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri. *Medeniyet Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 36-48.
- De Carlo, L. T. (1997). On the meaning and Use of Kurtosis. *Psychological Methods*, 2(3), 292-307.
- Dickinson, K. J., & Bass, B. L. (2020). A systematic review of educational mobile-applications (APPS) for surgery residents: Simulation and beyond. *Journal of Surgical Education*, 77(5), 1244-1256. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2020.03.022>
- Erdem, İ. (2008). Öğretmen görüşlerine göre dil bilgisi konularının öğretilme güçlükleri. *Gazi Üniversitesi Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 85-105.
- Ergün, M., Arıcı, M., & Işık, Ş. (1987). Üniversite öğrencilerinde dil ve anlatım bozuklukları. *İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 223-23
- Faizi, R. (2018). Teachers' perceptions towards using web 2.0 in language learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 23(2), 1219-1230. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9661-7>
- Faizi, R., Chiheb, R., & Abdellatif, A. E. (2015). Students' perceptions towards using web 2.0 technologies in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 10(6), 32-36. <https://doi.org/10.3991/ijet.v10i6.4858>
- Genç, Z. (2010, 10-12 Şubat). *Web 2.0 yeniliklerinin eğitimde kullanımı: Bir Facebook eğitim uygulama örneği* [Bildiri Sunumu] Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı, Muğla, Türkiye.
- Göker, M., & İnce, B. (2019). Web 2.0 araçlarının yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanımı ve akademik başarıya etkisi. *Turkophone*, 6(1), 12-22.
- Green, C. S. ve Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534-537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Groeneveld, R. A., & Meeden, G. (1984, December). Measuring skewness and kurtosis. *The Statistician*, 33(4), 391-399
- Güneş, F. (2010). Öğrencilerde ekran okuma ve ekranik düşünme. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 1-20.
- Hazar, Z., & Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Hopkins, K. D., & Weeks, D. L. (1990). Tests for normality and measures of skewness and kurtosis: Their place in research reporting. *Educational and Psychological Measurement*, 50(4), 717-729.
- Hsu, Y. C., Ching, Y. C., & Grabowski, B. L. (2014). *Web 2.0 applications and practices for learning through collaboration*. Handbook of Research on Educational Communications and Technology. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_60
- Karadağ, B. F., & Garip, S. (2021). Türkçe öğretiminde web 2.0 uygulaması olarak learningapps'ın kullanımı. *Çocuk, Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 4(1), 21-40. <https://doi.org/10.47935/ceded.897374>
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel araştırma yöntemi* (26. Baskı). Nobel Yayıncılık.
- Keskin, A. (2021). *Web 2.0 uygulamalarının öğrencilerin Türkçe dersindeki akademik başarılarına ve Türkçe dersine yönelik tutumlarına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Düzce Üniversitesi.
- Kodallı, T. (2022). *Sezgisel dil bilgisi uygulamalarının Türkçe ders tutumuna, dil bilgisi tutumuna ve dil bilgisi başarısına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Kolcubaşı, A. (2023). *Web 2.0 araçlarıyla desteklenen anlama becerisine yönelik etkinliklerin öğrencilerin okuduğunu ve dinlediğini anlama başarısına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi.
- Lyncha, P., Singal, N., & Francis, G. A. (2024). Educational technology for learners with disabilities in primary school settings in low- and middle-income countries: a systematic literature review. *Educational Review*, 76(2), 405-431. <https://doi.org/10.1080/00131911.2022.2035685>
- Martin, S., Diaz, G., Sancristobal, E., Gil, R., Castro, M., & Peire, J. (2011). New technology trends in education: Seven years of forecasts and convergence. *Computers and Education*, 57(3), 1893-1906. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.04.003>
- Mertçe, M. (2023). *Web 2.0 araçlarıyla desteklenen kişiselleştirme konuşmalarının kelime kalıcılığı ve öğrencilerin web 2.0 araçlarını kullanmaya yönelik tutumları üzerindeki rolü* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Mete, F., Çiçek, S., & Asar, A. (2022). Türkçe ders kitaplarındaki dil bilgisi konuları: Yapılandırmacı yaklaşım öncesi ve sonrası. *Ana Dili*

