Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research
Cilt: 12 Sayı: 63 Nisan 2019 Volume: 12 Issue: 63 April 2019
www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581
Doi Number: http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3274

TAŞINABİLİR CİHAZLAR ARACILIĞIYLA YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENİMİ UYGULAMALARININ BELİRLENMESİ, SINIFLANDIRILMASI VE ÖĞRENCİ KAZANIMLARINA İLİŞKİN ÖĞRENCİ DEĞERLENDİRMELERİ•

CLASSIFICATION AND EVALUATION OF MOBILE APPLICATIONS FOR LEARNING TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE AND STUDENTS' OPINIONS REGARDING THEIR BENEFITS

Yunus ALYAZ**
Tarık UÇAR***

Öz

Bu çalışmada, Google Play Store sanal mağazası üzerinden Android telefon ve tabletler için sunulan yabancı dil olarak Türkçe uygulamalarının değerlendirilmesi ile ülkemizde yabancı dil olarak Türkçe öğrenen yabancı uyruklu lisans öğrencilerinin bu uygulamaları kullanma düzeyleri ve bu uygulamaların öğrenci kazanımları ve öğrencilerin bu uygulamaların dil gelişimlerine ilişkin görüşleri saptanmaya çalışılmıştır. Akıllı telefonların ve tablet bilgisayarların yaşamın birçok alanında olduğu gibi eğitim süreçlerindeki yerinin de gittikçe daha önemli hale geldiği ve hemen hemen her yaş grubu tarafından kullanıldığı bilinen bir gerçektir. Bu akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarların kullanıcılarına sanal mağazalar üzerinden birçok uygulama sunulmaktadır. Sanal mağazalarda yabancı dil olarak Türkçe öğretimi/öğrenimi için hazırlanmış uygulamalar da sunulmaktadır. Bu çalışma için yapılan yabancı dil olarak Türkçe alan yazın alanyazın taraması sonucunda (Biçer, 2017; Erdem, 2009; Göçer & Moğul, 2011; Kahriman, Dağtaş, Çapoğlu & Ateşal, 2013) mobil uygulamaların Türkçe öğrenim ve öğretim süreçlerinde kullanımına ilişkin yeterli sayıda bilimsel çalışma yapılmadığı belirlenmiştir. Bu durum, taşınabilir cihazlarla yabancı dil Türkçe öğrenimi alanında daha fazla çalışma yapılması gerekliliğini göstermektedir ve bu ihtiyaç bu çalışmanın çıkış noktalarından birini oluşturmuştur. Yabancı öğrencilerin taşınabilir cihazlarla Türkçe öğrenim durumlarını, öğrencilerin bu uygulamalara ilişkin görüşlerini ve uygulamaların öğrenci kazanımlarını belirlemek amacıyla 2018-2019 bahar döneminde Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi (OMÜ) Türkçe Öğretim Merkezinde (TÖMER) öğrenim görmekte olan, 18 – 32 yaş aralığındaki yaş aralığında 51 yabancı uyruklu (22 kadın; 29 erkek) öğrenciden veri toplanmıştır. 14 öğeden oluşan yazılım (uygulama) değerlendirme formu ve Likert tipi 20 öğe içeren öğrenci kazanımlarını belirleme anketi alanyazın taranarak (Belyk & Feist, 2002; Jackson, Crouch & Baxter, 2011) araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Derlenen veriler SPSS 23 yazılımı yardımıyla nicel veri analiz yöntemiyle analiz edilmiş ve ikili ve çoklu karşılaştırmalar (ANOVA ve t-testi) yapılmıştır. 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. Bu çalışmanın örneklem grubunu oluşturan yabancı öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi süreçlerinde taşınabilir cihazlardan yararlanma durumlarına ilişkin bu sonuçlar özellikle Türkçe öğreticiler, içerik, müfredat ve materyal (uygulama) geliştiriciler açısından büyük önem taşımaktadır.

Anahtar Kelimeler: Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi, mobil destekli dil öğretimi, MALL, PALL.

Abstract

This study is concerned with determining the level of using mobile applications in smart phones for learning Turkish as a foreign language, the outcomes of these mobile applications on achievements and opinions regarding these applications among foreign students who learn Turkish as a foreign language in Turkey. The significance of smartphones and tablet computers in our daily lives has become more and more important, along with the fact that they are used within almost every age group. The users of these devices are provided with various applications via digital services. Hence, practical applications for teaching/learning Turkish as a foreign language are also included in virtual stores. The review of literature about leaning Turkish as a foreign language (Biçer, 2017; Erdem, 2009; Göçer & Moğul, 2011; Kahriman, Dağtaş, Çapoğlu & Ateşal, 2013) shows that there are not sufficient scientific studies on the use of mobile applications in learning Turkish as a foreign language. This finding indicates the need for further study in the field of learning Turkish as a foreign language, which pinpoints one of the starting points for this study. In order to gather empirical data for the study, 51 foreign students (22 of them were women; 29 of them were men) were chosen, who are attending Turkish courses in Turkish Teaching Center (TÖMER) in Ondokuz Mayıs University in 2018-2019 spring term, to assess their opinions and achievements by using these Turkish learning applications. By reviewing the literature, a software (application) evaluation form consisting of 17 items and a questionnaire containing 20 items of Likert-type were developed and conducted to determine the appropriateness of these Apps and achievements of the learners (Belyk & Feist, 2002; Jackson, Crouch & Baxter, 2011). The compiled data were analysed using the SPSS 23 software using quantitative data analysis method and were compared through binary and multiple variables (ANOVA and t-test). 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: Teaching Turkish as a foreign language, mobile assisted language learning, MALL, PALL.

