



T.C.

**ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ**

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENENLERİN SANAL
GERÇEKLİK DENEYİMLERİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUHAMMET ARICAN

TEZ DANIŞMANI

DOÇ. DR. YUSUF METE ELKIRAN

ÇANAKKALE – 2024



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

**YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENENLERİN SANAL GERÇEKLİK
DENEYİMLERİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MUHAMMET ARICAN

TEZ DANIŞMANI

DOÇ. DR. YUSUF METE ELKIRAN

ÇANAKKALE – 2024



T.C.

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



Muhammet ARICAN tarafından tarafından Doç. Dr. Yusuf Mete ELKIRAN ve Dr.Öğr. Üyesi Çağdaş ERBAŞ yönetiminde hazırlanan 29/08/2024 tarihinde aşağıdaki jüri karşısında sunulan “Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimlerine İlişkin Görüşleri başlıklı çalışma, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Anabilim Dalı’nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak oy birliği ile kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmza

DOÇ. DR. YUSUF METE ELKIRAN
(DANIŞMAN)

.....

DOÇ. DR. FATİH KANA

.....

DOÇ. DR. ŞÜKRÜ BAŞTÜRK

.....

Tez No : 10678028

Tez Savunma Tarihi: 29.08.2024

.....

Doç. Dr. Melis ULU DOĞRU

Enstitü Müdürü

....../...../2024

ETİK BEYAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi taahhüt ve beyan ederim.

Muhammet ARICAN

29.08.2024

TEŞEKKÜR

Üretmek insanoğlunun yegâne varlık sebebidir. Ancak bıkmadan usanmadan üretenler yeryüzünü bayındır kılabilirler. Bu çalışmayı ortaya koyma sürecinde başından sonuna kadar desteklerini esirgemeyen, devamlı olarak yol gösteren danışman hocalarım Doç. Dr. Yusuf Mete ELKIRAN'a ve Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş Erbaş'a sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

Bu çalışma sürecinin en başından itibaren beni yalnız bırakmayıp, her anlamda koşulsuz destek veren; eşim, hayat arkadaşım Ebru ARICAN'a, çok kıymetli anne ve babama ayrıca çalışmama katkıda bulunan tüm dostlarıma ve öğrencilerime teşekkürü bir borç bilirim.

Muhammet ARICAN
Çanakkale, Ağustos 2024

ÖZET

YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRENENLERİN SANAL GERÇEKLİK DENEYİMLERİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

Muhammet ARICAN

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Doç. Dr. Yusuf Mete ELKIRAN

İkinci Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Çağdaş ERBAŞ

29/08/2024, 79

Bu araştırmada Bursa Uludağ Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezinde (ULUTÖMER) Türkçe öğrenen bireylerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerinin ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde nitel araştırma desenlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmış ve içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu elverişli örneklem seçimi yöntemi ile belirlenmiş olup ULUTÖMER'de B2 ve C1 seviyelerinde Türkçe eğitimi alan 16 öğrenci oluşturmaktadır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmış ve içerik analizi yöntemi ile analiz edilmiştir. Çalışma grubunun sanal gerçeklikle ilgili ön bilgileri, deneyimleri ve farkındalıklarını tespit etmek için ön görüşme yapılmıştır. Sonraki aşamada katılımcılara sanal gerçekliği tecrübe edebilecekleri özel olarak hazırlanmış uygulama metni dağıtılarak katılımcıların bir sanal gerçeklik uygulamasını deneyimlemesi sağlanmıştır. Son aşamada ise uygulama sonrası sorularla katılımcıların tecrübeleri, sanal gerçekliğin ders içindeki katkısı, beceri ve seviye odaklı kullanımı ile ilgili veriler toplanmıştır. Toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Katılımcıların çoğu sanal gerçekliğin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılmasını dil öğretimi açısından daha verimli, motive edici ve eğlenceli olacağını düşünmektedirler. Çalışmaya katılanların çoğu, sanal gerçekliğin tüm dil becerileri

içinde en çok dinleme ve konuşma becerilerinin geliştirilmesinde etkili olacağını vurgulamışlardır.

Anahtar Kelimeler: Yabancı Dil Öğretimi, Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi, Sanal Gerçeklik, Dil Öğretiminde Dijital Araçlar



ABSTRACT

OPINIONS OF THOSE WHO LEARN TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE ON VIRTUAL REALITY EXPERIENCES

Çanakkale Onsekiz Mart University

School of Graduate Studies

Master of Science Thesis in Turkish and Social Sciences Education

Advisor: Assist. Prof. Dr. Yusuf Mete ELKIRAN

Co-Advisor: Asst. Prof. Çağdaş ERBAŞ

29/08/2024, 79

This research aims to reveal the opinions of individuals learning Turkish at Bursa Uludağ University Turkish Teaching Application and Research Center (ULUTÖMER) regarding their virtual reality experiences. For this purpose, case study design, one of the qualitative research designs, was used. Data were collected with a semi-structured interview form and analyzed using the content analysis method. The study group of the research was determined by the easily accessible sampling method and consists of 15 students studying Turkish at B2 and C1 level at ULUTÖMER. Data were collected with a semi-structured interview form and analyzed using the content analysis method. A preliminary interview was held to determine the study group's prior knowledge, experience and awareness about virtual reality. In the next stage, a specially prepared application text was distributed to the participants, allowing them to experience the virtual reality application. In the last stage, data regarding the participants' experiences, the contribution of virtual reality to the course, and its skill and level-oriented use were collected through post-application questions. The collected data was analyzed using the content analysis method. Most of the participants think that the use of virtual reality in teaching Turkish as a foreign language will be more efficient, motivating and entertaining in terms of language teaching. Most of the survey participants emphasized that virtual reality would be the most effective tool in improving listening and speaking skills among all language skills.

Keywords: Foreign Language Teaching, Teaching Turkish as a Foreign Language, Virtual Reality, Digital Tools in Language Teaching



İÇİNDEKİLER

Sayfa No

JÜRİ ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER	viii
SİMGELER ve KISALTMALAR.....	xi
TABLolar DİZİNİ.....	xii
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xiv

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

1

1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Problem Cümlesi ve Alt Problemler.....	4
1.2.1. Problem Cümlesi.....	4
1.2.2. Alt Problemler.....	4
1.3. Araştırmanın Amacı.....	5
1.4. Araştırmanın Önemi.....	6
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	6
1.6. Araştırmanın Sayıltıları.....	7
1.7. Tanımlar.....	7

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

8

2.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi.....	8
2.1.1. Yabancı Dil Öğretiminde Yöntem ve Yaklaşımlar.....	8

Yabancı Dil Öğretiminde Yöntemler.....	8
Yabancı Dil Öğretiminde Yaklaşımlar.....	12
2.1.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminin Tarihçesi.....	14
2.1.3. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Geliştirilen Teknoloji Destekli Ders Materyalleri.....	15
2.2. Sanal Gerçeklik.....	16
2.2.1. Sanal Gerçeklik.....	16
2.2.2. Arttırılmış Gerçeklik.....	19
2.2.3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Tarihçesi.....	20
2.3. Eğitim Öğretim Alanında Sanal Gerçeklik Teknolojisi.....	22
2.3.1. Eğitimde Sanal Gerçeklik Uygulamaları.....	22
2.3.2. Yabancı Dil öğretiminde Teknoloji.....	24
2.3.3. Dil Öğretiminde Sanal Gerçeklik Uygulamaları.....	25

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM ARAŞTIRMA YÖNTEMİ 31

3.1. Araştırmanın Deseni.....	31
3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu.....	31
3.3. Veri Toplama Araçları.....	32
3.4. Verilerin Toplanması.....	33
3.4.1. Sanal Müze Uygulaması.....	33
3.4.2. Zenginleştirilmiş Metin Uygulaması.....	35
3.5. Verilerin Analizi ve Yorumlanması.....	36
3.6. Geçerlik ve Güvenirlik.....	36

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM BULGULAR 37

4.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Öncesi Ön Bilgileri, Deneyimleri ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimine İlişkin Görüşlerine Yönelik Bulgular.....	37
---	----

4.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Sanal Gerçeklikle İlgili Duygu, Düşünce ve Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Görüşlerine Yönelik Bulgular.....	44
---	----

BEŞİNCİ BÖLÜM	62
SONUÇ ve ÖNERİLER	

5.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimine İlişkin Görüşleri Hususunda Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerle Yapılan Görüşmelerle İlgili Sonuç ve Tartışma.....	62
5.2. Öneriler.....	65
KAYNAKÇA	66
EKLER.....	I

SİMGELER VE KISALTMALAR

akt.	Aktaran
f	Frekans
TDK	Türk Dil Kurumu
YEE	Yunus Emre Enstitüsü
TÖMER	Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezi
ULUTÖMER	Bursa Uludağ Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezi
YDÖ	Yabancı Dil Öğretimi
YTÖ	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi
SG	Sanal Gerçeklik

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo No	Tablo Adı	Sayfa No
Tablo 1	Çalışma grubuna ait kişisel bilgiler	32
Tablo 2	Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik hakkındaki ön bilgileri	37
Tablo 3	Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimleri	38
Tablo 4	Yabancı Dil Öğrenenlerin Ders Materyali Olarak Sanal Gerçeklik Deneyimleri	39
Tablo 5	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması ile İlgili Görüşleri	40
Tablo 6	Tablo 6 Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanılması ile İlgili Görüşleri	41
Tablo 7	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanılması Durumunda Hangi Dil Becerilerinde Daha Etkili Olcağı Konusundaki Görüşleri	43
Tablo 8	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimine İlişkin Görüşleri	45
Tablo 9	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Klasik Ders Materyali ile Sanal Gerçeklik Destekli Ders Materyali Arasındaki Farka İlişkin Görüşleri	47
Tablo 10	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Ders Motivasyonuna İlişkin Görüşleri	49

Tablo 11	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyiminin Olumlu Yönlerine İlişkin Görüşleri	51
Tablo 12	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyiminin Olumsuz Yönlerine İlişkin Görüşleri	53
Tablo 13	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Sanal Gerçeklik Destekli Ders Materyallerinin Hangi Dil Becerilerinde Daha Etkili Olacağına Yönelik Görüşleri	55
Tablo 14	Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Sanal Gerçekliği Gelecekteki Eğitim Hayatlarında Nasıl Kullanacaklarına Dair Bulgular	58

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel No	Görsel Adı	Sayfa No
Görsel 1	Rute (2024)'nin Çalışmasındaki Sınav Odası	23
Görsel 2	Rute (2024)'nin Çalışmasındaki Muayenehane	23
Görsel 3	Chen ve Lai (2023)'nin Çalışmasında Kullanılan Oyun İçeriğinden Bir Görsel	27
Görsel 4	Facebook Tegnologies Tarafından Geliştirilen ve Chan ve Lai (2023)'nin Çalışmasında Kullanılan Oplus Go Sanal Gerçeklik Gözlüğü	28
Görsel 5	Papin vd., (2024) Çalışmasında Yüksek Daldırmalı Sanal Gerçeklik Ortamını Deneyimleyen Bir Katılımcı	29
Görsel 6	Papin vd., (2024) Çalışmasında Düşük Daldırmalı Sanal Gerçeklik Ortamını Deneyimleyen Bir Katılımcı	29
Görsel 7	Papin vd., (2024) Çalışmasında Masaüstü Bilgisayarı Deneyimleyen Bir Katılımcı	30
Görsel 8	Çatalhöyük Giriş	34
Görsel 9	Çatalhöyük Model Evler	34
Görsel 10	Çatalhöyük Model Evler 2	35
Görsel 11	Çatalhöyük Korugan	35

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde sırasıyla araştırmanın problem durumu, problem cümlesi, alt problemleri, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmanın sınırlılıkları, araştırmanın sayıltıları ve tanımlar yer almaktadır.

1.1. Problem Durumu

21. yüzyılda küreselleşmenin de etkisiyle yabancı dil öğretiminin önemi gittikçe artmaktadır (Ateş ve Aytekin, 2020). Bireyin yaptığı işin ve ortaya koyduğu çalışmaların geçerliliği, toplumda saygınlık kazanması, kendini iş ve akademi dünyasına kabul ettirmesi, bildiği yabancı dil sayısı ve bu dilleri ne seviyede bildiği ile doğru orantılıdır. Dünyada pek çok ulus kendi dilini başkalarına öğretmektedir. Bu nedenle, uluslararası pazarlarda başarı elde etmek isteyen bireyler ve şirketler, küresel ticaret ve iş dünyasında merkezi bir konuma sahip güçlü ekonomik yapıya sahip ülkelerin dillerini öğrenme ihtiyacı hissedebilirler. Bu ulusların çeşitli yönlerden diğer dünya ulusları üzerinde üstünlük hatta zaman zaman hegemonya kurması, dillerinin öğrenilmesi yönündeki talebi de arttırabilir (Biçer, 2015). Bu kadar yoğun olan bu talep karşısında bu ülkelerde ve başka ülkelerde bulunan, bu uluslara ait resmi ve özel merkezlerde yabancı dil öğretimi yapılabilmektedir. Bu durum akademik camiada da dil öğretiminin nasıl yapılacağı tartışmalarına yol açmıştır. Bu tartışmalar sonucu pek çok yaklaşım ve yöntem ortaya çıkmıştır (Arı, Yaşar, vd., 2020; Güneş, 2011, 2013; Peker, 2012).

Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler ve yaklaşımlar, hedef kitlenin ihtiyaçlarına ve dilin yapısal özelliklerine göre çeşitlenmektedir (Güneş, 2011). Dil öğretimi sürecinde dört temel beceriyi (dinleme, konuşma, okuma, yazma) geliştirmeye yönelik farklı teknikler, doğrudan ve dolaylı yöntemler, dil bilgisi-çeviri yaklaşımı, iletişimsel dil öğretimi ve doğal yaklaşım gibi pek çok teori bilinmektedir (Güneş, 2011, 2013; Kırac, 2020; Peker, 2012). Bununla birlikte, her yöntemin avantajları ve sınırlılıkları olduğundan, öğretmenler genellikle karma yaklaşımlar benimseyerek öğrencilerin dil öğrenme süreçlerini daha esnek ve etkili hale getirmeye çalışmaları söz konusu olmaktadır.

Günümüzde, Türkçe, iş ve ticaret alanında giderek daha önemli bir dil haline gelmiştir (Ergül, Mutlu, vd., 2019). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde de benzer süreçler ve yaklaşımlar yaşanması söz konusudur. Türkçe, dil bilgisi açısından diğer dillerden farklılıklar barındırdığı için öğrencilerin zorlandığı alanlar olabilir. Özellikle eklemeli bir dil olması, farklı dil ailelerinin mensubu öğrencilerin karmaşık dil bilgisi yapılarıyla başa çıkmalarını gerektiği söylenebilir. Ancak, bu zorlukların üstesinden gelmek amacıyla Türkçe öğretiminde farklı yöntemler ve araçlar kullanılabilir. Görsel ve işitsel materyallerin yanı sıra, dijital platformlar ve oyunlaştırma teknikleri, öğrencilerin Türkçeyi öğrenme süreçlerini daha eğlenceli ve verimli hale getirebilir. Ayrıca, dil öğretim merkezlerinin ve öğretmenlerin öğrencilerin kültürel farkındalıklarını da artırarak dili daha anlamlı kılmaları, öğrencilerin motivasyonlarını yükseltebilir.