Eğitimi Dergisi, 10(2), 363-384. <https://doi.org/10.16916/aded.1064198>

- Metin, M. (2016). *Nicel veri toplama araçları*. M. Metin (Ed.), *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri içinde* (3. Baskı, ss. 162 – 214). Pegem Akademi Yayıncılık.
- Michael, M. (2023). Language teachers' perspectives on web 2.0 in education. *EDP Sciences*, 388, 04047. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202338804047>
- Moors, J. A. (1986). The meaning of kurtosis:Darlington reexamined. *The American Statistician*, 40(4), 283-284.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar* (1. Baskı, ss.50-67). Pegem Akademi.
- Okur, A., & Azizioğlu, N. İ. (2020). Dil bilgisi öğretiminde içerik ve kapsam. A. Pehlivan ve İ. S. Aydın (Eds.), *Dil bilgisi öğretimi* (3. Baskı, ss. 53-71). Pegem Akademi.
- Özbal, A. (2017). *Yazma becerisinin geliştirilmesinde web 2.0 araçlarının kullanılması* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Akdeniz Üniversitesi.
- Özçelik, D. A. (2016). *Ölçme ve değerlendirme* (5. Baskı). Pegem Akademi.
- Öztürk, S. (2024). *Web 2.0 araçlarıyla desteklenmiş uygulamaların altıncı sınıf öğrencilerinin akademik başarı, metaforik algı ve web 2.0 araçları kullanımına yönelik farkındalıklarına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Aksaray Üniversitesi.
- Prensky, M. (2002). The motivation of gmaeplay: The real twenty-fist century learning revolution. *On the Horizon*, 10(1), 5-11.
- Sağlık, Y. Z., & Yıldız, M. (2021). Türkiye'de dil öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik yapılan çalışmaların sistematik incelemesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 8(2), 418-442. <https://doi.org/10.51725/etad.1011687>
- Sali, M. K., Güler, D. T., & Sali, K. M. (2023). Student views on the use of web 2.0 tools in teaching Turkish as a foreign language: example of wordwall application. *International Journal of Innovative Approaches in Education*, 7(1), 1-14. <https://doi.org/10.29329/ijiipe.2023.540.1>
- Sarı, E. (2019). *Web 2.0 uygulamalarına göre tasarlanmış fen bilimleri dersinin etkililiğinin incelenmesi* [Yayınlanmış yüksek lisans tezi]. Düzce Üniversitesi.
- Sarpkaya, K. (2023). *Web 2.0 araçları ile desteklenmiş etkinliklerin fen bilimleri dersindeki öğrencilerin motivasyon ve akademik başarılarına etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Salman, M., & Akay, C. (2022). *Web 2.0 araçlarının ortaokul öğrencilerinin yabancı dilde kelime öğrenme stratejilerine ve başarılarına etkisinin incelenmesi: Bir karma yöntem araştırması*. *EDUCATIONE*, 1(2), 362-388.
- Shelestova, Y. T., & Nabiyeva, B. A (2023). Problems of using Web 2.0 technologies in teaching language disciplines at the. *Theoretical and Applied Problems of Language Education*, 109(1), 212-222. <https://doi.org/10.31489/2023ped1/212-222>
- Şahin, F., & Öztürk, G. (2019). Ebeveynlerin akıllı cihazlarda kullanılan içerik tanımlama standartları ile ilgili farkındalıklarının incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(1), 297-322. <https://doi.org/10.17152/gefad.410349>
- Tahiroğlu, G. N. (2023). *Kesirler konusundaki farklı çözüm yollarını içeren çözümlü örneklerin bir web 2.0 aracı ile açıklanmasının beşinci sınıf öğrencilerinin başarısına, matematik tutumuna ve motivasyonlarına etkisinin incelenmesi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Medeniyet Üniversitesi.
- Teke, S. (2020). *Türkçe dil bilgisi öğretiminin tasvirî (açıklamalı) bibliyografyası* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Uşak Üniversitesi.
- Yapıcı, M. (2004). İlköğretim dilbilgisi konularının çocuğun bilişsel düzeyine uygunluğu. *İlköğretim-Online*, 3(2), 35-41.
- Yılmaz, İ. (2023). *İlkokul 3. sınıf matematik dersinde web 2.0 araçlarının akademik performans etkisi* [Yayınlanmamış yüksek lisans tezi]. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

This study aims to examine the success and attitude impact of games created with Web 2.0 tools in teaching Turkish language lessons. The sub-problems were determined in alignment with the aim of the present study.