1. Giriş

Bilgi ve iletişim teknolojileri zaman içerisinde geliştikçe dil öğrenim/öğretim alanında kullanılan cihazlar da değişmiş ve çeşitlenmiştir. Dünyada 9 milyardan fazla mobil cihazın (telefonlar, mp3 çalarlar, tablet bilgisayarlar gibi) insanlar tarafından kullanıldığı rapor edilmiştir (wearesocial.com, 2019). Bu veri, mobil cihazların son derece yaygın olarak kullanıldığını göstermektedir. Mobil cihazların bu denli yaygınlaşabilmelerinde akıllı telefon ve tablet bilgisayarların kişisel bilgisayarların işlev ve performanslarına eşdeğer niteliklere sahip olmaları ve küçük ebatları sayesinde kolayca taşınabiliyor olması gibi etkenlerin belirleyici olduğu düşünülmektedir.

Akıllı telefonlar aslında birçok işlevi (bilgisayar, cep telefonu, e-kitap, müzik çalar, not defteri vb.) barındıran karma cihazlardır. Akıllı telefonların %70,31'i Google tarafından geliştirilen Linux tabanlı açık kaynak kodlu Android işletim sistemi; %28,21'i Apple şirketi tarafından geliştirilen kapalı kaynak kodlu IOS

• Bu makale, Doç. Dr. Yunus Alyaz tarafından yönetilen Tarık Uçar'ın "Taşınabilir Cihazlar Aracılığıyla Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenimi Uygulamalarının Belirlenmesi, Sınıflandırılması ve Öğrenci Kazanımlarına İlişkin Öğrenci Değerlendirmeleri" adlı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

** Doç. Dr., Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, alyaz@uludag.edu.tr
*** Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Yüksek Lisans Öğrencisi.

işletim sistemi üzerine inşa edilmiştir ve bu iki işletim sistemi pazarın %98,52'sine sahiptirler (netmarketshare.com, 2019). Android ve IOS, 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 sisteminin sanal mağazası Google Play Store; IOS işletim sisteminin sanal mağazası ise AppStore'dur. Bu sanal mağazalar aracılığıyla kullanıcılar çeşitli uygulamaların yanı sıra sunulan dil öğrenim uygulamalarını da akıllı telefonlarına/tabletlerine indirebilmekte ve söz konusu uygulamaların özelliklerine bağlı olarak bunları çevrimiçi yahut çevrimdışı kullanabilmektedirler.

Son 50 yıl içinde dil öğreniminde/öğretiminde kullanılan teknolojik cihazların en önemlilerinden birinin bilgisayar olduğu söylenebilir. İngilizce literatürde computer assisted language learning (CALL) olarak ifade edilen bilgisayar destekli dil öğrenimini temel olarak dil öğreniminde/öğretiminde bilgisayarın öğrenmeyi destekleyici yahut tamamlayıcı etken olarak yararlanılması biçiminde tanımlanmaktadır (Davies, 2012; Demirel, 2006; Levy, 1997). Bilgisayar destekli öğrenimi uygulamaları 1999'dan itibaren e-öğrenme (İng. E-Learning) kavramıyla ifade edilmiştir (Gutierrez, 2014). İlk örnekleri 1960'lara kadar uzanana CALL uygulamaları (Warschauer & Healey, 1998) öğrencilere mekândan ve zamandan bağımsız öğrenme, öğretimi kişiselleştirmesi ve öğrencilerin güdülenmesi gibi avantajlar sağlamıştır. Bilgisayar destekli dil öğreniminin en önemli avantajlarından biri özerk öğrenmeye olanak sağlaması olmuştur (Arzu & Ersöz-Tuğa, 2013; Ergür, 2002; Lai, 2006; Lee, 1998). Özellikle 2000'li yıllardan sonra yaygınlaşan tablet bilgisayar ve akıllı telefon gibi taşınabilir dijital cihazlar beraberinde yeni uygulama ve etkinliklerin yanı sıra kavramsal değişimler de getirmişlerdir. MALL (mobile assisted language learning) mobil destekli dil öğrenimi ve PALL (phone assisted language learning) akıllı telefon destekli dil öğrenimi bilgisayar destekli dil öğreniminin alt dalları olarak eklenmişlerdir. 1999 yılından itibaren kullanılmakta olan e-learning kavramına m-learning de eklenmiştir (Georgiev, Georgieva & Smrikarov, 2004; Sharples, 2000). Bu durum bilgi ve iletişim teknolojilerinin dil öğrenimi /öğretimi alanını derinden etkilediğinin göstergesi olarak değerlendirilebilir. Mobil öğrenme "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). Trifonova (2003, s. 1) mobil öğrenmeyi "bir mobil cihaz veya mobil bir ortamda gerçekleşen herhangi bir öğrenme (eğitim) ve öğretme şekli olarak" tanımlamıştır.