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminin tarihi çok eskilere dayansa da cumhuriyet tarihinde henüz çok yeni sayılır (Biçer, 2012). Son yıllarda Türkiye'nin politik ve ticari olarak önemi artmış bununla birlikte kardeş ve komşu coğrafyalarda Türkçe'ye olan ilgi de artmıştır (Ogur ve Baştürk, 2022). Özellikle son 20 yılda ülkemize gelen yabancı öğrenci sayısındaki artış da Türkçenin yabancı dil olarak öğretimini yaygınlaştırmıştır (Demir, Yıldız vd., 2022; Demirel ve Yılmaz, 2021; Şimşek, 2021). Bu artış üniversiteler bünyesinde dil öğretim merkezlerinin kurulmasına, Türkçe öğretmenliği lisans bölümlerine ilgili derslerin konulmasına, lisansüstü eğitimde yabancı dil olarak Türkçenin öğretimine yer verilmesine yol açmıştır. Bunun dışında Yunus Emre Enstitüsü ve Maarif Vakfı gibi kuruluşlar yurt dışında Türk dilinin öğretilmesi, Türk kültürünün tanıtılması işlevlerine hizmet etmektedir.

Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminin yaygınlaşması tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de akademik tartışmalara yol açmış bu konuda meseleye farklı yaklaşan pek çok eser ve özellikle dil öğretim merkezleri bazında pek çok ekol ortaya çıkmıştır. Gerek genel olarak eğitim gerekse özel olarak Yabancı dil olarak Türkçenin öğretiminde göz ardı edilemez meselelerden biri de teknoloji kullanımıdır. Son 25 yılda özellikle sınıf ortamında kullanılan; akıllı tahta, projektör gibi elektronik araçlar artık kanıksanmış, teknolojinin gelişmesiyle eğitimde kullanılan dijital araçlar çok fazla çeşitlenmiştir (Geçgel ve Peker, 2020; Korkmaz ve İnal, 2019). Özellikle Covid-19 pandemisinde çevrimiçi eğitim

yaygınlaşmış, eğitim sürecinin okula bağlı kalmaksızın da formal olarak devam ettirilebileceği tüm dünyaca tecrübe edilmiştir.

Son yıllarda dünyada ve ülkemizde yaygınlaşan teknolojilerden biri de sanal gerçeklik teknolojisidir. “Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya ilişkin bir durumun bilgisayar tarafından yaratılmış üç boyutlu bir benzetimi içinde, kullanıcının bu benzetim ortamını üzerine giydiği özel aygıtlarla duygusal olarak algıladığı ve bu yapay dünyayı yine bu aygıtlar aracılığı ile etkin olarak denetleyebildiği sistemlerdir.” (Kayabaşı, 2005) Sanal gerçeklik teknolojisi özellikle sanal gerçeklik gözlüğü aracılığı ile kullanılabilir gibi gözlüksüz de kullanılabilir. Bu teknoloji gerçek dünyaya ait bir durumu ya da görüntüyü sanal ortama aktararak, kullanıcıya bu ortam içinde hareket imkânı verir ve bu yönüyle bilindik dijital araçlardan ayrılır. Örneğin çevrimiçi derslerde öğrenci sınıf dışı bir ortamda telefon, tablet ya da bilgisayarla derse katılım sağlar. Çevrimiçi ders için kullanılan pek çok uygulamada öğrencinin derse fiziksel katılımı sağlayan araçlar ya yoktur ya da çok sınırlıdır. Ayrıca öğrencinin bulunduğu ortamdaki ders dışı uyaranlar, derse olan dikkati dağıtabilir ve öğrenciyi ders bağlamından koparabilir.

Sanal gerçekliğin yabancı dil öğretiminde kullanımı dil öğretimi açısından pozitif anlamda etkili olabilmektedir (Can ve Şimşek 2016). Bu duruma örnek olarak yabancı dil öğretiminde sanal gerçeklik kullanımının sözlü performans açısından diğer ders materyallerine göre anlamlı bir katkı sağladığı (Ebadi ve Ebadijalal, 2022 akt. Şimşek 2022), sanal gerçeklik araçlarıyla sözcük öğretiminin akılda kalıcılık bakımından daha etkili olduğu (Tarhan, 2020) çeşitli çalışmalarla tespit edilmiştir. Bilimsel çalışmalar ışığında sanal gerçekliğin yabancı dil öğretimine etkisi bu konuda yapılacak çalışmaların ve geliştirilecek uygulamaların arttırılmasını elzem hale getirmektedir.

Yabancı dil öğretiminde sanal gerçeklik kullanımı üzerine uygulamalar henüz yeterli düzeyde değildir (Şimşek, 2022). Ancak bununla birlikte bu konuda çeşitli uygulamalar da geliştirilmiştir. Bu uygulamalara örnek olarak House of Languages VR, Mondly-Learn Languages in VR ve ImmerseMe uygulamaları örnek gösterilebilir (Ural, 2021). Yukarıdaki uygulamalardan Mondly-Learn Languages in VR, Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kullanılabilecek bir uygulamadır (Okur, 2024). Bu tarz uygulamaların sayısının çoğalması,

Türkçe öğretiminin niteliğini arttıracak gibi öğrenciyi de okul veya kursa gitme zorunluluğundan kurtaracaktır. Bireyin kendi kendine etkili bir şekilde dil öğrenebileceği ortam yaratılabilecektir. Kendini tamamen sınıfta hissedebilen öğrenci, büyük oranda dış dünyaya kapalı olmasına rağmen, uygulamanın içeriği ve sanal gerçekliğin niteliği sayesinde ders içinde aktif rol alabilecektir. Sanal gerçeklik destekli ders materyalleri kendi kendine öğrenme dışında, okul ve kurs gibi ortamlarda da kullanılabilecektir. Sanal gerçeklik destekli ders materyallerinin, öğrencilerin sınıf ortamında hissetmelerini sağlayarak dil öğrenme süreçlerine katkıda bulunması beklenmektedir. Hem bireysel öğrenme hem de okul ve kurs gibi toplu eğitim ortamlarında kullanılabilecek olan bu teknolojiler, öğrencilerin daha aktif ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi yaşamalarına imkan tanıyacaktır. Bu bağlamda, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen bireylerin sanal gerçeklik deneyimlerinden nasıl etkilendiklerini ve bu teknolojiyi nasıl deneyimlediklerini anlamak büyük önem taşımaktadır.

1.2. Problem Cümlesi ve Alt Problemler

Bu bölümde, araştırmanın temel problem cümlesine ve alt problemlerine yer verilmiştir.

1.2.1. Problem Cümlesi

Bu çalışmada aşağıda yer alan temel problem cümlesine cevap aranmıştır:

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik teknolojisinin dil öğrenme süreçlerindeki kullanımına yönelik bilgi, deneyim ve görüşleri nelerdir?

1.2.2. Alt Problemler

Araştırmada aşağıdaki alt problemlere ilişkin sorulara cevap aranmıştır:

1. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik teknolojisi hakkında ön bilgileri ve bu teknolojinin dil öğrenim süreçlerindeki potansiyel kullanımına dair görüşleri nelerdir?

2. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik destekli eğitim materyalleri kullanma deneyimleri ve bu deneyimlerin dil öğrenme becerilerine etkileri nelerdir?
3. Sanal gerçeklik ile geleneksel ders materyalleri arasındaki farklara ilişkin yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin algıları ve bu materyallerin ders motivasyonuna etkisi nedir?
4. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik destekli derslerden sonra bu teknolojinin eğitim hayatındaki olası rolüne ve gelecekteki kullanımına yönelik olumlu ve olumsuz görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Amacı

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde klasik ders materyalleri kendini yavaş yavaş teknoloji temelli materyallere bırakmaktadır. Tüm alanlarda gördüğümüz akıllı tahta, projektör gibi materyallerin yanı sıra, z kitap gibi alana özel dijital araçlar da yaygınlaşmıştır. Ayrıca bireyin kendi kendisine dil öğrenmesini sağlamak amacıyla internet ortamında kullanılabilen uygulamalar da mevcuttur. Bu uygulamalara Yunus Emre Enstitüsünün Learn Turkish platformu örnek verilebilir. Ancak bu platformlar Türkçe öğretimi için yeterli olmamakta formal bir eğitime eklemlendiğinde anlamlı olmaktadır. Çünkü öğrencilerin büyük bir bölümü sağlıklı bir dil edinim süreci için sınıf ortamına ve bir öğretmene ihtiyaç duymaktadır.

Son yıllarda sanal gerçeklik teknolojisinin kullanımı günümüzde çeşitli alanlarda yaygın olarak kullanılmaktadır. Eğitim, bu alanlardan biri olarak öne çıkmakta olup, özellikle tıp, mimarlık ve psikoloji gibi disiplinlerde sanal gerçeklik teknolojisinin eğitim süreçlerinde etkin bir şekilde kullanıldığı bilinmektedir (Kahveci ve Sondaş, 2023). Gelecekte hayatımıza girme ihtimali oldukça yüksek olan sanal gerçeklik destekli ders materyalleri ve dil öğretim platformlarının, mevcut dijital araçlarda bulunmayan sınıf ortamı oluşturma, öğrenciyi öğrenme sürecinde daha aktif kılma ve yüksek konsantrasyon sağlama konusunda mevcut materyal ve platformların önüne geçeceği, alanda çok önemli bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın amacı yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerini belirlemek ve bu görüşler ışığında, gelecekte oluşturulacak sanal gerçeklik destekli yabancı dil olacak Türkçe öğretimi materyallerine ve bu konudaki akademik çalışmalara envanter oluşturmaktır.

1.4. Araştırmanın Önemi

Son yıllarda sanal gerçekliğin eğitimde kullanılması ile ilgili çalışmalar yoğunlaşmıştır. Ancak bu çalışmalar daha çok tıp ve mühendislik alanında görülmektedir. Yapılan çalışmaların büyük bir bölümü ABD ve AB ülkelerindedir.

Yapay zeka teknolojisinin gelişmesi sanal gerçeklikteki gelişmelere ivme kazandırmıştır. Yapay zeka ve sanal gerçekliğin birleşimi eğitim, tarım, sağlık ulaşım gibi sektörlerde yeni imkanlar açmıştır (Kiruthika ve Khaddaj, 2017; Ribeiro De Oliveira vd., 2022).

Bu çalışmanın; son yıllarda hızla yaygınlaşan ve ülkemizin tanıtımı ile diğer ülkelerle bağlarını uzun vadede doğrudan etkileyen yabancı dil olarak Türkçenin öğretimi alanında yapılması, alanda önemli bir boşluğu dolduracak olması ve ülkemizde yapılıyor olması açısından önem arz etmektedir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

- Bu araştırma Bursa Uludağ Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezinde (ULUTÖMER) Türkçe öğrenen 16 öğrenciyle sınırlıdır.
- Araştırmada kullanılmak üzere hazırlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki 15 soruyla sınırlıdır.
- Araştırmada kullanılmak üzere hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorulara verilen cevaplarla sınırlıdır.

1.6. Araştırmanın Sayıtları

Bu araştırmada;

- Çalışma grubunun yabancı dil olarak Türkçe öğrenenleri temsil ettiği,
- Araştırmaya katılanların sorulara içtenlikle cevap verdiği,
- Görüşme formunun araştırma kapsamında sorulan soruları cevaplamaya yeterli olduğu,
- Araştırmaya katılan öğrencilerin sorulan soruları anlama ve cevaplama konusunda yeterli olduğu
- Araştırma örnekleminde görüşülen öğrenci sayısının yeterli olduğu varsayılmıştır.

1.7. Tanımlar

Sanal Gerçeklik: “Sanal gerçeklik, gerçek dünyaya ilişkin bir durumun bilgisayar tarafından yaratılmış üç boyutlu bir benzetimi içinde, kullanıcının bu benzetim ortamını üzerine giydiği özel aygıtlarla duygusal olarak algıladığı ve bu yapay dünyayı yine bu aygıtlar aracılığı ile etkin olarak denetleyebildiği sistemlerdir.” (Kayabaşı, 2005)

Materyal: Eğitim-öğretimde verimliliği arttırmak öğretimi daha etkin kılmak amacına yönelik destekleyici malzemelere materyal denir (Yıldız, 2018).

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi

2.1.1. Yabancı Dil Öğretiminde Yöntem ve Yaklaşımlar

Yabancı Dil Öğretiminde Yöntemler

Yabancı dil öğretiminin tarihi insanlık tarihi kadar eskidir. Toplumlar çeşitli sebeplerle birbirlerinin dilleri öğrenme gereği duymuşlardır. Meskill (2002)'e göre tarihin ilk çağlarında insanlar ticaret, evlilik, seyahat gibi sebeplerle ciddi bir eğitim olmadan diğer ulusların dillerini öğrenmişlerdir.

Zaman içerisinde insanlığın gelişmesi, toplumların ihtiyaçlarının farklılaşması eğitim alanında da değişikliklere yol açmıştır. Tarihin ilk çağlarında daha çok informal olan eğitim süreçleri yerini formal eğitime bırakmıştır. Yabancı dil öğretiminde de informal doğal yöntemler günümüze kadar kullanılmaya devam etse de zamanla çoğunlukla formal eğitime geçilmiştir.

Öyle ki 20. yüzyılın ikinci yarısına kadar yabancı dil öğretiminde genellikle yazılı metinlere ve dilbilgisi çeviri yöntemine ağırlık verilmiştir (Gömlüksiz, 2000). Yabancı dil öğrenmeye duyulan ihtiyacın artması ve talebin çoğalması, öğretim yöntemleri ile ilgili tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Bu tartışmalar neticesinde birçok yöntem ortaya çıkmıştır. Yabancı dil öğretim yöntemleri yalnızca hedef dili öğrenme aracı değil aynı zamanda dil öğrenen bireyi daha nitelikli bir öğrenen haline getirmeyi amaçlar (Memiş ve Erdem, 2013).

Avrupa Konseyi Modern Diller Bölümü tarafından kabul edilmiş yabancı dil öğretim yöntemleri şunlardır (Memiş ve Erdem, 2013).

Dilbilgisi-Çeviri Yöntemi (Grammar-Translation Method): Bu yöntemde esas olan dilbilgisi öğretimidir. Bu yönteme göre dil kurallardan oluşur. Bu kuralları öğrenen kişi hedef dili iyi öğrenir. Dilbilgisi kuralları ezberlenilir. Bu methotta okuma, anlama ve yazma önemlidir (Güneş, 2011). Bu yöntem çeviri alıştırımlarına, sözcük listelerine odaklı bir

yöntemdir (Al-maamari, 2021; Elmayantie, 2015). Bu yöntem kaynak dil olarak ana dili esas olarak dilbilgisi kurallarının önceler ve telaffuzdan daha çok doğruluğa odaklanmaya dikkat çeker (Elmayantie, 2015). Bu yöntem günümüzde çok eskisi kadar tercih edilmemektedir. Farklı görüşler modern yaklaşımları savunsa da, öğrenen özelliklerine göre, kurgulanıp kullanılabilir (Lestary, 2019). Bu yöntemi kullananlar, kelime haznesini geliştirmesi, metni anlamaya yardım etmesi gibi özellikleri sebebiyle dil bilgisi çeviri yöntemini tercih etmektedirler (Lestary, 2019).

