

Türkçe Dil Bilgisi Öğretiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğretim Yönteminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi Ve Oyunlaştırma Hakkındaki Görüşleri¹

Fatma Ebrar ÜNAL^a, Halil İbrahim AKYÜZ^b

^aKastamonu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kastamonu/Türkiye
f.e.unal2001@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0005-4289-6321>

^bKastamonu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Kastamonu/Türkiye
hakyuz@kastamonu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-1614-3271>

Geliş Tarihi: 05.08.2025

Kabul Tarihi: 20.10.2025

Anahtar Kelimeler:

Eğitsel Dijital Oyunlar,
Oyunlaştırma,
Wordwall,
Akademik başarı,
Web 2.0

Makale Türü:

Araştırma

Öz

Araştırmanın amacı, dijital oyun tabanlı dil bilgisi öğretiminin Türkçe dersindeki akademik başarıya etkisini incelemektir. Oyunlaştırma aracı olarak Wordwall tercih edilmiştir ve ders etkinlikleri 7. Sınıf Türkçe dersi “Fiil çekim ekleri” ve “Fiilde anlam kayması” konularıyla sınırlıdır. Çalışma nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desene göre planlanmıştır. Kontrol gruplu ön ve son test deseni, veri toplama aracı olarak Antekin (2019) tarafından geliştirilen Fiilde başarı testi kullanılmıştır. Çalışma grubunu, Kastamonu il merkezinde bulunan 7. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Aynı öğretmen ders verdiği iki şubeye çalışma başlamadan önce başarı testi uygulanmıştır. Hazırlanan oyunlar deney grubunun Türkçe derslerine entegre edilmiştir. Aynı başarı testi uygulanarak deneysel araştırma sonlandırılmıştır. Çalışmanın özgün değeri Wordwall aracının Türkçe öğretiminde kullanımıyla ilgili sınırlı sayıda çalışmanın bulunmasıdır. Deney sonrası test sonuçlarına bakıldığında deney ve kontrol gruplarının başarı testi puanları arasında % 95 güven düzeyinde anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür. Sınıf başarı düzeyi ve mevcudu gibi durumların sonucu etkilediği düşünülerek öğrencilerin başarılarında düşüş olmadığı gözlenmiştir.

¹Bu çalışma TÜBİTAK 2209-A programı kapsamında destek almıştır.