Son yıllarda dünyanın birçok ülkesinden bilimciler tarafından taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi alanında çok sayıda çalışma yapılmıştır. Bu çalışmaya hazırlık aşamasında taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi konulu 81 adet makale, 11 adet bildiri 3 adet yüksek lisans, 2 adet doktora tezi olmak üzere 2004 - 2018 yılları arasında yapılmış toplam 97 adet bilimsel çalışma derlenmiştir. Yapılan çalışmaların çok büyük çoğunluğunun (N = 56, %57,73) son altı yılda yapıldığı belirlenmiştir ve bu bulgu taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi alanının öneminin tüm dünyada arttığını göstermektedir. Derlenen ve analiz edilen çalışmaların 29'u (%29,89) kuramsal, 68'i (%70,10) ise uygulamalı çalışmalardır. Kuramsal çalışmalarda ağırlıklı olarak MALL'un (MDDÖ'nün) tanımı ve kapsamı ele alınmış ve meta analizlere yer verilmiştir (Chinnery, 2006; Duman, Orhon & Gedik 2015; Kukulska-Hulme & Shield, 2008). Kuramsal çalışmaların 9'unda MDDÖ'nün öğrenci kazanımları ve öğrencilerin MDDÖ'ye ilişkin tutum ve algıları ele alınmıştır (Foomani & Hedayati, 2016; Hişmanoğlu, 2017). Uygulamalı 59 çalışma ise çeşitli dillerin mobil destekli öğrenimiyle ilgilidir. Bu uygulamalı çalışmalarda ele alınan dillerin başında %71,18 (N=42) oranıyla İngilizce gelmektedir. İngilizcenin ardından sırasıyla Çince (N=6, %10,16), Türkçe (N=4, %6,77), Almanca (N=4, %6,77), Arapça (N=2, %3,38), Farsça (N=1, %1,69) öğrenimleri/öğretimleri yer alınmıştır. Uygulamalı çalışmaların büyük çoğunluğunda olumlu tutum ve akademik başarı sonuçları rapor edilmiştir (Amer, 2014; Berns, Isla-Montes, Palomo-Duarte & Dodero,2016; Chen, 2013; Sarıçoban & Özturan, 2013; Stockwell, 2010). Çevik ve Koçer (2012), Wu (2014) ve Jalalifarahani ve Ghovehnodoushan (2011) sözcük dağarcığı; Chang ve Hsu (2011) ve Chen ve Hsu (2008) okuma; konuşma; Andujar (2016) yazma yetisinin taşınabilir cihazlarla geliştirilmesine yönelik olumlu sonuçlar elde ettiklerini rapor etmişlerdir. Öğrenmede başarılı sonuçlar rapor edilen çalışmalarda öğrenci başarısına etki eden faktörler olarak yüksek öğrenci motivasyonu, kesintisiz öğrenme olanağı, görsel ve işitsel içerik öğeleri gösterilmiştir (Amer, 2014; Chai, Wong & King 2016; Chen & Hsieh, 2008; Foomani & Hedayati, 2016; Lui, Yu & Ran, 2008).

Becel (2015) sunmuş olduğu bildiride, yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi amacıyla oluşturulmuş ve sanal mağazalarda (Google Play Store, IOS AppStore) sunulan 94 uygulama üzerine odaklanmıştır. Çalışma sonucunda mobil uygulamaların "mecvut yöntem ve içerikleriyle geçici ve tikel çözüm odaklı materyaller durumunda olduğu sonucuna" ulaşmıştır.

Dumanlı Kadızade (2015) yürüttüğü çalışma kapsamında 27 yabancı uyruklu öğrenci ile çalışmış ve 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.

Aslan ve Coşkun (2016) beraber hazırladıkları çalışmalarında 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.

Taşınabilir cihazlarla yukarıda değinilen dillerin öğrenimine ilişkin yapılan bu çalışmalarda rapor edilen olumlu bulgular yabancı dil olarak Türkçenin öğreniminde/öğretiminde mobil cihaz kullanmanın potansiyel olarak yararlı olacağını düşündürmektedir.

2. Araştırmanın Önemi

Dünya literatüründe oldukça geniş yer tutan mobil destekli dil öğreniminin Türkçe alanyazındaki durumu merak edilmiş ve bu merak doğrultusunda 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 bulunamamıştır. Alanyazın taraması (Biçer, 2017; Erdem, 2009; Göçer & Moğul, 2011; Kahriman, Dağtaş, Çapoğlu & Ateşal, 2013) sonucunda son derece az makaleye (Becel, 2015; Dumanlı Kadızade, 2015) rastlanmıştır.

Taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi alanının ve anadilimiz Türkçenin tüm dünyada giderek artan oranda önem kazanmasına karşın bu alanda son derece sınırlı sayıda çalışma yapılmış olduğu gerçeği göz önünde bulundurularak yapılan bu çalışmanın yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi ve taşınabilir cihazlarla dil öğrenimi alanlarına katkı sağlayacağı öngörülmektedir.

3. Araştırmanın Amacı

Sanal mağazalarda sunulan mobil Türkçe öğrenim uygulamalarının içeriklerinin ve niteliklerinin belirlenmesinin yanı sıra bu mobil uygulamaların yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlere kazanımları ve öğrencilerin mobil destekli dil öğrenimine yönelik tutumlarının ele alındığı bu çalışmada aşağıdaki araştırma sorularına bulunması ereklenmektedir:

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, yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için kullandıkları mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığını düşünüyorlar mı ve öğrencilerin kullandıkları bu mobil uygulamalara ilişkin tutum ve düşünceleri olumlu mudur?
5. 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?

4. Yöntem

4.1. Araştırma Modeli

Betimsel nitelikte olan bu çalışma tarama modellerinden ilişkisel tarama modelindedir ve 2018 – 2019 yılında Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Türkçe Öğretim Merkezinde öğrenim gören yabancı öğrencilerin profillerini ve görüşlerini ortaya koymayı amaçlamıştır.

4.2. Örneklem

Bu araştırmanın örneklemini 2018-2019 eğitim öğretim yılı içerisinde OMÜ TÖMER'de öğrenim görmekte olan 18 – 32 yaş aralığındaki 51 yabancı uyruklu öğrenci yer almaktadır. Bu öğrencilerin 48'i (%94,1) akıllı telefona; 12'si (%23,5) ise hem akıllı telefona hem de tablet bilgisayara sahiptir. Öğrencilerin 2'si A1-A2; 24'ü B1-B2 ve 25'i C1-C2 Türkçe seviyesine sahiptir. 22'si (%43,1) kadın; 29'u (%56,9) erkek öğrencilerden oluşan 51 katılımcının 25'i Türkçeyi Türkiye'de; 26'sı ise ülkelerinde öğrenmeye başlamıştır.

4.3. Veri Toplama Aracı

Veriler araştırmacılar tarafından alanyazın taraması sonucunda geliştirilen uygulama değerlendirme formu ve anket vasıtasıyla toplanmıştır (Belyk & Feist, 2002; Jackson, Crouch & Baxter, 2011).