Direkt Yöntem/Dolaysız Yöntem (Direct Method): Bu yöntem dil bilgisi çeviri yönteminden farklı olarak kaynak dil olarak sadece öğrenilen dilin kullanılmasını savunur (Chalik, 2020). Doğal ortamlar aracılığıyla öğrencilerin konuşma becerilerini geliştirmeye ve onları hedefe yönelik düşündürmeye odaklanır. Bu yönteme göre dil önce duyulacak ve pekiştirilecek daha sonra yazılacaktır. Dört temel becerinin ayrı ayrı ele alınması bu yöntemin savunucuları tarafından ortaya atılmıştır (Memiş ve Erdem, 2013).

Doğal Yöntem (Natural Method): Bu yöntem dil öğretiminde anlamlı bir iletişime ve dil becerilerinin doğal yollarla edinilmesini savunur (Liu, 2024). Doğal yöntemde amaç dil öğrenen bireyin biyolojik dil öğrenme yeteneklerini geliştirmektir (Diller, 1981).

İşitsel-Dilsel Yöntem (Audio-Lingual Method): Adından da anlaşılacağı gibi bu yöntem tekrarlar ve alıştırmalar vasıtasıyla konuşma dilini öğretmeyi alışkanlık haline getirmeyi amaçlar (Ç. Mart, 2013). Diyaloglar yoluyla bireylerin dil yetkinliğini geliştirmeyi ve dil kullanımını davranış haline getirmelerini hedefler (Vohidjon Qizi ve Valiyevna, 2021). Bu yöntem en başlarda sadece hedef dilin kullanılmasını savunmuş ancak sonraki araştırmalar kaynak dil kullanımının da faydalı olabileceği görüşünü ileri sürmüşlerdir (Bidenko ve Bespalova, 2017). İşitsel-dilsel yöntemin avantajı, dil bilgisi yapıları tanıtmak ve dinleme-konuşma pratiği sayesinde dil alışkanlığı kazanmaktır (Bidenko ve Bespalova, 2017). Ancak işitsel-dilsel yöntemin diğer yöntemlerle birleştiğinde faydalı olabileceğini savunan görüşler de mevcuttur (Vohidjon Qizi ve Valiyevna, 2021).

Bilişsel Yöntem (Cognitive-Code Method): Davranışçılığa alternatif olarak 1960'lı yıllarda ortaya çıkan bilişsel kod teorisi anlamlı pratik ve kurallı edinimi savunmaktadır (Demirezen, 2014). Bilişsel yöntem dil olgularını iletişimsel etkileşimle

birleştirmeyi ve bireyin aktif katılımını esas alır (Holubova, 2021). Bu yöntemde öğrenci sınıf içi etkileşim, monolog ve diyaloglarla dil öğrenir (Chahrak vd., 2021).

İletişimsel Yöntem (Communicative Method): Bu yöntem öğrencinin gerçek hayattaki iletişim becerilerinin geliştirilmesini hedefler (Elnura, 2020; Mirakhmedova vd., 2024). Otantik ve etkileşimli dil edinimini vurgulayarak. Bireyleri sınıf dışı pratiklere hazırlar (Elnura ve vd., 2024). Özellikle otistik bireylerin dil öğrenme süreçlerinde bu yöntemin etkili olduğu bilinmektedir (Alsubhi ve vd., 2023). Bununla birlikte, bu yöntemdeki dil bilgisi eksikliğini gidermek için, iletişimsel yöntemi dil bilgisi öğretimiyle birleştirmek isteyen araştırmacılar da mevcuttur (Lyubova vd., 2014).

Seçmeli Yöntem (Eclectic Method): 1970'li yıllarda popülerlik kazanan bu yöntem, öğretmenlerin, öğrencilerin düzeylerine göre yöntemlerini uyarlamalarına imkân tanıyarak, dil becerilerinde performans ve motivasyonu arttırmaya dayanır (Najmus Sarifa, 2020). Bu anlayışta bir derste ayrı ayrı yöntemler kullanmak yerine, farklı yöntemlerden alınan birleşik yaklaşım kullanılır (Mwanza, 2017). Öğrenci düzeylerinin farklı olduğu dil öğrenim ortamlarında, farklı ihtiyaçlara cevap verir (Najmus Sarifa, 2020). Yabancı dil öğretiminde seçmeli yöntemin kullanımı, çağdaş toplumlardaki kültürel çeşitlilik ve karmaşıklıkla uyumludur (Salazar ve Batista, 2005).

Bu yöntemlerin dışında yabancı dil öğretiminde daha az yaygınlık kazanmış ve alternatif olarak kullanılan başlıca diğer yöntemler ise şöyledir: (Memiş ve Erdem, 2013)

Telkin Yöntemi (Suggestopedia): Telkin yöntemi rahat bir ortam hazırlayarak dil öğretimini hızlandırmak amacıyla Georgi Lozanov tarafından geliştirilmiştir (İşcan, 2010; Rustipa, 2011). Bu yöntem sırasıyla sunum, aktif dinleti (active concert), pasif dinleti (passive concert) ve uygulama aşamalarından oluşmaktadır (Rustipa, 2011). Temelde öğrenmenin önündeki çevresel ve psikolojik engelleri kaldırmayı, böylece öğrencilerin öğrenme potansiyellerini keşfetmeyi amaçlayan yöntem günümüzdeki popülerliğini korumaktadır (Darıcı, 2022). Telkin yönteminin öğrenme hızını üç ila beş kat arttırdığı savunulmaktadır (İşcan, 2010).

Danışmanlı (Grupla) Dil Öğretim Yöntemi (Community Language Learning):

Psikolojik danışmanlık tekniklerine dayanarak, dil öğretiminde insancıl ve destekleyici yaklaşımı savunan yöntem Charles A. Curran tarafından geliştirilmiştir (Richards ve Rodgers, 2001). Bu yöntemde öğretmen bir danışmandır ve görevi öğrencinin güvenliğini arttırmaktır (Pamessangi, 2020).

Sessizlik Yöntemi (The Silent Way):

Keşif ve öğrenen özerkliğini esas alan, problem çözme ve yaratıcılığı teşvik eden yöntem Caleb Gettegno tarafından geliştirilmiştir (Richards ve Rodgers, 2001). Bu yöntem her ne kadar yenilikçi olsa da ana akım literatürde sınırlı bir ilgi görmüştür (Gettegno, 1974).

Tüm Fiziksel Tepki Yöntemi (Total Physical Response):

Yabancı dil öğreniminde anadili taklit etmeye odaklanan yöntem James Asher tarafından 1970'li yıllarda geliştirilmiştir (Rambe, 2019). Bu yöntem dil öğrencilerinin karşıdan gelen sözlü yönergelere fiziksel olarak cevap vermelerini, bu şekilde ana dillerini nasıl öğrendiklerini tespit etmektedir (Liming Yang, 2024). Üç temel özelliğe dayanır: Stresiz öğrenme ortamı, fiziksel aktivite ile beyin aktivitesi arasındaki bağlantı ve beynin her iki yarım küresinin kullanımı (Rambe, 2019). Araştırmalar bu yöntemin özellikle Arapça öğretiminde etkili olduğunu göstermektedir (Ansar, 2019).

İşitsel-Görsel Yöntem (Audiovisual Method):

Öğrenme sürecinde duyu organlarını çoklu olarak harekete geçirmesi dolayısıyla önem kazanmış bir yöntemdir. Bu yöntemde video dersler, filmler ve pek çok görsel materyaller kullanılmaktadır (Pisarenko ve Arsaliev, 2016). Kelime öğrenimi başta olmak üzere genel olarak dil yeterliğini geliştirmede etkili olabileceğini savunan araştırmalar mevcuttur (Bozavlı, 2017).

Görev Temelli Yöntem (Task-Based Method):

Yaşamın kendisini baz alarak dil öğrenimini teşvik eden, öğrenci merkezli bir yöntemdir (Shukurova, 2024). Bu yöntem öğrencileri amaçlı dil kullanımına yönlendirip bu şekilde dil becerilerini geliştirmeyi amaçlar (Livingstone, 2012). Görev temelli yöntem dil edinim sürecinde; motivasyon, tutum ve öğrenme stillerinin önemli olduğunu kabul etmektedir (Siros ve Izadpanah, 2010).

İçerik Merkezli Yöntem (Content-Based Method): Bu yöntem hedef dili belli konuları öğretmek için kullanır. Dille beraber konuyu da öğretmeyi amaçlar (Curtain ve Haas, 1995). Otantik materyaller, öğrenci ihtiyaçlarını önceleme ve yeni bilgilere odaklanma bu yöntemin ayırt edici özellikleridir (Leaver ve Stryker, 1989). Dueñas (2004)'e göre bu yöntem kurumsal ihtiyaçlara uyarlanabilir.

Yabancı dil öğretiminde yöntemlerin bu denli çeşitlenmesi daha önce ortaya çıkan yöntemlerin yetersiz olduğunun nitelendirilmesinden kaynaklansa da hiçbir yöntemin doğrudan doğruya eksiksiz olmadığını söylemek mümkündür. Ayrıca ortaya çıkan yöntemlerin teknik eksikliklerinin yanı sıra, akademik ve teknolojik anlamda yaşanan gelişmeler de dil öğretim yöntemlerinin işlevlerini yitirmesine ya da azalmasına sebep olmuştur. Özellikle 1990'lı yıllardan itibaren yöntemlerin kuramsal anlamda farklı olsalar da uygulama alanında benzer olduğu, yöntemlerin öğrencilerin farklılıklarını göz ardı ettiği, yönteme bağlılığın dil öğreticilerinde mesleki gelişmeyi durdurduğu vb. sebeplerle yöntemler döneminin kapandığını ileri süren görüşler de mevcuttur (Kıraç, 2020).

Yabancı dil öğretiminde, öğrencinin dili öğrenme amacı yöntem seçiminde başlıca etkili faktörlerdendir. Ayrıca öğrencinin ana dili, geldiği kültür daha önce öğrendiği yabancı diller de öğretim sürecini doğrudan etkilemektedir. Yabancı dil öğreticisi ve öğrencilerin yaşadığı süreçler bize açıkça göstermiştir ki, hiçbir dil öğretim yöntemi her durum ve şartta tamamıyla uygulanabilir değildir. Dil öğretim sürecinde, öğretici içinde bulunduğu ortam ve şartları, öğrencinin talep ve durumlarını göz önüne alarak süreci planlamalı ve uygulamalıdır.

Yabancı Dil Öğretiminde Yaklaşımlar

Dil insan hayatını şekillendiren en önemli faktörlerden biridir. Birey içinde yaşadığı toplumun dilini doğal yollarla edinir. Edindiği dil o birey için sosyal, kültürel ve ekonomik anlamda bir anahtardır. İnsan dil sayesinde var olur, kültürel kodlar edinir ve kendini gerçekleştirir. Bu sebeple dil edinimini sadece okulla sınırlamak yanlıştır. Dil edinimi ailede başlar ve hayat boyu devam eder. Dil ediniminin hayat boyu devam ettiği düşüncesi pek çok ülkede yeni yaklaşımların ortaya çıkmasını sağlamıştır (Güneş, 2011).

Dil öğretiminde başlıca yaklaşımlar şunlardır:

Geleneksel Yaklaşımlar: Yabancı dil öğretiminde geleneksel yaklaşımlar zaman içerisinde pek çok değişikliğe uğramıştır. İletişimsel yeterliliğe önem vermeyen yalnızca sözcük bilgisi ve gramere odaklanan dil bilgisi çeviri yöntemi bunlardan biridir (Labenko, 2023). İletişimsel yaklaşımlar kültürel bağlam meselesi üzerine odaklansa da öğrenilen dilin bireyin anadilinden çok farklı olması geleneksel yöntemlerin önemini korumasında etkili olmuştur (Joukolian, 2016). Son araştırmalar ışığında geleneksel ve iletişimsel yaklaşımların birlikte kullanılmasının, dil öğrencilerinin yeterliliklerini geliştirmede daha etkili olacağı söylenebilir (Gerasimova ve Sultanova, 2021).

Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi de geleneksel yaklaşımlardan etkilenmiştir (Işık, 2011). Ancak son yıllarda geleneksel yaklaşımlar yerini modern yaklaşımlara bırakmıştır (Temizyürek ve Toker, 2022).

Davranışçı Yaklaşımlar: Davranışçı yaklaşımların temelince ve davranışçı psikoloji vardır (Tumposky, 1984). Görsel araçlar kullanma ve model olma gibi bazı öğretim davranışlarının dil öğretiminde etkili olduğu söylenebilir (Poltzer, 1980). Bazı görüşler bu yaklaşımın eskidiğini düşünse de kısmen etkinliğini koruduğunu söylemek mümkündür (Budiman, 2017).

Bilişsel Yaklaşımlar: Yabancı dil öğretiminde bilişsel yaklaşımlar, öğrenilen dilin dünya görüşünü bunun yanın sıra kavramsal ilişkilerini anlamının önemi üzerinde durmaktadırlar (Solodilova, 2020; Vladimirovna , 2020). Bu yaklaşım dil yapılarının bilinçli bir şekilde kavranmasını ve bu durumun iletişimsel etkileşimle birleşmesini savunmaktadır (Holubova, 2021). Bu yaklaşımı savunanlar gramer yapılarının anlamını ve işlevini kavramada bilişsel mekanizmanın önemini vurgulamaktadırlar (Rakhmankulova, 2020).

Yapılandırmacı Yaklaşım: Yabancı dil öğretiminde yapılandırmacı yaklaşım üç temel üzerine oturur. Bunlar; eleştirel düşünme, anlamlı iletişim ve aktif öğrenmedir (Prefume, 2007; Can, 2009). Teknolojik araçlarla entegre bir şekilde iletişim becerilerini geliştirerek öğrenci katılımını teşvik eder (Kaya, 2015; Can, 2009).

2.1.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminin Tarihçesi

Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi alanında yapılan çalışmaları incelediğimizde, Türkçe öğretim tarihinin Kaşgarlı Mahmud'un Divanü Lügati't Türk adlı eseri ile başladığı görüşü üzerinde yoğunlaşıldığı görülmektedir. Bunun temel sebebi yabancılara Türkçe öğretimi alanında bilinen ilk eserin Divanü Lügati't Türk olmasıdır. Ancak son yıllarda bu anlayış değişikliğe uğramıştır. 11. Yüzyıl öncesine kadar formal eğitim yapıldığına dair bir veri bulunamasa da Çin yıllıklarında bazı Çinlilerin Türk dilini bildiğine, Hunlar ve Köktürklerle iletişime geçtiğine dair kayıtlar vardır (Biçer, 2012). Bu bilgiler bize sistemli olmasa da Türkçenin yabancı dil olarak öğretilmesinin çok eskilere dayandığını göstermektedir.

Türklerin batıya doğru göç etmeleri, yeni toplumlarla karşılaşmaları ve İslam dinini kabul etmeleri kültür dünyalarını da etkilemiştir. 10. Yüzyıldan itibaren Arap Fars toplumlarıyla iç içe yaşamaya başlayan Türk milleti bu toplumların dilini öğrendiği gibi kendi dilini de onlara öğretme çabasına girmiştir. Bu amaç doğrultusunda yazılan ilk eser yukarıda bahsettiğimiz gibi Kaşgarlı Mahmud'un Divanü Lügat'it Türk adlı çalışmasıdır.