1. In the experimental group where games created with Web 2.0 tools are applied, are there any significant differences between the students' Turkish language course grammar academic achievement test (TDDABT) pre-test and final test scores?

2. In the experimental group where games created with Web 2.0 tools are applied, is there a significant difference between the students' attitude scale (TIT) pre-test scores and the final test scores?

3. Is there a significant difference between the Turkish language course grammar academic achievement test (TDDABT) pre-test scores in the experimental group in which games created with Web 2.0 tools are applied and in the control group where they are not applied?

4. Is there a significant difference between the attitude scale (TID) pre-test scores of the students in the experimental group where the games created with Web 2.0 tools are applied and the Turkish course in the control group where it is not applied?

5. In the experimental group where games created with Web 2.0 tools are applied and in the control group where they are not applied, there is a significant difference between the Turkish language course grammar academic achievement test (TDDABT) pre-test scores and the final test scores is it?

6. In the experimental group where the games prepared with Web 2.0 tools are applied and in the control group where they are not, is there a significant difference between the attitude scale (TID) pre-test scores and the final test scores of the students?

7. What are the opinions of experimental group students about games created with Web 2.0 tools?

Method

In this study, mixed research method was used which includes qualitative and quantitative research. This method involves analyzing this data using quantitative and qualitative data for research questions and hypotheses. The combined use of qualitative and quantitative data provides a much better understanding of the problem than any method used alone.

The mixed method consists of four basic models (convergent parallel model, explanatory sequential model, exploratory sequential model, nested mixed model) and two simple models (transformational model, and, includes multi-stage model) A semi-experimental design consisting of pre-test and final test with control group was proposed to obtain quantitative data. The semi-experimental pattern is the pattern in which working groups are randomly selected from predetermined groups, and an unbiased assignment cannot be made. Since the classes were predefined in a school affiliated with the Ministry of National Education, a semi-experimental design was used in this study. In this context, care has been taken to ensure that the classes constituting the experimental and control groups are equal regarding certain characteristics (such as class size, gender distribution, and academic performance). The same test was applied to the groups twice before the experiment was started and the final test after the application. Although the control group did not interfere with the assigned groups, it was used to examine the impact of games on the experimental group using the Website 2 tool.

In addition, the Attitude Scale for Turkish Lesson (TICT) developed by Acat (2000) was used to determine whether these games played by the students had an impact on their attitude toward the Turkish lesson. After the experimental study, the interview form prepared by the researcher was applied to the qualitative size of this research. After the application, student opinions were used with games created with Web 2.0 tools related to Turkish course topics. The data collected were used to support the quantitative

dimension. All data were compared and interpreted.

Results

This study aims to explore the impact of games created with Web 2.0 tools on the academic performance and attitudes of fourth-year students in Turkish grammar teaching. In this context, it was concluded that the difference was significant in favor of the experimental group that produced games created with the support of Web 2.0 tools. The research findings are consistent with studies investigating the impact of Web 2.0 tools on success and attitudes.

When we evaluated the study in terms of academic success, according to the last test analysis conducted after the experimental study, the difference in Turkish grammar was in favor of the experimental group, where there was a significant difference in the academic success of the experimental group and control group students. These results showed that games created using Web 2.0 tools increased the academic achievement of students in Turkish grammar.

When we examined this study as an effect on attitude, after experimental studies, the scale of attitude toward the Turkish lesson to the students in the experimental group and control group was observed in the scores of the students according to the final test results. It was observed that this differentiation was in favor of the experimental group students. At the same time, the attitude of the experimental group toward reading was a meaningful one in the attitude scale (TIDIS) scores of the students in the experimental group according to the results of the preliminary test and the last test data of the dependent groups t-test there was differentiation and differentiation was in favor of the final test.

Conclusion

In general, as seen in the examples and research mentioned above, there are many positive opinions and results about using Web 2.0 tools in the courses. Although the field of teaching Turkish language subjects in particular is inadequate in the summer, this study can make a significant contribution to this field.