Uygulamalar değerlendirme formunda yer alan uygulama 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 öğeye göre uygulamalar değerlendirilip betimlenmiştir.

Üç bölümden oluşan anketin birinci bölümünde, 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 5 adet değişkenle öğrenci profili belirlenmeye çalışılmıştır. Anketin ikinci bölümünde öğrencilerin kullandıkları mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığına ilişkin düşüncelerini saptamak amacıyla Diller İçin Avrupa Ortak Başvuru Metni'nde (Common European Framework = CEFR) yer alan 12 öğeden yararlanarak dil becerileri ve kültürel kazanımlar ölçeği kullanılmıştır. Likert tipi 12 öğe 1 – 5 arası değerle tanımlanabilen öğelerdir 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

Anketin son bölümünde ise öğrencilerin; mobil uygulamalara/oyunlara ilişkin tutum ve düşüncelerini belirleyebilmek için için Likert tipinde hazırlanan 8 öğeye "kesinlikle katılmıyorum" (1), "katılmıyorum" (2), "kararsızım" (3), "katılıyorum" (4), "kesinlikle katılıyorum" (5) biçiminde puan verilmiştir. Öğrenci anketi doldurduktan sonra öğrencinin anketten alacağı 24 puan ortalamayı ve öğrencinin kararsız olduğunu / emin olmadığını; 24 puanın altında alacağı puan olumsuzluğu; 24 puanının üstünde alacağı puan genel olarak olumluluğu; 32 puan olumluluğu; 32-40 arası çok olumlu olarak öğrencinin uygulamalara / oyunlara ilişkin tutum ve düşünceleri tam olumluluğu ifade eder.

4.4 Verilerin Çözümlenmesi

Elde edilen veriler 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.

5. Bulgular

Elde edilen bulgular iki bölüm halinde sunulacaktır: 1) Mobil Türkçe öğrenim uygulamalarının analizinden elde edilen bulgular ve 2) yabancı dil olarak Türkçe öğrenme sürecinde mobil uygulamalardan yararlanmasına ilişkin öğrenci görüşleri.

Araştırmacılar tarafından Google Play Store ve IOS AppStore sanal mağazaları taranmıştır ve en az 1000 kullanıcı tarafından indirilmiş yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik 27 oyun/uygulama belirlemiş ve incelenmiştir. Çalışmanın 1. araştırma sorusunu yanıtlamak amacıyla bu 27 uygulamanın yazılım değerlendirme tablosuna göre yapılan değerlendirilmesinden elde edilen bulgular Tablo 1, 2, 3, 4, 5 ve 6'da verilmiştir.

Uygulamaların tür, yayınevi, menşei, işletim sistemi ve sürüm bilgileri gibi niteleyici bilgiler Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1: Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarına İlişkin Niteleyici Bilgiler I

	Tür				İşletim Sistemi		Erişim
Uygulama / Oyun	Uygulama	Oyun	Yayınevi	Menşei	Android	IOS	Tam - Kısıtlı
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		İnnovationApps	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		MetaLanguage	Romanya	X		X
50 Languages	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 1'de görüldüğü gibi çalışma için ele alınan 27 oyundan/uygulamadan 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/bölümlerinin kullanılabildiği sınırlı erişim seçeneği sunarken; 16'sı (%59,25) uygulamanın tüm işlevlerinin kullanılabildiği tam sürüm seçeneğini indirme olanağı 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 2'de sunulmuştur.

Tablo 2: Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarına İlişkin Niteleyici Bilgiler II

Uygulamalar/Oyunlar	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 Languages	X	X	X	15	Seç.
Türkçe Öğrenmek		X	X	7	Seç.
Learn Turkish		X	X	2	İngilizce
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	Arap.-Türk.

Tablo 2'de görüldüğü gibi oyunların/uygulamaların 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 etmektir. Uygulamaların/oyunların bazıları birden fazla dili öğrenim için tasarlanmıştır. Bu tür uygulamanın/oyunun seçenekler kısmından hangi dili öğrenmek istenildiği istediği seçilmektedir. Araştırmacılar 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 uygulardan 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. Oyunların/uygulamaların 8'i (%29,62) dışındaki oyunlarda/uygulamalarda yönerge dili olarak (Türkçe, İngilizce, Arapça...) birçok seçenek sunulmaktadır.

Uygulama değerlendirme tablosundan uygulamaların desteklediği dil yetilerine ilişkin elde edilen bulgular Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3: Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Yer Verilen Hedef Yetiler

Uygulamalar/Oyunlar	Hedef Yetiler							
	Okuma Anlama	Dinleme Anlama	Görme Anlama	İzleme Anlama	Konuşma	Yazma	Söz Dağarcığı	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 3 incelendiğinde, uygulamaların/oyunların tamamının dinleme yetisine ve sözcük öğrenimine ağırlık verdiği görülmektedir. Okuma anlama ve dilbilgisi yetilerine de nispeten yer veren uygulamalar/oyunlar izleme ve anlama yetisine iki uygulama dışında yer vermediği görülmektedir.

Uygulamaların desteklediği dil yetileri, seviyesi, hedef yetileri desteklemeye yönelik etkinliklere ilişkin bulgular Tablo 4'de verilmiştir.

Tablo 4: Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Hedef Yetileri Desteklemeye Yönelik Etkinlikler

Uygulamalar/Oyunlar	Hedef Yeti		Seviye	Etkinlikler			
	Telaffuz	Kültür		Dinle ve Yaz	Dinle ve Tekrarla	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 4 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. Ünitede, "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 pek bir ayrıntı bulunmamaktadır.

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

Tablo 5'te bahsi geçen uygulamalara ilişkin etkinlik türlerine yönelik bulgular sunulmuştur.