Eser, doğrudan doğruya Araplara Türkçe öğretmek için yazılmıştır. Eser Arapça-Türkçe bir sözlük olmakla birlikte aynı zamanda folklorik özellikler de taşımaktadır (Ercilasun, 2004: 323)

Divanü Lügat'it Türk'ten Osmanlı dönemine kadar elimize ulaşan pek çok eser vardır. Bu eserlere baktığımızda karşımıza Harezmi-Kıpçak sahasında Kıpçak Türkçesi-Almanca ve Kıpçak Türkçesi-Latine bir sözlük olan Codex Cumanicus, yine sözlük özelliği taşıyan Kitâbü'l-İdrâk li-Lisani'l-Etrâk, Et-Tuhfetü'z-Zekiyye Fi'l-Lugati't-Türkiyye, Bülğatü'l-Müşâtâk fî-Lûgati't-Türk ve'l-Kıfçak gibi eserler çıkmaktadır. Yine Harezmi-Kıpçak dönemine ait El-Kavânînü'l-Küllîyye li-Zabti'l-Lûgati't-Türkiyye gibi gramer kitapları da mevcuttur (Çakmak, 2014) Çağatay sahasında ise en önemli ese Ali Şir Nevai'nin Türkçe ve Farsçayı karşılaştırdığı Muhakemetü'l-Lûgateyn adlı eseridir (Biçer, 2012).

Osmanlı dönemine bakıldığında devşirilen Hristiyan çocuklarına yeniçeri ocağında Türkçe öğretilmesi, çeşitli Avrupa ülkelerinden Osmanlı Devleti'nde gelecekte diplomatlık yapmak maksadıyla Türkçe öğrenmek üzere çocuk ve gençlerin İstanbul'a gönderilmesi yabancılara Türkçe öğretiminin yapıldığına örnektir (Özdemir, 2018).

1950'li yılların sonunda kurulan Orta Doğu Teknik Üniversitesinin temel amacı orta doğudan gelen yabancı öğrencileri ağırlamaktı. Ancak daha sonra Türk öğrencilerin de girişinin izin verildiği bu 1960'lı yıllarda yabancı dil olarak Türkçe öğretimi hız kazandı. Bu dönemde yazılan ilk eser Kenan Akyüz'ün yayımladığı “Yabancılar için Türkçe Dersleri: Konuşma Okuma (1965)” adlı çalışmadır. Yine bu dönemde Boğaziçi, Ankara ve ODTÜ'de çok sayıda yabancı öğrenci bulunmaktaydı.

1980'li yıllarda beraber Türkiye de dünya konjonktürüne uyarak dış dünyaya açılmaya başlamıştır. Bu açılma pek çok alanda hareketliliğe sebep olmuş, eğitim sektörü de bu hareketlilikten nasibini almıştır. Bu dönemde ilk kez Ankara Üniversitesi bünyesinde bir Türkçe Öğretim Merkezi (TÖMER) kurulmuştur.

2000'li yıllarda ise Türkçe öğretimi ülke sınırlarını aşmıştır. 2007 yılında kurulan Yunus Emre Enstitüsü ve 2016 yılında kurulan Maarif Vakfı ile artık dünyanın pek çok ülkesinde Türkçe öğretilmekte ve Türk kültürü dünyaya tanıtılmaktadır.

2.1.3. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Geliştirilen Teknoloji Destekli Ders Materyalleri

Teknolojik gelişmeler eğitimde pek çok yeni fırsatlar sunmuştur. Artık klasik ders materyallerinin yerini, teknoloji destekli materyaller almıştır. Hem sınıf içinde hem de bireysel öğrenme alanında kullanılabilecek fazlasıyla materyal ve platform mevcuttur. Youtube gibi sosyal medya platformlarına yüklenen ders anlatım videoları, çeşitli kütüphanelerin elektronik ortama aktarılmış veri tabanları, çeşitli disiplinlerde öğrenciye konu anlatımı, egzersiz hatta sınav yapmaya programlanmış eğitim öğretim platformları günümüzde çok sayıda bulunmaktadır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde son yıllarda yapılan çalışmalara baktığımızda teknoloji temelli pek çok uygulamanın varlığını görmekteyiz. Yapılan çalışmalar Web 2.0 araçlarının, öğrenici motivasyonunu arttırdığını (Baş ve Yıldırım, 2018), teknoloji destekli yaklaşımların konuşma kaygısını azalttığını (İnce, 2021), Z kitap ve uzaktan öğrenme ortamlarının hem yeni deneyimler hem de kullanıcı dostu eğitim süreçleri sunduğunu (Korkmaz, 2022) göstermiştir.

Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi alanında da yukarıda bahsettiğimize benzer pek çok teknoloji temelli materyal ve platform bulunmaktadır. Bu bölümde bunların birkaç tanesinden bahsedeceğiz.

YEE Z Kitap: 2014 yılında Yedi İklim Türkçe Öğretim Setinin dijital ortama aktarılması ve zenginleştirilmesiyle oluşmuştur. İçerisinde konu ile ilgili videolar, dinleme metinlerine ait kayıtlar ve pekiştirici çeşitli görseller bulunmaktadır. Özellikle alıştırma bölümlerin de, doğru cevabı üzerine yazma olanağı vardır. Verdiğiniz cevabın doğruluğu ve yanlışlığı konusunda dönüt alınabilmektedir.

YEE Uzaktan Eğitim Türkçe Portalı: Dil öğrenenlerin dil düzeylerinin geliştirilmesi amaçlanmış ve dil becerilerine yönelik etkinliklere yer verilmiştir (Kana ve Elkıran 2019). Platformda her dil seviyesi ayrı ayrı ele alınmıştır. Her seviyenin içinde dört temel dil becerisine ait etkinlikler bulunmaktadır.

3 Dakikada Türkçe: Sakarya Üniversitesi TÖMER ve Yurt Dışı Akraba Topluluklar Başkanlığı tarafından ortaklaşa geliştirilen bir projedir. A1 seviyesindeki tüm dil bigisi konuları 3 dakikalık videolarda 9 farklı dilde anlatılmıştır. Anlatıcılar o ana dili videodaki dil olan, sonradan Türkçe öğrenmiş kişilerdir (“3 dakikada Türkçe, t.y.)

2.2. Sanal Gerçeklik

2.2.1. Sanal Gerçeklik

İnsanlığın var olduğu günden beri, insanlık sürekli olarak bir tefekkür içerisinde. Bunun sebebi insanın bitip tükenmeyen öğrenme isteğidir. Henüz ilk çağlardan başlayarak, bireyler ve toplumlar doğa ile olan mücadelelerini anlamlandırmaya çalışmışlardır.

Çevrelerinde olup bitenlerin; örneğin gece ve gündüzün, mevsimlerin, doğal afetlerin sınırlarını çözmeye çalışmışlardır. Bunu yanı sıra nasıl var olduklarının ve sonlarının ne olduğunu üzerine düşünmüşler, bazı çıkarımlar yapıp bunları delillendirmeye çalışmışlardır. Kısacası insanlık var olduğu günden mutlak gerçeğin ne olduğunu anlamaya çalışmaktadır. Felsefi tanımları da birbirinden farklılaşsa da fiziksel anlamda gerçeğin tanımını biliyoruz.

Sanal gerçeklik kavramının daha iyi anlaşılması için öncelikler gerçeklik kavramı tek başına ele alınmalıdır. Gerçek; Türk Dil Kurumu tarafından “Bir durum, bir nesne veya bir nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan, özbeöz, hakiki, reel” şeklinde tanımlanmıştır. Bu tanımlamadan anlaşıldığı üzere fiziksel anlamda gerçeği beş duyu organı ile tecrübe edilebilenlerin tümü şeklinde tanımlayabiliriz. Gerçeklik çok yönlü bir kavramdır. Brandt ve Metzger (1969) gerçeklik için dört ayrı tanım yapmışlardır. Bunlar; aşkın bir dünya, tecrübelerin tamamı, karşılaşılan olgular ve objelerle düşüncelerin algılanan gerçekliğidir. Zhuge (2001), gerçekliğin sağduyu ve bilimsel kanıtlara dayandığını ve fizikötesi gerçekliğin sorgulanması gerektiğini savunur. Poljakavo (2023) ‘ya göre gerçeklik güçtür. Searle (2014) ise gerçekliğin sosyal olarak inşa edildiğini ve medyanın bizi şekillendirerek önemli bir rol oynadığını savunur.

Gerçeklik algısının tarihsel seyrinde ilk çalışmalar bebeklik üzerine olmuş, evrimsel bakış açısıyla incelenmiş ve yapılandırmacı görüşlerin aksine ekolojik bakış açısını desteklemiştir (Kellman ve Arterberry, 1998). Bebeklerde kategori etme kabiliyeti ve amodal algı dahil olmak üzere algısal hacimlerinin gelişimi, gerçekliği anlamalarına katkıda bulunmaktadır (Trad, 1994). Şüphesiz zaman ilerledikçe insan algısının sınırları da genişlemiştir. Algıyı sınırlandıran temel problemlerin tarihsel arka planları vardır, 1900 yıllarında algı meselesine dair ilgi zirveye ulaşmış ancak bilim ve felsefede "fiziksel gerçekliğe" güvenin artması nedeniyle II. Dünya Savaşı sonrası dönemde bu ilgi azalmıştır (Koenderink, 2015).

Teknolojik gelişmeler hiç şüphesiz gerçeklik algımızı da etkilemiştir. Postmodern zamnada teknolojik gelişmeler gerçekliğin varlığını etkilemiştir (Saribaş, 2021). Artık reel anlamda gerçek gerçeklik, teknolojilerin bir bileşeni haline gelmiştir (Marinova, 2024). Petric (2000) ‘e göre yakın zamanda duyuusal daldırmaya geçtikçe, fiziksel gerçeklikle sanal gerçekliği birbirinden ayırmak mümkün olamayacaktır. Sonuç olarak teknolojik gelişmeler

ve buna baęlı olarak dijital d nya, gereklik kavramını tekrar tanımlamımıza sebep olacaktır. Bu bağlamda artık sanal gereklik, karma gereklik ve arttırılmış gereklik gibi kavramları kapsayan oklu gereklik kavramından bahsedilebilir (Urazova, 2018).

Sanal kavramı ise “san-“ k k nden gelen bir s zc k olup TDK’ya g re “gerekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan” şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2024). Ancak sanal kavramını doęrudan doęruya gereklikle ilřkisi olamayan nesne ve durumlar şeklinde d ř nmek yanlıřtır. Sanal temelde zihinde var olur ancak var olan bu řeyin gerek d nyada da karřılıęı bulunabilir. Sanal olarak tasarlanan bir ortamın illaki doęa st  olması gerekmez.  rneęin bir inřaat firmasının yapacaęı evleri  nce sanal ortamda tasarlayıp reklam amalı m řterilerine g sterip, daha sonra gerek d nyada aynısını yapıp teslim etmesi artık alıřılaęeldik bir durumdur.

Sanal gereklik kavramını yaratıcısı İngiliz yazar Bradbury’dır. 1950’li yıllarda yazdıęı bir hikayede, bir ailenin ocukları iin aldıęı bir dijital oyuncaktan bahseder. ocuklar bu oyuncak bir Afrika sim lasyonudur. 3 boyutlu bu sim layonda ses, koku, g r nt  gibi her duyuya hitap eden donanım mevcuttur (Oppenheim, 1993. akt. Kurbanog lu, 1996)

Sanal gereklik teknolojisi ortaya ıktıęı g nden beri s rekli olarak geliřmeye devam eden bir teknolojidir. Hen z eskimememiř bir teknoloji olması, s rekli olarak g ncellenmesi sebebiyle alanyazında karřımıza farklı tanımlar ıkmaktadır (Kurbanog lu, 1996).

Sanal geeklik kavramını terim olarak ilk defa kullanan Jaron Lenier’dır. 1970’li yıllarda var olmayanı bilgisayar ortamında var ederek ederek, gerek d nyada hissedilebilen ve etkileřilebilen objeler şeklinde tanımlamıştır (Bayraktar, 2007).

Literat rde karřımıza ıkan ilk tanımlardan biri Stone’a aittir. Stone sanal gereklięi insan duygularına hitap ederek insan ve makine iletiřimini geliřtiren bir okluortam olarak tanımlamıştır (Stone, 1991 aktaran Kurbanog lu 1996). Bařka bir tanımda ise “Sanal gereklik gemiře, g n m ze veya geleceęe ait nesne veya kiřilerin sayısal ortamlarda g sterilmek  zere benzetilmesi (yani sim le edilmesi) iin bilgisayarlar aracılıęı ile  retilen g r nt ler ve sesler dizisi” (Akaslan, Ernst vd., 2018) şeklinde bahsedilmiştir. Bryson

(2013)’a göre sanal gerçeklik, objelerin geometrik varlığının olduğu kullanıcıya etkileşim sağlayan 3B bilgisayar teknolojisidir. Yine Petroski (2018) sanal gerçeklik için “*Verilerle sezgisel etkileşimlere olanak tanıyan ve insan duyularını yeni yollarla dahil eden gelişmekte olan teknolojiler*” tanımını yapmıştır.

Sanal gerçekliğin üç temel özeliği vardır. Bunlar daldırma, mevcudiyet ve etkileşimdir (Mütterlein, 2018; Wloka, 1995). Daldırma, kullanıcıların duysal girdiler sayesinde bilgisayarlı bir sanal ortamla etkileşime girmesine imkan sağlayan sanal gerçeklik özelliğidir (Dudakov, 2021). Diğer bir sanal gerçeklik özelliği olan mevcudiyet ise sanal bir ortamdaki öznel deneyim olarak tanımlanabilir (Wilkinson vd., 2021). Etkileşim ise sanal dünyada nesne manipölasyonu, iletişim, navigasyon gibi çeşitli teknikleri kapsar (Mihelj vd., 2014).

Yukarıdaki tanımlardan ve açıklamalardan anlaşılacağı gibi sanal gerçeklik kavramı sanal ve gerçek kavramlarının birleşmesinden oluşur. Sanal gerçeklikte hem sanal dünyaya ait olanla gerçek dünyaya ait olanı birleştirir. Sanal gerçeklik temelli bir araba oyununda araba sürdüğünüzü düşünelim. Arabanın koltuğuna oturamaz, direksiyonunu tutamaz ve gerçek anlamda konumunuzu değiştiremezsiniz. Ancak tıpkı gerçek bir araba sürüyormuş hissini ve heyecanını yaşayabilirsiniz. Sanal gerçekliğin sürükleyici, etkileşime olanak sağlayan yapısı, kullanıcıların sanal ortamları bir var olma hissiyle deneyimlemelerine imkan tanır (Mazuryk, 1999).