Tablo 5: Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Başvurulan Etkinlik Türleri

Uygulamalar/Oyunlar	Etkinlikler						
	Eşleştir-me	Doğru - Yanlış	Diyalog Kurma	Sözcük Tamamlama	Sözcük Düzenleme	Tümce Düzenleme	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 Languages							
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 5 incelendiğinde, Tablo 3'te tüm uygulamaların sözcük dağarcığını geliştirmeyi hedefledikleri görülmektedir. Fakat bu tabloda sözcük etkinliklerinden (sözcük tamamlama, sözcük düzenleme) yalnızca 6'sının (%22,22) yararlandığı anlaşılmaktadır. Uygulamalar ağırlıklı olarak eşleştirme ve test tekniğini kullanarak sözcük dağarcığını geliştirmeyi amaçlamıştır. Ayrıca Duolingo uygulaması tümce çevirisi üzerine kurgulanmıştır. Tümce çevirisi yapılırken seçeneklerde hatalar bulunmaktadır.

Tablo 6'da mobil Türkçe öğrenim uygulamasında yer alan etkileşim ve çoklu ortam materyallerine yönelik bulgular sunulmuştur.

Tablo 6: Mobil Türkçe Öğrenim Uygulamalarında Etkileşim ve Çoklu Ortam Materyalleri

Uygulamalar/Oyunlar	Etkileşim				Çoklu Ortam Materyalleri		
	Sözel Dönüt	Görsel Dönüt	Sembolik (titreşim)	Başarı Göstergesi	Fotoğraf	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 Languages		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 6 incelendiğinde, 8 (%29,62) uygulamanın dışındaki tüm uygulamalar kullanıcıyla etkileşime geçmekte ve kullanıcıya anlık dönütler sunmakta olduğu görülmektedir ve 15 (%55,55) uygulama kullanıcıların başarıları puanlama ya da ünite ilerlemesi olarak göstermişlerdir.

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

Tablo 1, 2, 3, 4, 5 ve 6 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.

Araştırma kapsamındaki Türkiye'ye öğrenim görmek üzere gelen yabancı uyruklu öğrencilerin bazı nitelikleri Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7: Öğrencilere İlişkin Bazı Bilgiler

	Gruplar	Frekans (f)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kadın	22	43,1
	Erkek	29	56,9
Yaş	18+20	31	60,8
	21-23	9	17,6
	23+	11	21,6
Okunulacak Alan	Sosyal	18	35,3
	Fen	16	31,4
	Sağlık	17	33,3

Öğrenim Kademesi	Lisans	43	84,3
	Yüksek Lisans	4	7,8
	Doktora	4	7,8
Türkçeye Öğrenilmeye Başlanılan Yer	Ülkelerinde	28	54,9
	TÖMER'de	23	45,1
Kaç Zamandır Türkçe Öğrenildiği	0-1	17	33,3
	1-3	28	54,9
	3+	6	11,8
Türkçe Seviyeleri	A1-A2	2	3,9
	B1-B2	24	47,11
	C1-C2	25	49,0
Sahip Olunan Cihaz	Akıllı Telefon	48	94,1
	Tablet Bilgisayar	3	5,9

Tablo 7'de Öğrencilerin, 22'si (%43,1) kadın; 29'u (%56,9) erkektir. Öğrencilerin, 31'i (%60,8) 18 – 20 yaş aralığındayken; 9'u (%17,6) 21 – 23 yaş aralığında; 11'i (%21,6) de 23 yaşından büyü olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin okuyacakları bilim alanları incelendiğinde 18'inin (%35'3) sosyâl bilimlerde; 16'sının (%31,4) fen bilimlerinde; 17'sinin (%33,3) ise sağlık bilimlerinde okuyacağı görülmektedir. Öğrencilerin 43'ü (%84,3) lisans okumak, 4'ü (%7,8) yüksek lisans ve diğer 4'ü (%7,8) de doktora yapmak amacıyla Türkçe öğrenmektedirler.

Öğrencilerin 28'i (%54,9) ülkelerinde Türkçeyi öğrenmeye başlamışken 23'ü (%45,1) Ondokuz Mayıs Üniversitesinin Türkçe Öğrenim Merkezinde Türkçe öğrenmeye başlamıştır.

Öğrencilere ne zamandır Türkçe öğrendiği sorulduğunda 17'sinin (%33,3) bir yıldan daha az süredir; 28'sinin (%54,9) bir ile üç yıl arasında; 6'sının (%11,8) üç yıldan fazla süredir Türkçe öğrendiği görülmüştür ve bu öğrencilerin yalnızca 2'si (3,9) A1 – A2 seviyesindeyken; 24'ü (%47,11) B1 – B2; 25'i (%49,0) de C1 – C2 seviyesindedir.

Öğrencilerin 48'i (%94,1) akıllı bir telefona sahiptir. Tuşlu eski model telefona sahip olan 2 (%3,9) öğrenci aynı zamanda bir tablete de sahiptir.

Tablo 8'de öğrencilerin anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puan bulguları sunulmaktadır.

Tablo 8: Öğrencilerin Anketten Aldıkları Puan Ortalamaları

	N	Ort.	Ss.	Min.	Max.	Ranj	Alpha
Dil Yetileri	51	45,07	6,40	26	57	26-57	0,874
Tutumları	51	28,86	3,53	18	35	18-35	0,749

Tablo 8'de görüldüğü gibi, 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 57 puan almışlardır. Öğrencilerin puan ortalamaları 45,07'dir, bu puan katılımcıların uygulamaların dil becerilerini geliştirdiğine ilişkin genel bir olumluluğa sahip olduğunu göstermektedir.

Öğrencilerin, mobil uygulamalara İlişkin tutum ve düşünceleri doğrultusunda saptamak amacıyla oluşturulmuş anketin diğer bölümünden minimum 18 puan; maksimum ise 35 puan almışlardır. Katılımcıların bu bölümde puan ortalamaları 28,86'dır, bu ortalama puan, katılımcıların uygulamalara ilişkin genel olumluluğunu göstermektedir.

Tablo 9'da öğrencilerin anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların cinsiyet değişkenine göre t-testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 9: Öğrencilerin Cinsiyet Değişkenine Göre t-testi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	t	p
Dil Yetileri	Kadın	22	44,54	7,65	0,49	0,610
	Erkek	29	45,48	5,36		
Tutumları	Kadın	22	29,40	3,45	0,960	0,342
	Erkek	29	28,44	3,60		

Tablo 9 incelendiğinde, anketin hem uygulamaların dil yetilerine katkılarının sorgulandığı ikinci bölümünde hem de uygulamalara ilişkin tutumlarının sorgulandığı üçüncü bölümünde cinsiyete göre anlamlı bir fark ($p > 0,05$) olmadığı görülmektedir.

Tablo 10'da anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların yaş değişkenine göre ANOVA testi sonuçları sunulmuştur.

Tablo 10: Öğrencilerin Yaş Değişkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	F	p
Dil Yetileri	18+20	31	44,09	6,05	0,956	0,392
	21-23	9	46,22	4,86		
	23+	11	46,90	8,26		
Tutumları	18+20	31	28,32	3,87	1,033	0,364
	21-23	9	30,11	1,76		
	23+	11	29,36	3,52		

Tablo 10 incelendiğinde, 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 11'de 10'da anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların bilim dalı değişkenine göre ANOVA testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 11: Öğrencilerin Bilim Dalı Değişkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	F	p
Dil Yetileri	Sosyal Bilimler	18	46,94	5,22	1,267	0,291
	Fen Bilimleri	16	43,62	7,27		
	Sağlık Bilimleri	17	45,07	6,05		
Tutumları	Sosyal Bilimler	18	27,83	4,03	1,186	0,314
	Fen Bilimleri	16	29,43	3,84		
	Sağlık Bilimleri	17	29,41	2,47		

Tablo 11'de görüldüğü gibi bilim dalı değişkenine göre ANOVA testi yapılmış ve anlamlı bir fark ($p > 0,05$) saptanmamıştır.

Tablo 12'de anket formunun ikinci ve üçüncü bölümünden aldıkları puanların dil seviyesi değişkenine göre ANOVA testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 12: Dil Seviyesi Değişkenine Göre ANOVA Testi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Ss	F	p
Dil Yetileri	A1 – A2	2	49,50	2,12	0,797	0,437
	B1 – B2	24	44,16	6,65		
	C1 – C2	25	45,60	6,32		
Tutumları	A1 – A2	2	22,50	6,36	3,751	0,316
	B1 – B2	24	29,20	2,53		
	C1 – C2	25	28,86	3,83		

Tablo 12'de sunulduğu üzere, öğrencilerin uygulamaların dil yetilerine katkılarının ve uygulamalara ilişkin tutumlarının sorulduğu anket bölümlerinde dil seviyesi değişkenine göre ANOVA testi yapılmış ve anlamlı bir fark ($p > 0,05$) saptanmamıştır

6. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için hazırlanmış mobil uygulamalarının belirlendiği, sınıflandırıldığı ve öğrenci kazanımlarına ilişkin öğrenci değerlendirmelerinin gerçekleştirildiği bu çalışmada şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Birinci araştırma sorusuna yanıt olarak yeterli sayıda (en az bin kez indirilişmiş 27 uygulama) yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için hazırlanmış uygulamanın olduğu söylenebilir.

İkinci araştırma sorunun yanıtı olarak uygulamaları/oyunları 14 öğeye göre değerlendirip kategoriye ayırmak mümkün olmuştur (Tablo 1; 2; 3; 4; 5; 6).

Bu 14 öğe şunlardır: Tür (yabancı dil olarak hazırlanmış mobil yazılım oyun mudur, uygulama mı?), yayın evi (uygulama/oyun hangi yayın evi tarafından sanal mağazada sunulmuştur?), menşei (uygulama/oyun hangi ülkeden sanal mağazaya sunulmuştur?), işletim sistemi (uygulama hangi işletim sistemine göre tasarlanmıştır?), sürüm (uygulama tam mı olarak mı yoksa sınırlı olarak mı kullanıma sunulmuştur?), ücret (uygulama/oyun ücretli midir), çevrimdışı (uygulamanın/oyunun çevrimdışı kullanma özelliği var mıdır, varsa ücretli olarak mı sunulmaktadır?), ayrı uygulama (Türkçe öğrenimi için ayrı tasarlanmış bir uygulama/oyun mudur yoksa birçok dil için tasarlanmış bir uygulama/oyun mudur?), yönerge dili (uygulamanın/oyunun yönerge dili nedir?), hedef yeti (uygulamada/oyunda hangi hedef yetilere yer verilmiştir), seviye (uygulama/oyun hangi dil seviyesine göre tasarlanmıştır?), etkinlikler (uygulama/oyun hangi etkinlikler üzerine tasarlanmıştır?), etkileşim (uygulama/oyun kullanıcı ile etkileşime geçmekte midir?), çoklu ortam materyalleri (uygulama/oyun çoklu ortam materyali kullanmakta mıdır?).

Bu uygulamalardan /oyunlardan 19'u (%70,37) uygulama; 4'ü oyun (%14,81); 4'ü (%14,81) de hem oyun hem uygulama niteliğindedir. Oyunlarla yabancı dil olarak Türkçe öğretiminin göz ardı edildiği anlaşılmaktadır.