2.2.2. Arttırılmış Gerçeklik

Sanal gerçeklik teknolojisinin yanında günümüzde popüler olan bir diğer teknoloji de arttırılmış gerçekliktir. Arttırılmış gerçeklik dijital bilgileri, reel dünyanın üstüne bindiren bir sistemdir. Ancak bunu yaparken kullanıcıyı tamamen sanal bir ortama sokmadan kullanıcı deneyimi sağlamaktadır (Berryman, 2012; Tang vd., 1998). Bu teknoloji bilgisayar ortamında tasarlanan dijital görüntüleri, bireyin gerçeklik görüşüyle birleştirerek sunmaktadır (Tang vd., 1998). Kısacası arttırılmış gerçeklik gerçek dünyadaki sanal nesneleri içermekte ve kullanıcının bunlarla etkileşime girmesini sağlamaktadır (Sarkar vd., 2022). Arttırılmış gerçeklik teknolojisinin başlıca özellikleri değişebilirlik, eş zamanlılık, öncül, kısmi birebir eşleme ve gizli gerçekliktir (Liang & Roast, 2014). Bu teknoloji de tıpkı

sanal gerçeklikte olduğu gibi çeşitli alanlarda kullanılmaktadır. Sağlık sektörü, moda, çevrimiçi alışveriş sektörleri arttırılmış gerçekliğin kullanıldığı başlıca alanları oluşturmaktadır (Parekh vd., 2020). Bunun yanı sıra navigasyonlanlarda, turizm ve hizmet sektörlerinde de arttırılmış gerçeklik kullanımı mevcuttur (El Filali & Krit, 2018). Dil öğretiminde arttırılmış gerçeklik teknolojilerine baktığımızda gerçek dünya ile sanal unsurları birleştiren bir teknoloji olması sebebiyle öğrenme ortamını iyileştirerek, öğrenci motivasyonunu yükseltebilir (Mozaffari ve Hamidi, 2022 ; Gündoğmuş vd., 2016). Gerçek yaşamda kullanılan dille, sınıf ortamında kullanılan dil arasında köprü olarak daha etkileşimli dil edinimi süreçleri oluşturabilir (Mozaffari ve Hamidi, 2022). Her ne kadar yabancı dil öğretimi açısından potansiyel yüksek olsa da, henüz dil sınıflarına entegre edilmeye hazır olmadığı düşünülmektedir (Karacan ve Akoğlu, 2021).

Gerek sanal gerçeklik gerek arttırılmış gerçeklik teknolojileri kurgu dünyasından pratik uygulamalara geçen ve halihazırda gelişmekte olan teknolojilerdir (Thapliyal, 2023). Geçmişte bilgisayar tabanlı kullanılan bu teknolojiler artık mobil cihazlarda da kullanılabilmektedirler (Demirer ve Erbaş, 2015). Her iki teknoloji arasındaki temel fark ise sanal gerçekliğin tamamen simüle edilmiş ve sürüklüyci bir ortam yaratması arttırılmış gerçekliğin ise dijital görüntüyü gerçek dünyanın üzerine bindirmesidir (Thapliyal, 2023; Caudell, 1995). Her iki teknoloji de gözlüklerle çalışır ancak arttırılmış gerçeklik sanal gerçekliğe göre daha az karmaşık grafikler içerir (Caudell, 1995). Bu teknolojiler sayesinde kullanıcılar tarihi ortamları keşfetme, potansiyel olarak tehlikeli olabilecek deneyimleri güvenli bir şekilde elde etme gibi farklı tecrübeler yaşama şansını yakalmaktadırlar (Shanmugam vd., 2019). Her iki teknoloji de zamanla geliştikçe gerek çeşitli endüstrilerde gerek günlük yaşamda daha çok var olacaklardır (Laghari vd., 2021).

2.2.3. Sanal Gerçeklik Teknolojisinin Tarihçesi

Sanal gerçeklik teknolojisinin temelleri 18. Yüzyıla kadar dayansa da bugünkü anlamda kavramın ortaya çıkışı 20. Yüzyılın ikinci yarısında özellikle 1970'ler ve 1980'lerde olmuştur. (Dzardanova ve Kasapakis, 2023). Sanal gerçekliğin gelişmesi, bilgisayar teknolojisindeki ilerlemeler tarafından yönlendirilmiştir (Ceyhun Şekerci, 2017). 1960'lı yıllarda Morton Heilig tarafından geliştirilen Sensorama adlı cihaz; kullanıcıya ses,

kokuyla desteklediği 3D görüntülü bir sanal deneyim sunmuştur (Heiling, 1962). Sensorama VR araçlarının ilk örneklerinden biri olarak kabul edilmektedir.

Sanal gerçeklik kavramının yerleşmesi ve geniş kitleler tarafından benimsenmesi 1980'li yıllara dayanır (Lanier, 1989). 1984 yılında bir sanal gerçeklik gözlüğü olan Eyephone ve el hareketlerini sanal ortamda algılayan bir eldiven olan DataGlove piyasaya çıkmıştır (Lanier, 1992).

1990'lı yıllarda sanal gerçeklik artık yaygınlaşmış hatta akademik çevrelerde de ilgi uyandırmaya başlamıştır. Bu dönemin sanal gerçeklik tarihi açısından en önemli yanı, VR teknolojisinin kendini oyun sektöründe göstermeye başlamasıdır. 1991 yılında SEGA firması VR kaskını piyasaya sürmüştür. Yine 1995 yılında Nintendo firmasının piyasaya sürdüğü Virtual Boy adlı ürün bu dönemin dikkat çekici ürünlerindendir. Ancak bu ve benzeri ürünler yüksek maliyetleri nedeniyle çok fazla rağbet görmemiştir (Stein, 1992).

2000'li yıllarla beraber VR teknolojisi kendini farklı alanlarda göstermeye başlamıştır. Oyun sektörünün bu alandaki öncüllüğü devam etmekle birlikte özellikle sağlık ve mühendislik alanlarında sanal gerçeklik kullanımı ciddi bir ivme kazanmıştır. Günümüzde sanal gerçeklik teknolojisinde, artık yüksek çözünürlüklü, dikkat çekici simülasyon ve hareket özellikli dijital araçların sayısı gitgide artmaktadır.

Sanal gerçeklik son yıllarda ciddi gelişme göstererek dar bir teknolojiden çok çeşitli uygulama alanlarına sahip yaygın ve erişilebilir bir teknolojiye evrilmiştir. Çağdaş sanal gerçeklik sistemleri, hareket-foton gecikmesi, namlu bozulması gibi problemlerle ilgilenen gelişmiş ekranlar, çeşitli giriş cihazları ve izleme teknolojilerine olanak sağlamaktadır (Anthes vd., 2016). SG teknolojisi günümüzde; ürün tasarımı, sağlık, eğitim gibi birçok sektörde kullanılmaktadır (Meske vd., 2022). Sanal gerçeklikteki son gelişmeler onu ekonomik olarak daha uygun hale getirmiştir (Paíno Ambrosio ve Rodríguez Fidalgo, 2020). Günümüzde kullanılan VR ekosistemleri, sanal ortamlarda insanların birbirleriyle etkileşimi için birtakım çözümler sunmaktadır (Meske vd., 2022). Sanal gerçeklik geliştikçe, sürükleyici sanal ortamlarda insanların nasıl etkileşim kuracağı yeniden şekillenecektir.

2.3. Eğitim Öğretim Alanında Sanal Gerçeklik Teknolojisi

2.3.1. Eğitimde Sanal Gerçeklik Uygulamaları

21. yüzyılda teknoloji belki de insanlık var olduğundan bu yana geliştiğinden daha fazla gelişmiştir. Bu gelişmeler tüm hayatımızı değiştirmiştir. Teknolojik değişimdeki hıza ayak uydurmak, gelişmelerin gerisinde kalmamak birey ve millet hayatı için çok önemlidir.

Son yıllarda hayatımıza iyiden iyiye giren bir teknoloji de sanal gerçekliktir. Kendini daha çok eğlence sektöründe gösterse de artık pek çok alanda sanal gerçeklik kullanılmaktadır. Başta sağlık sektörü olmak üzere mimarlık, mühendislik ve eğitim gibi alanlarda sanal gerçeklik teknolojisinin kullanıldığını görmekteyiz. Özellikle eğitim alanında sanal gerçeklik, öğrencilerin öğrenmekte zorlandığı karmaşık kavramları ve somut olmayan düşünceleri anlamalarına sürükleyici ve etkileşimli yapısıyla olanak sağlamaktadır (Kamińska vd., 2019). Sanal gerçeklikteki 3D yapı, kullanıcıların objeleri çeşitli açılardan gözlemlemesine imkan sağlayarak konunun daha detaylı bir şekilde özümsemesini sağlar (Melinda ve Widjaja, 2022). İşte tüm bu sebeplerden dolayı mühendislik ve sağlıkla ilgili alanlar başta olmak üzere çeşitli alanlardaki eğitim faaliyetlerinde sanal gerçeklik kullanımı mevcuttur (Kamińska vd., 2019; Alfarsi vd., 2021).

Yukarıda bahsettiğimiz gibi sanal gerçekliğin başlıca kullanıldığı alanlardan biri tıptır. Özellikle cerrahi operasyonların sanal gerçeklik yoluyla simüle edilmesi öğrencilerin pratik yapmalarını sağlamıştır (Smith, 2019). Wills çemberi sanal gerçekliğin tıp alanında kullanımına örnektir. Geliştirilen bu uygulamada akciğer, kafatası ve kolana ait modeller VR gözlüğü takan öğrencilerin baş hareketleriyle her açıdan görüntülenebilmiştir (Ammanuel vd., 2019).

Sanal gerçekliğin tıp alanında kullanıma bir başka örnek de Rute (2024)'nin çalışmasıdır. Rutte (2024) İspanyolca konuşan ülkelerde (Nikaragua, Dominik Cumhuriyeti ve Peru) yaptığı çalışmada sağlık çalışanları ve öğrencilerle yaptığı çalışmada, bir klinik simülasyonu hazırlamış, VR gözlüğü aracılığıyla uygulamaya dahil ettiği bireylerin sanal ortamdaki bu görevleri yapmalarını istemiştir. Çalışmada kullanılan simülasyon ortamı Görsel 1 ve Görsel 2'de verilmiştir.



Görsel 1. Rute (2024)'nin çalışmasındaki sınav odası



Görsel 2. Rute (2024)'nin çalışmasındaki muayenehane

Mühendislik alanında ise sanal gerçeklik uygulamaları karmaşık problemleri görsel hale getirerek bunların çözümüne olarak sağlamaktadır (Smith ve Johnson, 2018). Ayrıca, sanal gerçeklik kullanımını mühendislikte pratik iyileştirmelerde fayda sağladığı belirtilmektedir (Brown vd., 2019).

Her ne kadar eğitimde sanal gerçeklik uygulamalarının kullanılması çeşitli avantajlar sağlasa da, birtakım dezavantajları olduğuna dair görüşler de mevcuttur. Son teknolojik gelişmeler sanal gerçekliğin daha geniş kitlelere ulaşmasını sağlasa da halen, yüksek maliyetli bir teknoloji olduğu söylenebilir (Boyles, 2017; Ott ve Freina, 2015). Ayrıca fiziksel ve bilişsel problemler de dahil olmak üzere sağlıkla ilgili sorunlar, özellikle gençler için bir dezavantajdır (Skulmowski, 2023; Araiza, Alba, vd., 2020). Ayrıca tüm dijital alanlarda olduğu gibi gizlilikle ilgili açıklar ve manipülasyon riski alt yaş grupları için önemli etik sorunlar teşkil etmektedir (Skulmowski, 2023). Eğitimde alanında kullanılan sanal gerçeklik etkinlikleri her zaman öğrenme açısından istenilen sonucu vermeyebilir. Çünkü bu durum sadece içerikle ilgili değil aynı zamanda bireyin uzamsal yetenekleriyle de ilgilidir (Skulmowski, 2023). Sanal gerçeklik teknolojisi ders motivasyonunu ve öğrenmeye aktif katılımı arttırsa da, bu teknolojiyi eğitim alanında kullanırken bu dezavantajlar dikkate alınmalıdır (Ott ve Freina, 2015; Boyles, 2017).

2.3.2. Yabancı Dil Öğretiminde Teknoloji

Yabancı dil öğrenmeye olan talep günden güne daha da artmaktadır. Dünyada ve ülkemizde artık küçük yaşlardan itibaren çocuklara yabancı dil eğitimi verilmektedir. Küreselleşmenin de etkisiyle artık yabancı dil öğrenmek bir zorunluluk halini almıştır. Bireyin dünya ile etkileşimi, iş hayatındaki durumu hatta sosyal becerileri bile bildiği yabancı dil sayısı ve bunları hangi seviyede bildiği ile doğru orantılıdır. Haliyle bu durum yabancı dil eğitiminde hem daha hızlı hem de daha kapsamlı bir dil öğretim programını zorunlu kılmaktadır. Böyle bir programın oluşturulması ve işlevselliği, dil öğretim sürecinde teknolojiden ne ölçüde faydalandığı ile ilişkilidir.

Teknoloji dil öğretim sürecinde diğer tüm alanlarda olduğu gibi olmazsa olmazdır. Klasik ders materyalleri artık ihtiyacı karşılamamaktadır. Bunun bir nedeni yukarıda belirttiğimiz gibi hız ve kapsamdır. Diğer bir nedeni ise özellikle yabancı dil öğrenen yeni neslin teknolojik bir çağda doğmaları ve dijital araçları çok küçük yaşlardan beri ustalıkla kullanmalarıdır. Teknoloji temelli materyaller sayesinde dil eğitimi her gün daha çok gelişmektedir.

Günümüz gençlerinin pek azı okurken, vakitlerinin çoğunu dijital araçlarla geçirmektedirler (Batdı, 2021). Bu durum okul hayatlarına da yansımaktadır. Artık ödevler dijital platformlar üzerinden yapılmakta, derslerde teknolojik materyaller klasik daha çok kullanılmakta hatta bazı sınavlar bilgisayar üzerinden yapılmaktadır. Bu anlayış artık tüm dünyada geçerlidir. Yabancı dil öğretiminde de teknoloji destekli ders materyalleri artık ön plana çıkmıştır. Yabancı dil öğrenmek isteyen bireylerin her zaman seyahat etme şansı bulunmadığından, dijital ortama aktarılmış ders içeriklerine rağbet büyüktür. Ayrıca dil öğretimi yapan pek çok kurum artık çevrimiçi derslerle tüm dünyaya ulaşmaya çalışmaktadır. Türkçe öğretimi için özellikle pandemi sürecinden pek çok kurum öğrencilerin çevrimiçi ders alabileceği paketler hazırlamışlardır. Bursa Uludağ Üniversitesi ULUTÖMER ve Ankara Üniversitesi TÖMER kurumları bu şekilde online ders veren kurumlara örnektir.

Diller için Avrupa Ortak Öneriler Metninin, iletişim odaklı dil etkinlikleri ve stratejileri bölümünün, etkileşim etkinlikleri bahsinde de çevrimiçi etkinliklere yer verilmiştir. DİÖÖM’de her bir dil seviyesi için bu anlamda kazanımlar belirtilmiştir. Çevrimiçi ortamlarda A1 öncesi için; basit kutlama mesajları atma, A1 için; beğenilen ve beğenilmeyen içeriklerle ilgili basit düşünce mesajları yazma A2 için; günlük konularda mesajla fikirlerini belirtme, buluşma ayarlama vb., B1 için; çevrimiçi bilgi alışverişinde bulunma ve önceden metin hazırlamak suretiyle tartışmalara katkı sağlama, B2 için; olağandışı ve karmaşık bir dilin kullanılmadığı çevrimiçi ortamlarda tartışmalara katılma ve görüş bildirme, C1 için; çevrimiçi mesleki ve akademik tartışmalara katılma ve bunu yaparken farklı üsluplar kullanma, C2 için; dili doğru bağlamda kullanarak ve duygusal, kinaye içeren, şaka maksatlı ifadeleri anlama ve kullanma kazanımları sıralanmıştır.

2.3.3. Dil Öğretiminde Sanal Gerçeklik Uygulamaları

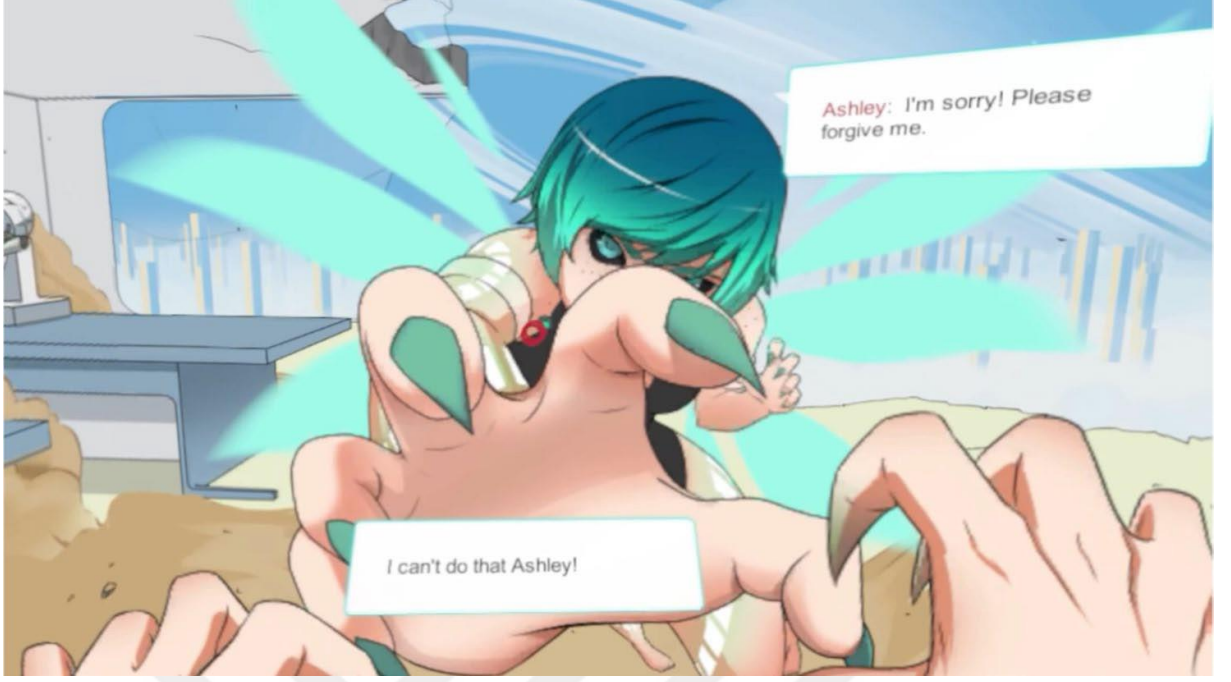
“Dil öğretimi, bilgiden ziyade beceri odaklı bir süreçtir. Bu süreç bireylerin kendi kültürlerini anlama ve anlatma yetilerini geliştirmeyi hedefler. Bireylerin hayatı anlamlandırabilmesi, çevresiyle iletişim kurabilmesi, kendini ifade etmesi, entelektüel gelişimini sağlaması ve hatta farklı kültürlerle bağlantısını geliştirmesi için dil öğretimi süreci sağlıklı yürütülmelidir.” (Şimşek, 2023). Bu sürecin sağlıklı ilerleyebilmesi için en önemli unsurlardan biri kullanılan ders materyalleridir. Eğitimdeki teknolojik gelişmeler

klasik materyallere olan ilgiyi düşürmüştür. Ayrıca tüm dünyada gençlerde ve çocuklarda odaklanma süresi azalmıştır. İşte bu durum dikkat çekici, odaklanmayı kolaylaştırıcı ve eğlenceli ders materyalleri geliştirmeyi zorunlu hale getirmiştir.

Sanal gerçeklik son dönemin en önemli teknolojilerinden biri olduğu gibi özellikle okul çağında olan gençler tarafından en çok benimsenen teknolojilerin başında gelmektedir. Böyle bir teknolojinin yabancı dil öğretim sürecinde kullanılması elzemdir. Ülkemizde henüz yeterli düzeyde kullanılmasa da dünyada örneklerine rastlamak mümkündür. Şimşek (2023), yaptığı çalışmada dil öğretimi ile ilgili, dünyadaki çeşitli sanal gerçeklik uygulamalarını incelemiş ve sanal gerçeklik uygulamalarının dil öğretim sürecini destekleyebileceğini belirtmiştir.

Sanal gerçeklik teknolojisi, yabancı dil öğretiminde ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunar. Sanal gerçeklik, gerçeğe yakın diyalog ortamları oluşturarak öğrencilerin yetkinliklerini ve kendi kendine öğrenme becerilerini arttırabilir (Zhai, 2017). Bu alanda yapılan çalışmalar, sanal gerçeklik tabanlı dil öğrenme etkinliklerinin motivasyonu arttırdığını ve daha aktif katılım sağladığını, bununla birlikte dil gelişimine olumlu katkı yaptığını göstermiştir (Nobrega ve Rozenfeld, 2019). VR teknolojisi, öğrenme ortamına tam olarak girmeye, sunulan verilerin duyu organlarıyla algılanmasına ve süreçlerin daha iyi anlaşılmasına imkan tanıyıp öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını artırabilir (Kolesnichenko, 2023).

Chen ve Lai (2023) anadilleri Çince olan lise öğrencileri için, tasarladıkları bir oyunu sanal gerçeklik destekli ve bilgisayar destekli olmak üzere iki farklı şekilde katılımcılara deneyimlettirmişler ve İngilizce kelime öğretimine etkisini ölçmüşlerdir. Oyunun içinden bir görsel Görsel-3'te, uygulama sırasında kullanılan ve Facebook Technologies firması tarafından geliştirilen Oculus Go sanal gerçeklik gözlüğü Görsel-4'te verilmiştir.



Görsel 3. Chen ve Lai(2023)'nin çalışmasında kullanılan oyunun içeriğinden bir görsel



Görsel 4. Facebook Tegnologies tarafından geliştirilen ve Chen ve Lai (2023)'nin çalışmasında kullanılan Opulus Go sanal gerçeklik gözlüğü

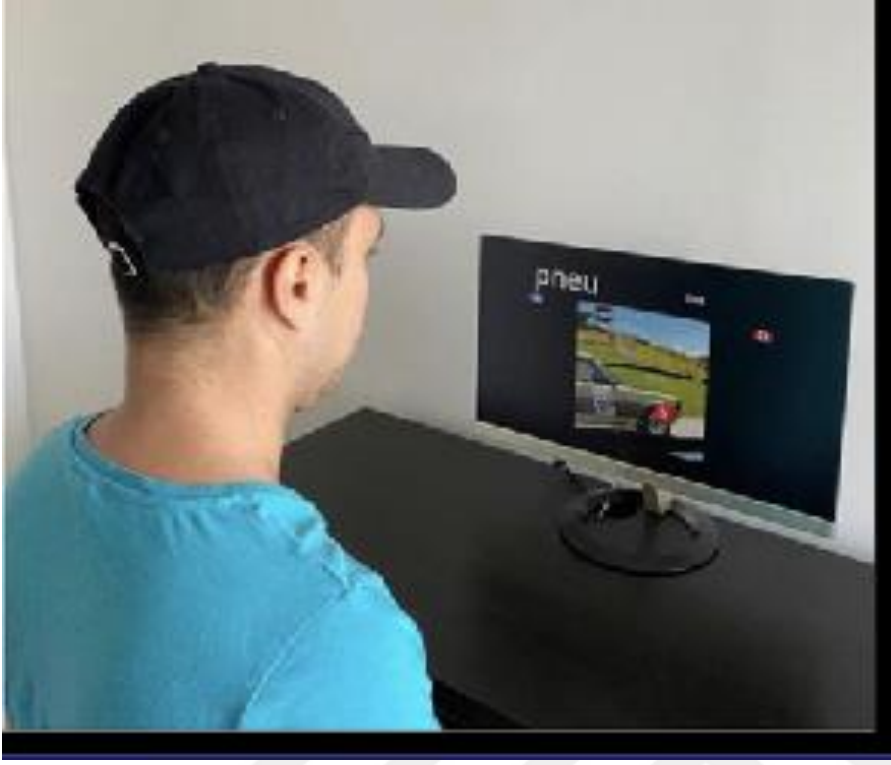
Papin vd. (2024) ikinci dil olarak Fransızca öğrenen üniversite öğrencilerine kelime öğretimi üzerine yaptıkları çalışmada yüksek daldırmalı katılımcılara hedef kelimeleri yüksek ve düşük daldırmalı sanal gerçeklik ortamında ayrıca bilgisayar üzerinden vermişler ve bu üç ortamın öğrenme üzerine etkisini ölçmüşlerdir. Uygulama esnasında çekilen fotoğraflar Görsel-5 görsel-6 ve görsel-7’de verilmiştir.



Görsel 5. Papin vd., (2024) çalışmasında yüksek daldırmalı sanal gerçeklik ortamını deneyimleyen bir katılımcı



Görsel 6. Papin vd. (2024) çalışmasında düşük daldırmalı sanal gerçeklik ortamını deneyimleyen bir katılımcı



Görsel 7. Papin vd. (2024) çalışmasında masaüstü bilgisayarı deneyimleyen bir katılımcı

VR gözlükleri popüler olsa bile dil öğreniminde sanal gerçeklik uygulamaları dinleme, konuşma ve kültürel pratik üzerine yoğunlaşmaktadır ve halen telefon ve bilgisayar ortamları en yaygın olanıdır (Li vd., 2021). Sanal gerçeklik dil öğretiminde kullanılmaya başlansa ve ilk tecrübeler genellikle olumlu olsa da henüz bu alanda VR kullanımı çok yenidir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Araştırmanın yöntem bölümünde araştırma modeli, araştırmanın çalışma grubu, veri toplama aracı, verilerin toplanması, verilerin analizi, yorumlanması, geçerlik ve güvenirlik bilgilerine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Deseni

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesini amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden bütüncül tek durum deseninden yararlanılmıştır. Durum çalışmaları bir kişiyi, bir olayı veya bir kurumu derinlemesine inceleyen çalışmalardır (Paker, 2015). Durum çalışmaları genellikle sosyal bilimlerde kullanılır. Durum çalışmalarından bir tanesi de bütüncül tek durum çalışmasıdır. Bütüncül tek durum çalışması tek bir analiz birimiyle yapılan çalışmalardır (Yıldırım ve Şimşek, 2005).

Nitel araştırmaların odağı insandır. “Nitel araştırmalarda genellikle gözlem, görüşme, doküman ve söylev analizi gibi nitel veri toplama tekniklerini kullanılır.” (Baltacı, 2019). Bu araştırma deseni eğitim bilimleri, antropoloji, sağlık bilimleri gibi alanlarda sıkça karşımıza çıkmaktadır.

Bu çalışmada yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerini tespit etmek, motivasyonlarını ölçmek amacıyla bütüncül tek durum çalışması yapılmıştır.

3.2. Araştırmanın Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Bursa Uludağ Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezinde (ULUTÖMER) Türkçe öğrenen 16 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin bir bölümü B2 bir bölümü ise C1 seviyesindeki sınıflarda eğitim görmektedir. Çalışma grubunun seçiminde elverişli örneklem seçimi yöntemi kullanılmıştır. Elverişli örneklem seçimi yöntemi araştırma için gerekli verileri toplamak

amacıyla kolay erişilebilen, ulaşılabilir ve uygun olan bireylerin seçilmesi esasına dayanan bir örneklem seçim yöntemidir.

Tablo 1

Çalışma grubuna ait kişisel bilgiler

Kişisel Bilgiler		Frekans	Toplam
Cinsiyet	Kadın	10	16
	Erkek	6	
Yaş Aralığı	18-30	12	16
	30 üstü	4	
Kurs Seviyeleri	C1	12	16
	B2	4	
Eğitim Durumu	Lise	10	16
	Lisans	4	
	Yüksek Lisans	2	

Araştırmanın çalışma grubunu Bursa Uludağ Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezinde (ULUTÖMER) B2 ve C1 seviyesinde Türkçe öğrenen 16 öğrenci oluşturmaktadır. Katılımcıların 10'u kadın 6'sı erkektir. Katılımcılardan 12'si 18-30 yaş aralığında, 4'ü 30 yaş üstündedir. Katılımcıların 12'si C1, 4'ü B2 kur seviyesinde eğitim görmektedir. Katılımcılardan 10'u lise, 4'ü lisans 2'si yüksek lisans mezunudur. Katılımcılar görüşmede sorulan soruları gönüllülük esasına dayanarak eksiksiz cevaplamışlardır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerini öğrenmek için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Formun hazırlık aşamasında konuyla ilgili kaynaklar incelenmiş sonrasında ise konunun amacına yönelik olarak soru havuzu oluşturulmuştur. Görüşme formundaki sorular araştırmanın

amacına uygun şekilde bu soru havuzundan seçilmiştir. Görüşme formunun hazırlanmasında alan uzmanlarının görüşlerinden faydalanılmıştır. Alan uzmanlarının görüşleriyle forma son şekli verilmiştir. Hazırlanan bu formda araştırmanın amacına uygun görülen 16 soruya yer verilmiştir. (EK-1)

Nitel araştırmalar genellikle sosyal bilimlerde kullanılır. Bu araştırma deseninde en çok kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme yani mülakattır. Yarı yapılandırılmış formlarda amaç veri toplamak olsa da görüşmeci ve katılımcı arasında sosyal etkileşim inşa etme amacı da vardır (Polat, 2022).

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmada yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin verilerin toplanması amacıyla uzman görüşü alınarak yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşmede Bursa Uludağ Üniversitesi Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezinde Türkçe öğrenen 16 yabancı uyruklu öğrenciye formda yer alan kavramsal sorular yöneltilmiştir. Ardından Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığına ait sanal müze uygulamasıyla zenginleştirilmiş ve uzman görüşü alınarak hazırlanmış metin katılımcılara okutulmuştur. Metne yerleştirilen QR kod aracılığıyla katılımcıların sanal müze uygulaması içinde bulunan Çatalhöyük Örenyeri'ne ulaşması ve bu uygulamayı deneyimlemesi sağlanmıştır. Sanal gerçeklik deneyiminin ardından yarı yapılandırılmış görüşme formunda bulunan deneyim sonrası sorular katılımcıya yöneltilmiştir. Görüşme sırasında ses kaydı alınmıştır.

3.4.1. Sanal Müze Uygulaması

Sanal müze uygulaması Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından geliştirilmiş, ülkemizde bulunan bazı müzelere internet ortamından ulaşılabilen bir sanal gerçeklik uygulamasıdır. Temmuz 2024 itibariyle farklı illerden 58 adet müzeye uygulama üzerinden erişim sağlanabilmektedir.

Sanal müze uygulamasında seçilen müzenin içinde ekranın altında bulunan yön tuşları ile hareket edilebilmekte ve müze detaylı bir şekilde gezilebilmektedir. Ekranın sağ tarafında müzenin bölümleri yer almaktadır. Buradan vakit kaybetmeden istenilen bölüme

geçilebilmektedir. Bu çalışmada Sanal Müze Uygulaması içinde bulunan Çatalhöyük Örenyeri Müzesi kullanılmıştır.

Çalışma grubunun dünyanın çeşitli ülkelerinden ülkemize gelmiş yabancı öğrencilerden oluşması Çatalhöyük Örenyeri Müzesinin seçilmesinde etkili olmuştur. Bu müzede insanlığın ortak kültürel mirasına ait kalıntıların oluşu, katılımcılar arasındaki kültürel farkların en aza indirilerek herkesin ilgisine çekecek ortak bir konuda buluşması amaçlanmıştır.