Oyunların/uygulamaların yalnızca 4'ünün (%14,81) Türkiye menşeili olması, Türk oyun yazarlarının ve Türkçe öğreticilerinin oyunlarla/uygulamalarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimini yeterli düzeyde önemsemedikleri anlaşılmaktadır. Bunun yanı sıra uygulamaların dış menşeili olması ve 25 uygulamanın (%92,59) birden fazla ulus için tasarlanmış olması Türkçenin dünyaca önemseniyor olduğunu göstermektedir.

Oyunların/uygulamaların 22'sinin (%81,48) çevrimdışı özelliği bulunması yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin kesintisiz öğrenme olanağına sahip olabileceği anlamına gelmektedir.

Oyunların/uygulamaların tamamı dinleme yetisine ve sözcük öğrenimine ağırlık vermiştir (Tablo 3). Telaffuz yahut konuşma yetisini geliştirmeye yönelik etkinlikler son derece azdır (Tablo 4) ve telaffuz mekanik ve hatalıdır.

Uygulamaların/oyunların etkinlik çeşitliliği oldukça azdır (Tablo 5; 6). Uygulamalar/oyunlar daha çok test tekniğini kullanmıştır.

Uygulamalardan/oyunlardan yalnızca biri video materyaline yer vermiş olması (Tablo 6) dikkat çekici bir eksikliktir. Tüm bu bulgulardan yola çıkarak oyunların/uygulamaların 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.

Üçüncü araştırma sorusuna yönelik olarak uygulamalar/oyunlar incelenmiştir. Dil öğreniminin temel ilkelerden biri dille birlikte kültürün öğretilmesidir (Küçükahmet, 1998). Oysa uygulamalarda/oyunlarda Türk kültürüne neredeyse hiç yer verilmemiş, yer verilenlerde de hataların mevcut olduğu ve Türk dilini de düzgün bir biçimde ele alamadıkları gözlemlenmiştir. Ayrıca JW Language uygulaması Jehovah tarikatının uyarladığı bir dil öğrenim uygulamasıdır ve Hristiyan kültürünü öğretme amacı gütmektedir.

Dördüncü soruya yanıt olarak şunları söylemek mümkündür: Yapılan çalışma sonucunda tüm öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi için tasarlanmış uygulamalardan en az birini kullandığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla öğrencilerin tümü taşınabilir bir cihaz (akıllı telefon yahut tablet bilgisayar) kullandığı da görülmüştür. Bu durum taşınabilir cihazlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimi uygulamalarının kullanımının yaygınlığını ve potansiyelini ortaya koymaktadır

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 dil becerilerine hakkında olumlu düşündüğü anlamına gelmektedir ve öğrencilerin puan ortalamasının 45,07 olması (Tablo 8) öğrencilerin dil becerilerinin geliştirilmesine katkı sağladığını düşündüklerini ortaya koymaktadır.

Mobil uygulamalara/oyunlara ilişkin tutum ve düşüncelerini belirleyebilmek için Likert tipinde hazırlanan 8 öğeli 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 (Tablo 8). Bu da öğrencilerin oyunlara/uygulamalara ilişkin olumlu tutum geliştirdikleri anlaşılmaktadır. Bu bulgu Kadızade (2015)'in bulgusuyla paraleldir.

Uygulamaların/oyunların birçok hataya ve eksikliğe sahip olmasına rağmen öğrenciler tarafından olumlu karşılanıyor olması bir tezatlık olarak yorumlanabilir.

Beşinci araştırmasına yönelik olarak cinsiyet değişkenine göre t – testi (Tablo 9); yaş, bilim dalı ve dil seviyesi değişkenlerine göre ANOVA testi (Tablo 10, 11, 12) yapılmıştır. Mobil uygulamaların dil becerilerinin geliştirmesine 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 bulunamamıştır. Dil seviyesi değişkenine göre anlamlı bir fark çıkmaması beklenilen 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 olunmamalıdır. Bu yüzden dolayı dil seviyesi değişkenine göre anlamlı bir fark olup olmadığı daha geniş bir örneklemde yeniden araştırılmalıdır.

Bu çalışma sonucunda hem araştırmacılara hem de oyun/uygulama yazarlarına şu önerilerde bulunabiliriz.

Taşınabilir cihazlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine yönelik daha çok araştırma yapılmalıdır.

Uygulamaların/oyunların dil öğrenimi açısından önemli eksiklikleri bulunduğu hâlde öğrencilerin

söz konusu oyunların/uygulamaların dil yetilerine olumlu katkılar sağladığını düşmelerinin sebepleri ayrıntılı olarak araştırılmalıdır.

Akıllı cihazların kullanımı tüm dünyada oldukça yaygındır. Bu göz önünde bulundurularak akıllı cihazlar aracılığıyla yabancı dil olarak Türkçe öğrenimine ağırlık verilmelidir.

Dijital oyunlarla yabancı dil olarak Türkçe öğrenime ağırlık verilmelidir.

İncelenen tüm uygulamalar genel Türkçe için hazırlanmıştır. Oysa akademik Türkçe, meslekler için Türkçe gibi alana özgü Türkçe uygulamaları geliştirilmelidir.

Oyunların/uygulamaların Türk kültürünü yansıtmadıkları görülmüştür. Türk kültürünü, doğru ve yeterli biçimde yansıtacak oyunlar/uygulamalar geliştirilmelidir.

Oyunlardan/uygulamalardan yalnızca birinin video materyalinden yararlandığı görülmüştür. Oysa videolarla dil öğrenimi/öğretimi oldukça önemlidir. Bundan dolayı oyunlarda/uygulamalarda videolara ağırlık verilmelidir.

Bu çalışmanın veri ve sonuçları doğrultusunda yabancı dil olarak Türkçe öğrenim uygulaması hazırlanmalıdır.