Görsel 8. Çatalhöyük Giriş (Kültür Bakanlığı, 2024)



Görsel 9. Çatalhöyük Model Evler (Kültür Bakanlığı, 2024)



Görsel 10. Çatalhöyük Model Evler 2 (Kültür Bakanlığı, 2024)



Görsel 11. Çatalhöyük Korugan (Kültür Bakanlığı, 2024)

3.4.2. Zenginleştirilmiş Metin Uygulaması

Sanal gerçeklik deneyiminine ön hazırlık yapmak ve katılımcıların konuya ilgisini çekmek amacıyla uzman görüşü alınarak B2 seviyesinde Geçmişten Günümüze adlı bir metin oluşturulmuştur. Metnin içeriğinde Çatalhöyük Örenyeri ile ilgili bilgiler yer almakta ve günümüz yaşantısıyla ilişki kurulmaktadır. Böylece katılımcılarda merak uyandırılarak sanal gerçeklik uygulamasına ilgi duymasını sağlamak amaçlanmıştır. (EK-2)

3.5. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Çalışmada yarı yapılandırılmış görüşme formuyla yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi hakkındaki görüşlerine dayanan verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz tekniği kullanılmıştır. Betimsel analiz, sosyal bilimlerde deneysel manipülasyon olmaksızın doğal bağlamlarda davranışı gözlemlemek ve analiz etmek için değerli bir araçtır (Sloman, 2010).

Bu araştırmada elde edilen veriler araştırma soruları çerçevesinde belirlenen toplam 13 temaya göre özetlenip yorumlanmış ve doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlanan görüşme formunun analizinde katılımcıların görüş ve düşünceleri yargı bildiren ifadeler şeklinde kodlanmaya çalışılmıştır. Elde edilen kodlarla frekans belirlenmiştir.

3.6. Geçerlik ve Güvenirlik

Bu araştırmada araştırmanın geçerliğini sağlamak için doğru ve gerçek bilgiler elde edilmeye çalışılmıştır. Veri toplama araçlarının oluşturulmasında uzman görüşü ve alanyazın çalışmaları dikkate alınmıştır. Araştırmaya katılan katılımcıların cevaplarıyla ilgili doğrudan alıntılar yapılmıştır. Güvenirlik için kodlayıcılar arası uyuma bakılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

4.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Öncesi Ön Bilgileri, Deneyimleri ve Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimine İlişkin Görüşlerine Yönelik Bulgular

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik hakkındaki ön bilgilerine ilişkin yapılan görüşlemenin analizine ait bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Hakkındaki Ön Bilgileri

Kodlar	f
Gözlük Kullanımı	5
Sanal Dünyalar	4
Yapay Zeka	1

Tablo 2’yi incelediğimizde yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin çoğunun sanal gerçekliği VR gözlüğü kullanımıyla ilişkilendirdiği görülmüştür. Araştırmaya katılan diğer katılımcılar ise sanal gerçekliği, gerçek olmayan sanal dünya ve yapay zeka ile ilişkilendirmişlerdir. Bu görüşlere K1, K6, K8, K2, K15 ve K11’ün görüşleri örnek gösterilebilir.

“3-4 yıl önce ben bi dizi izliyordum. Bu konu hakkında konuşuyordum. Orda bi gözlük vardı. İnsanlar onu takıyordular ve uı başka bi dünyada yaşıyordular” (K1)

“Ben çok sanal gerçeklik u teknoloji bilmiyorum ama biliyorum şey gözlükler var şey onun istediğiniz şeyler u bakmak u yapabiliriz” (K6)

“Bide şu gözlükle, gözlük giyip de sinemaya baktığımız zaman sanki orda yaşadın gibi şeyler.” (K8)

“Sanal gerçeklik ya da başka deyişle sanal dünya ee gerçek dünyasının ee bir kopyası olabilir ya da tam tersine ee tamamen ee sihir bir dünya olabilir yani” (K2)

“Gerçek-gerçekte-gerçekten uzaklaşıyorsun biraz. Yani başka bir dünyaya giriyorsun gibi.” (K15)

“Sanal gerçek-gerçeklik. Yapay zeka yapay zeka gibi yani.” (K11)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin önceden sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşleri Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 3

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimleri

Kodlar	f
Kullandım	3
Kullanmadım	13

Tablo 3’te katılımcıların büyük çoğunluğu daha önce sanal gerçekliği deneyimlemediğini belirtmiştir. Az sayıda katılımcı daha önce sanal gerçekliği deneyimlediğini belirtmiştir. K3, K5, K9, K11, K16, K14 ve K15’in görüşleri bu bulgulara örnek gösterilebilir.

“Hayır ben kullanmadım ama çok isterim.” (K3)

“Yok kullanmadım.” (K5)

“Ben kullanmadım.” (K9)

“Hayır. Kullanmadım. Kullanmak istiyorum.” (K11)

“Ben daha önce kullanmadım.” (K16)

“Bi kere kullandım sadece. Arkadaşım şey play station VR takıyordu. Onla onun evine gittim. Taktım. İu. Korku bir oyun oynuyordum.” (K14)

“Ben aslında deneyim var. Çünkü benim abim benim ilgilim-ilgimimi gordü. Bu yüzden gozlük aldı. Satın aldı. Ben bu şey denedim. (K15)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin Türkçe öğretiminde, yabancı dil öğretiminde veya ders materyali olarak deneyimlerine ait bulgular Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4

Yabancı Dil Öğrenenlerin Ders Materyali Olarak Sanal Gerçeklik Deneyimleri

Kodlar	f
Kullandım	0
Kullanmadım	16

Tablo 4’e bakıldığında katılımcıların tamamının dil öğretim materyali ya da ders materyali olarak sanal gerçeklik deneyimlemediği görülmüştür. Bu bulgulara K4, K6, K8, K10 ve K12’nin görüşleri örnek verilebilir.

“Hayır denemedim.” (K4)

“Hayır denemedim.” (K6)

“Yok.” (K8)

“Eee. Hayır hocam bunu hiç (...) yapmadım.” (K10)

“İı ben ı şimdiye kadar yani gunumuze kadar hiç kullanmadım. Lisede, ortaokulda hiç kullanmadım.” (K12)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin yabancı dil öğretiminde kullanılması ile ilgili görüşleri Tablo 5’te verilmiştir

Tablo 5

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması ile İlgili Görüşleri

Kodlar	f
YDÖ’yü Kolaylaştırır	5
YDÖ’yü Hızlandırır	3
Daha İyi Öğrenim	3
YDÖ’de Yeni Fırsatlar	2

Tablo 5’e bakıldığında katılımcıların önemli çoğunluğunun sanal gerçekliğin yabancı dil öğretiminde kullanılmasının yabancı dil öğretimini kolaylaştıracağı yönünde görüş belirtmiştir. Ayrıca katılımcılar sanal gerçekliğin yabancı dil öğretiminde kullanılmasının yabancı dil öğretimini hızlandıracağı, daha iyi öğrenim sağlayacağı ve yeni fırsatlar sunacağı konusunda görüş belirtmişlerdir. Bu bulgulara K5, K9, K11, K14, K12, K15 ve K1’in görüşleri örnek gösterilebilir.

“Bunları zaten düşünüyorum. Biraz kolay olur bize öğrenmeye, biraz hızlı öğreniriz.” (K5)

“Bana ben düşünüyorum bir şey öğrenirken u bu kullanmadınsa daha daha practical olur insanlar öğrenciler daha kolay olabilir.” (K9)

“Mesela ben daha İngilizce öğrendim. Amma altı yıl ya da yedi yıl daha sonra iyi bir şekilde İngilizce konuşabilirim. Amma sanal gerçeklik ile mümkün üç ay ya da dört ay maksimum bir yıl daha sonra çok iyi İngilizce biliyorum.” (K11)

“Daha kolay olacak daha (...) daha hızlı öğrencem.” (K14)

“Çunku mesela biz dil öğrenmek için sanal gerçeklik ile daha iyi öğrenebiliriz ve onunla yanı sanal gerçeklik ile çok fıdyo ya da çok görsel görselleri u biz gorabiliriz.” (K12)

“Yani çok iyi faydalı olabilir. Yani kullanacak.” (K15)

“Eee bü da çok etkili oluyor. Çünkü bizim için bi beşka bir fırsat u verir.” (K1)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin YTÖ’de kullanılması ile ilgili görüşleri Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanılması ile İlgili Görüşleri

Kodlar	f
Daha iyi öğrenim	6
YTÖ’yü kolaylaştırır	4
YTÖ’yü daha eğlenceli hale getirir	2
Faydasız	2

Tablo 6’daki bulgular incelendiğinde katılımcıların önemli çoğunluğunun yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sanal gerçeklik kullanımının daha iyi bir öğrenime yol açabileceği yönünde görüş belirttikleri saptanmıştır. Ayrıca katılımcılar sanal gerçekliğin YTÖ’yü kolaylaştıracağı, daha eğlenceli hale getireceği konusunda da görüş belirtmişlerdir. Az sayıda katılımcı ise sanal gerçeklik kullanımının YTÖ’de faydasız olduğu yönünde görüş belirtmişlerdir. K3, K7, K15, K6, K12, K8 ve K13’ün görüşleri bu bulgulara örnek gösterilebilir.

“Bence daha iyidir. Ş..ş Şimdi de var. Akıllı tahta var. Bu çok iyi oldu. Dersler de hem de video izleyebiliriz. Hem de ko.. dinlemen yapabiliriz. O yüzden bence bu çok iyi bir şey.” (K3)

“Evet, Bence daha iyi olur çünkü burada çok gençler var ve gençler çok enerjik ve gençler çok u merak eden kişilerdir.” (K7)

“Bence çok iyi olacak. Çünkü daha kolayca öğreniyorsun öğrenebilirsin.” (K15)

“İyi düşünüyorum çünkü öğretmen öğrenciler kolay şeyler gösterecek. Daha kolay anlatacak şeyler bu ne, bu ne daha şey eğer A1’deyseniz çok şeyler bilmiyorsunuz u çok şeyi meraba hayvanlar bu bilmiyorsunuz eğer şeyi hoca bir kelime söyleyecek o size (...) gerçeklik sanal ile gösterebilir.” (K16)

“Bence daha kolay olabilir, bizde mesela mesela u sanal gerçeklik kullanması tercih ediyoruz ve bununla biz evde ya da u her her zaman öğrenebiliriz.” (K12)

“Türkçeyi öğreniğim için u öğrencinin dikkatini çekebilir diye düşünüyorum yani daha eğlenceli olabilir diye düşünüyorum sanal gerçeklik.” (K8)

“Yani u ben artık Türkiye’deyim. Artık sanal gerçekleştirmeye gerek yok diye düşünüyorum. Ya da ben eskide Türkçede Moğolistan’de öğrenmek zorunda kalırsam sanal gerçekleştire kullanmak daha iyi olacaktı. Ama şu an ben kendim Türkiye’de olduğum için bir böyle yanıma bakabilirim ve Türk insan bulabilirim diye düşünüyorum” (K13).

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin YTÖ’de kullanılması durumunda hangi dil becerilerinin geliştirilmesinde daha etkili olacağına dair görüşleri Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Kullanılması Durumunda Hangi Dil Becerilerinde Daha Etkili Olacağı Konusundaki Görüşleri

Kodlar	f
Konuşma	11
Dinleme	10
Okuma	5
Yazma	1

Tablo 7 incelendiğinde yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin, YTÖ’de sanal gerçeklik kullanımının en çok konuşma ve dinleme becerileri üzerinde etkili olacağı düşüncesinin ağır bastığı görülmektedir. Ayrıca az sayıda olsa da sanal gerçeklik kullanımının okuma ve yazma becerilerini geliştireceğini düşünenler de vardır. Bu bulgulara K1, K3, K5, K6, K13, K4, K7, K12, K8, K10, K14 ve K15’in görüşleri örnek gösterilebilir.

“İı bunu genal cevap veririsem eee oyle düşünüyorum ki konuşma kısmında daha etkili oluyor.” (K1)

“Bence tabi ki konuşmada çok yardımcı olurdu.” (K3)

“Konuşma, konuşma (...) okuma belke. İı şimdi konuşma mesela (...) mesela örnek gibi belki kimseyle sohbet yapıyorum kibi oluyor.” (K5)

“Bence konuşma ve dinleme gerçek, gerçekleşebilir.” (K6)

“En etkilisi okuma ve konuşmada oluyor çünkü alt yazı biliyorsunuz ve oynuyorken insanlardan böyle altı yazı ve dinleme de var onlar konuşuyor dinliyorsun ve böyle alt yazı çıkıyor ikisine birlikte bakıyorsun, onlara cevap vermek lazım olacak ve senin sesini alması zorunda ve böyle konuşup konuşup.” (K13)

“Bence okumada iyi olur. O-okumada çünkü u okumada daha iyi görebilirsiniz Dinlemede de iyi olur çünkü onu artık her-her şeyin yapabilir yapabiliyorsun. Yani onda.” (K4)

“Mm. Bence daha okuma yazma, okuma dinleme ve konuşma gelişebilir.” (K7)

“Bence yani okumak ve dinlemek. Bu sanal sanal gerçeklik ile u daha iyi öğrenebiliriz. Çünkü okuma biz ekranda bir u san u yani metin okuyabiliriz ya da mesela biz dinleme için dinleme pratiği için biz sanal gerçeklik u sana gerçek uygulamasında biz ses duyabiliriz. (K12)

“Dinleme, okuma ve dinleme var. Bence daha fazla dinleme ve konuşmayı geliştirebiliriz.” (K8)

“Bence hocam dinleme. Çünkü dinleme öok zor ulabilir. Bence dinleme çok kolay ulabilir.” (K10)

“Dinleme olabilir daha faydalı. Iı konuşma şey faydalı olmayacak. Bu kadar.” (K14)

“Yani dinleme çok faydalı çünkü dinliyorsun yani çok faydalı. Iı ama görebilirsin okumak da var okuyabilirsin. Ama bezen konuşabilirsin da aynı mesela da tartışma yapabilirsin. Çünkü sadece oyun ve fec böyle şeyler bu şeyler kullanıyorsun-kullanmıyorsun. Farklı farklı şeyler için kullanıyorsun. Yani bağlıyor ne nasıl kullanıyorsun öyle.” (K15)

4.2. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Sanal Gerçeklikle İlgili Duygu, Düşünce ve Sanal Gerçekliğin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimine İlişkin Görüşlerine Yönelik Bulgular

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimine ilişkin görüşleri Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimine İlişkin Görüşleri

Kodlar	f
Güzel Bir Deneyim	4
Zaman Tasarrufu	4
Maddi Tasarruf	4
Kolaylaştırıcı	4
Enerji Tasarrufu	2
Mutluluk Verici	1
Hayatı Değiştirici	1
Detaylar Sunan	1

Tablo 8 incelendiğinde katılımcıların sanal gerçeklik deneyimi ile ilgili duygu ve düşüncelerinin çok farklı olduğu tespit edilmiştir. Sanal gerçeklik deneyimi ile ilgili verilen cevapların sanal gerçekliğin güzel bir deneyim olduğu, zaman tasarruna sebep olduğu, maddi tasarrufa sebep olduğu ve yapılan işi kolaylaştırıcı olduğu temaları etrafında yoğunlaştığı tespit edilmiştir. Sanal gerçekliğin enerji tasarrufu sağladığı, kullanıcıyı mutlu hissettirdiği, hayatı değiştirici etkisinin olduğu ve yapılan işle ilgili detaylar sunduğu şeklinde temalar da mevcuttur. Bahsi geçen bulgulara K1, K7, K8, K10, K2, K16, K5, K15, K13, K3, K6 ve K9'un görüşleri örnek olarak verilebilir.