KAYNAKÇA

Amer, M. (2014). Language 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.
Arzu, M., & Eröz-Tuğa, B. (2013). The Role of Computer-Assisted Language Learning (CALL) in Promoting Learner Autonomy. *Eurasian Journal of Educational Research*, (51), 107–122.
Becel, A. (2015). An Evaluatıon On The Mobıle Apps Developed to Teach The Foreıgners Turkısh. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 256-273.
Belyk, D., & Feist, D. (2002). Online Software Evaluation Report - Software evaluation criteria and terminology. *AARN News Letter*, *44*(8), 1–6. Retrieved from http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/9025340
Berns, A., Isla-Montes, J. L., Palomo-Duarte, M., & Dodero, J. M. (2016). Motivation, students' needs and learning outcomes: a hybrid game-based app for enhanced language learning. *SpringerPlus*, *5*(1), 1305.
Biçer, N. (2017). Yabancılara Türkçe Öğretimi Alanında Yayınlanan Makaleler Üzerine Bir Analiz Çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (27), 236–247. https://doi.org/10.5505/pausbed.2017.69772
Chai, C. S., Wong, L. H., & King, R. B. (2016). Surveying and modeling students' motivation and learning strategies for mobile-assisted seamless Chinese language learning. *Journal of Educational Technology & Society*, *19*(3), 170.
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., Li, Y. L., & Peng, C. J. (2006, October). Personalized intelligent m-learning system for supporting effective English learning. In *2006 IEEE International Conference on Systems, Man and Cybernetics* (Vol. 6, pp. 4898-4903). IEEE.
Chen, N. S., & Hsieh, S. W. (2008). Effects of short-term memory and content representation type on mobile language learning. *Language learning & technology*, *12*(3), 93-113.
Chen, X. B. (2013). Tablets for informal language learning: Student usage and attitudes. *Language learning & technology*, *17*(1), 20-36.
Chinnery, G. M. (2006). Emerging technologies: Going to the MALL: Mobile assisted language learning. Language learning & technology, 10(1), 9-16.
Çevik, K. K., & Koçer, H. E. (2012). Mobil cihaz tabanlı yabancı dilde kelime öğrenme uygulaması.
Davies G. (2012) ICT4LT Homepage. In Davies G. (ed.) Information and Communications Technology for Language Teachers (ICT4LT), Slough, Thames Valley University [Online]. Available at: http://www.ict4lt.org/en/en_home.htm [Accessed DD Month YYYY]
Duman, G., Orhon, G., & Gedik, N. (2015). Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012. *ReCALL*, *27*(2), 197-216.
Erdem, İ. (2009). Yabancilara Türkçe Öğretimiyle İlgili Bir Kaynakça Denemesi. *Turkish Studies International Periodical For the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, *4*(3), 888–937. https://doi.org/10.1080/14683840500235456
Ergür, D. O. (2002). Yabancı Dil Öğreniminde Motivasyon Kaynakları. *EĞİTİM VE BİLİM*, *27*(126).
Foomani, E. M., & Hedayati, M. (2016). A seamless learning design for mobile assisted language learning: An Iranian context. *English Language Teaching*, *9*(5), 206-213.
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.
Gutierrez, K. 2014. "10 Great Moments in eLearning History".
https://www.shiftelearning.com/blog/bid/343658/10-Great-Momentsin-eLearning-History Son erişim tarihi: 26 Nisan 2018.
Jackson, M., Crouch, S., & Baxter, R. (2011). Software Evaluation: Criteria-based Assessment. *Software Sustainability Institute*.
Jalalifarahani, M., & Ghovehnodoushan, M. (2011). MALL and vocabulary learning in elementary students. In *2011 International Conference on Languages, Literature and Linguistics IPEDR*(Vol. 26).
Kahriman, R., Dağtaş, A., Çapoğlu, E., & Ateşal, Z. (2013). Yabancılara Türkçe Öğretimi Kaynakçası. *TÜRÜK Uluslararası Dil, Edebiyat ve Halk Bilimi Araştırmaları Dergisi*, *1*(1), 80-132.
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.
Küçükahmet, L. (1998). *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (9th ed.). İstanbul: Alkım Yayınları.
Lai, C.-C. (2006). The Advantages and Disadvantages of Computer Technology in Second Language Acquisition. *Doctoral 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. (1997). CALL: Context and Conceptualisation. Oxford: Oxford University Press.
Liu, J., Yu, S., & Ran, M. (2008, March). Research on the communicative mobile English learning model. In *Fifth IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technology in Education (wmute 2008)* (pp. 60-64). IEEE.
Net Market Share (2019). Operating system market share. Erişim tarihi 8 Şubat, 2019, https://netmarketshare.com/operating-system-market-share
Saran, M., Cağıltay, K., & Seferoglu, G. (2008, March). Use of mobile phones in language learning: Developing effective instructional materials. In *Fifth IEEE International Conference on Wireless, Mobile, and Ubiquitous Technology in Education (wmute 2008)*, (pp. 39-43), IEEE.
Sarıçoban, A., & Özturan, T. (2012). Vocabulary learning on move: An investigation of mobile assisted vocabulary learning effect over students' success and attitude. *The Journal of Ekev Akademi*, *17*(54), 213-224.
Sharples, M. (2000). The design of personal mobile technologies for lifelong learning. *Computers & Education*, *34*(3-4), 177-193.
Stockwell, G. (2010). Using mobile phones for vocabulary activities: Examining the effect of platform. *Language learning & technology*, *14*(2), 95-110.
Trifonova, A. (2003). Mobile learning-review of the literature. University of Trento.
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.
Warschauer, M., & Healey, D. (1998). Computers and language learning: an overview. *Language Teaching*, *31*(02), 57–71.
We Are Social. (2019). The State of the Internet in Q4 2018. Erişim tarihi 8 Şubat, 2019, https://wearesocial.com/blog/2018/10/the-state-of-the-internet-in-q4-2018
Wu, Q. (2015). Designing a smartphone app to teach English (L2) vocabulary. *Computers & Education*, *85*, 170-179.