“Eee evet çok güzeldi. Ben ö asla oyle düşünmüyordum. Bundan önce çok merakliydim. Ama şimdiki ıı deneydim çok güzeldi.” (K1)

“Benim deneyim, benim deneyimde tamam. Bu mimarlık alanında olur mu hocam? Bence çok güzeldir.” (K7)

“Yani şöyle istediğimiz yerlere gitmeden de sanal gerçeklik sayesinde böyle bi şekilde görebiliyoruz, izleyebiliyoruz.” (K8)

“İı. Hocam ben ıı mesela ıı Bursa’da eee şimdi Bursadayım ama Konya’da ben bir müzeyi gordüm. Mesela zaman harcamadan para harcamadan

bir şeyi gordüm. Bence çok bu iyi bir uı çok iyi bir iş çünkü uı hiç zaman kaybmeden her şeyi gorebilir miyiz. Bence bu çuk onemli. (K10)

“Bence bu ee çok iyi bi şey yani bazı insanların böyle gezmek için imkanı yoksa bir yerden sadece okuyabilir ya da sadece bir resimleri fotoğrafları u gördüğü zaman öyle pek deneyim sayılmaz yani öğrenecek ama bu şekilde değıla ama bu uygulamalarla ee yani sanal dünyasına girerek bu yerleri görebilir yani gerçekten u yeni bir şey öğrenebilir insan. (K2)

“Ama ben gitmiyorum mesela para konudur başka bir koudur. O yüzden boyle onu deneyebilirim oraya gidebilirim. Galiba başka konularda bu daha ii gelişebilir.” (K16)

“İı düşündüm ki çok kolay u çok güzel bir şey çünkü çok kolay bize öğren öğreniyor nasıl dışarda bir şeyler var, nereye gidebiliriz belki, belki mesela böyle oluyor ki insan evden çıkamıyor belki hasta oluyor ama programla (...) her şeyi bakabiliyor, öğrenebiliyor, eğitimde kullana, kullanmak olur bu programları.” (K5)

“Ya ben daha önce hiç gormedim o muze ve benim için çok kolay bi şey kolay oldu.” (K15)

“Sadece bir odada oturarak binlerce ikibinlerce km uzaktaki yerlere kendin gidip gördün gibi his vermek benim için güzel.” (K13)

“Buna bakarak ben kendimi çok mutlu hissettim. Hem de bu çok ilginç oldu. Hem de şaşırdım ben. Bu kadar uzak olduğu yerde ben böyle 1-2 dakikada gördüm onu.” (K3)

“Şey benim için bu (...) şey yeni şey gibi oldu bu gibi şeyler hayatta görmedim eğer bu her zaman kullan kullansam benim hayatı değıştirecek.” (K6)

“Evet hocam daha önce benim söylediğim igbi mesela bir insan o insan havaalına hiç gitmedi, o şimdi kitapda okuyor ve havde insanlar ne yapıyor havalındaki insanlar böyle yapıyor böyle uçağa biniyor böyle uçağdan iniyor, bazı şeyler yapıyor. O sadece bilgi alıyor. Ama böyle yapıyorsa o gerçekte gorabilir hanaalındaki insnalar neler neler yapıyor, insanlar nerede gidiyor ve ne yapmak gerekir. İnsanlaar, o öğrenci gerçekte havalinde ne yapıyor, daha iyi olabilir onun için.” (K9)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin klasik ders materyali sanal gerçeklik destekli ders materyali arasındaki farka ilişkin düşünceleri ile ilgili bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Klasik Ders Materyali ile Sanal Gerçeklik Destekli Ders Materyali Arasındaki Farka İlişkin Görüşleri

Kodlar	f
Daha Somut	4
Kolaylaştırıcı	4
Daha İlginç	4
Daha Eğlenceli	4
Daha Kapsayıcı	2
Merak Uyandırıcı	1
Odaklanmayı Arttırıcı	1
Zaman ve Enerji Tasarrufu Sağlayıcı	1

Tablo 9 incelendiğinde yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin klasik ders materyali ile sanal gerçeklik destekli ders materyali arasındaki farka dair görüşlerinde sanal gerçeklik destekli ders materyalinin klasik ders materyaline göre dersi daha fazla somutlaştırdığı, dersi kolaylaştırdığı, daha ilginç ve daha eğlenceli olduğu görüşlerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Ayrıca sanal gerçeklik destekli ders materyalinin klasik ders materyallerine göre konu bütünlüğü açısından daha kapsayıcı olduğu, merak uyandırdığı, odaklanmayı arttırdığı, zaman ve enerjiden tasarruf sağladığı görüşleri de mevcuttur. Bahsi geçen bulgulara K8, K16, K14, K15, K3, K5, K4, K2, K7 ve K10’un görüşleri örnek olarak verilebilir.

“Iı. Çok farklı olabilir çünkü bizim şu an kullandığımız kitaplarda sadece resimlerle çalışıyoruz ya bi de böyle bi sanal gerçeklikle çalışırsak o resimlerin içine daha derinden bakabiliriz gibisinden, öyle.” (K8)

“Iıı. (...) Çok mesela eğer kimya soylersen çünkü labratuar ihtiyaç var. Labratuar ihtiyaç var o zaman biz deneyemek için ilk olarak deneyemek için yani nasıl bir ortamdır bu snal gerçeklik iyidir.” (K16)

“Sanal gerçeklik bence daha kolay bence daha şey daha iyi. Çünkü mesela sanal gerçeklikte ıı ders anlatabiliyor mesela öğretmen felan anlatabiliyor. Ama kitap sen okuyacaksınız bu kadar yani daha zor yani.” (K14)

“Çünkü yani bazen sıkılıyorsun her zaman aynı şekilde çalışmaktan ve bu şey virtual sanat daha kolay daha eğlenceli daha yorulmamak için kullanabilirsin. (K15)

“Bence buns daha iyi. Çünkü insanlar daha aaa geniş görüyor. Hem de böyle daha ilginç oluyor. Çocuklar böyle ilginç olduğu şeyde çok severler. Bu yüzden kitaptı çocuklar çok sevmiyorlar ama böyle resimlere fotoğraflara bakarak bence daha ilginç olurdu dersler ve daha iyi geçerler.” (K3)

“Daha ilginç belki derz geçer. Iı daha şey ı merak çekiyor ı daha ı güzel anlıyoruz her şeyi.” (K5)

“Fark... Bence çok fark olacak. Mesela bu gözlük olarak sanal ıı sanal şeye kullanırsa bence daha iyi olacak hem eğlenceli hem de düşünerli olacak.” (K4)

“Bence yai tahta artık kimse kullanmayacak. Başka bir iekilde her eyi gösterebilirsiniz mesela. Ee yazmada, resimleri fotoğrafları yani bu sanal dünyayı göstererek ee orada konuşarak gösterebilirsiniz. (K2)

“İ daha eğlenceli bence hocam çünkü şimdi şey ı gençler ı ben de genç gencim ı odaklanmıyor. O kadar odaklanmıyor ve çok daha kolay sıkılıyor sıkılıyor bu yüzden daha fazla daha fazla Türkçe daha fazla eğitim yöntemleri varsa daha eğlenceli olabilir.” (K7)

“Farkı bu ki hocam mesela ben online gibi bir şey meselen evde oturken bunu ıı hem görebilirim hem orenebilirim. Mesela klasik ders tehta var tabaşı var meselan hoca var her şey var. Ama bence bu çok iyi olur. Çünkü teknolojinin sayesinde biz her şeyi zaman harcamadan görebiliriz. Eee iyi bu ki mesela biz genel olarak bir şeyi hem görüyoruz hem öğreniyoruz bence.” (K10)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi sonrası ders motivasyonuna ilişkin görüşleri Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Ders Motivasyonuna İlişkin Görüşleri

Kodlar	f
Artacak	16
Azalacak veya Değişmeyecek	0

Tablo 10 incelendiğinde katılımcıların tamamının sanal gerçeklik destekli bir ders materyali kullanıldığında ders motivasyonlarının artacağı yönünde görüş bildirdikleri tespit edilmiştir. Bu bulgulara K1, K3, K4, K5, K6, K11 ve K15’in görüşleri örnek gösterilebilir.

“Bana göre ilk önce daha arttırıyor motivasyonu. Çünkü herkes merakli “ah orda ne yazdi orda ne var” bunu keşfediyorum. İı bu benim için daha ilginç. Ama boyle de düşünüyorum ki biraz önce normal olabilir. Ama ilk her şey daha heyecanlı daha ilginç oluyor. O yüzden herkes ıı herkesin motivasyonunu daha arttırı arttırıyor ve herkes bunu beğenecek sanırım”. (K1)

“Tabi ki ben. Arttı. Çünkü böyle şeyler ben önceden hiç görmedim. O yüzden bana ilginç geldi hem de şaşırdım. Bu yüzden ben(...) bu uygulamalar daha çok olsa iyi olur.” (K3)

“Çok etkilerdi. Bence daha iyi ve daha inovatif teknolojili bi şey olduğu için yani iyi olucak yani. Neden olmasın ki.” (K4)

“Daha yüksek olur motivasyonum. Çünkü ders güzel geçiyor, zaman geçiyor güzel. (...) Bakıyorsun her şey anlıyorsun. Mesela nasıl deyiliyor Türkçesi? Belki (...) Daha güzel öğreniyorsun. Sonra... sonra bi şeyi hatırlamaya için daha hızlı hatırlarsın çünkü biraz şey (...) Nasıl? Güzel, güzel oluyor. Ben anlamıyorum, anlatamıyorum.” (K5)

“Evet şey bazır her öğrencide öğrenciler bu duygu var şey okula gitmek istemiyor ama şey ı bu varsa her gün yeni şeler öğren öğreneceğim, her gün yeni şeyler göreceğim. Daha iyi olacak. Bu ev sanal gerçeklikler evde kullanacağım. Derste daha iyi olacak. (K6)

“Ders (...) Evet bazen motivasyon yok. Günler motivasyon yok. Ama mesela eee bence sınıfta sınıfta sanal gerçeklik kullanıyoruz. Ben her gün okula gitmek istiyorum. Eee çünkü yeni yeni şeyler görebilirim. Yeni şeyler eee alabilirim. Evet. (K11)

“Motimasyon bel..belki evet. Çünkü sık..sıkılmayacaktım daha pozitif bir şekilde öğrenecektim daha enerji olacak. Bu yüzden moticasyon daha iyi olacak. (K15)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyiminin olumlu görüşlerini gösteren bulgular Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyiminin Olumlu Yönlerine İlişkin Görüşleri

Kodlar	f
Zaman Enerji ve Para Tasarrufu	7
Bilgiyi Somutlaştırıcı	3
Motivasyon Arttırıcı	2
Öğrenmeyi Kolaylaştırıcı	2
Odaklanmayı Arttırıcı	1
Görsel Yönden Zengin	1

Tablo 11 incelendiğinde katılımcıların, sanal gerçeklik deneyiminin olumlu yönleriyle ilgili daha çok zaman enerji ve para tasarrufu sağladığı şeklinde görüş belirttikleri tespit edilmiştir. Katılımcıların bir bölümü sanal gerçekliği bilgiyi somutlaştırıcı yönüyle ele almışlardır. Bazı katılımcılar sanal gerçekliğin, ders motivasyonunu arttırıcı ve öğrenmeyi kolaylaştırıcı olduğu, bazı katılımcılar ise odaklanmayı arttırıcı ve görsel yönden zengin olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Bu bulgulara örnek olarak K1, K11, K12, K14, K10, K16, K6, K8, K5 ve K7'nin görüşleri verilebilir.

“Eee dediğimiz gibi bana göre bu zaman masrafı ııı kontrol ediyor. Daha tasarruf edebiliriz. Maddi konularda hatta tasarruf edebiliriz. Çünkü bazen bir şeyi görmek için ya da bir şeyi denemek için eee birçok para harc harc ediyoruz. Eee uzak yerleri gidiyoruz ama bu sanal gerçek ile belki 5 dakika sürüyor her şeyi öğrenebiliriz ... bu olumlu sanırım.” (K1)

“.. Yani mesela eee evet ve video izleyebiliriz doğru mu? Mesela eee ben evde otuyorum eee benim annem Lübnan’da. Beyrut’ta gidiyor gidiyorlar. Ama ben Türkiye’de ben sanal gerçekliği ile ben eee gidebilirim o onunla mesela.” (K11)

“Bence biz daha az vakit ihtiya var ı biz ok ok vakit git yani bu uygulama ile alakalı biz oraya gitmek ihtiyacı yok biz sadece sınıfayız ya da evdeyiz bir yere gitmek iin sanal gerek ile yeterli.” (K12)

“Dediėim gibi mesela ben param yoksa vaktim yoksa burda Őey gezebilirim Kunya, İstanbul, Roma. Bence daha iyi olucak.” (K14)

“Olumlu Őeyler bu ki hocam mesela bu ıı sanal gerekliėi yuzünden her Őeyi eee ok iyi ğrenebiliriz. Mesela eėer biz klasik bir sınıfta mesela hocan soylerse ki eee bu eee bu bir muze var duvarlarda resim var mesela iski insanlar bir ivleri kapısı atılarda gormeden ben hi hisedemiyorum. Ama gorduėum zaman Őimdi her Őeyi anlamadım. Bu ok guzel.” (K10)

“Sanal gereklikle ıı ilgili ıı olümlü Őeyler mesela ıı bir doktoru örüyoruz. Doktor var mesela ıı o bir ıı cerrah. İlk olarak o deneyimek iin bir Őey mesela bir hayvan yok mesela onu ıı onun üzerinde bir deneymek istiyor. Ama o boyle sanal gereklik ile yapacaksa o zaman biliyor nasıl dikebilirim nasıl ıı ila kullanabilirim.” (K16)

“Őey ğrenciler moti motivasyon verecek. Her ėün okula gitmek istiyor isterecek istiyor isteyecek. Sonra Őey (...) bence bu (...) teknoloji okulda varsa Őey aa ğrenciler daha iyi (...) anlayacak ve Őey korkmayacak ben bu bilmiyor nasıl sınav geecek.” (K6)

“Yani dediėim gibi ğrencinin yeni bir konuyu ğrenmesi kolaylaşabilir. Iı, ıı, bi kouya bir konuya derinden ıı bakabiliriz derinden anlayabiliriz, ıı öyle.” (K8)

“Dikkati ekiyor, merakı ekiyor, ok (...) mesela bu zamanda ğrenciler, ğrencilerin dikkati ok daėılır ama böyle programlar dikkatini daha guzel ekiyor.” (K5)

“Pozitif olarak ben aslında örsel bir insanım, insanlıyım. Mesela ok yazı yerine daha örsel Őeyleri ıı daha ok etkilendim bu yuzden onu hakkında

daha anlayabiliyorum görselleri daha anlayabiliyorum ve daha imagination daha iyi ifade ediyorum.” (K7)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyiminin olumsuz yönlerine ilişkin görüşleri ile ilgili bulgular Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyiminin Olumsuz Yönlerine İlişkin Görüşleri

Kodlar	f
Olumsuzluk Yok	6
Gerçeklikten Uzaklaştırıcı	4
Sağlığa Zararlı	2
Tembelleştirir	1
Klasik Bilgi Edinme Kaynaklarından Uzaklaştırıcı	1
Hayal Gücünü Köreltici	1
Zaman İsrafı	1
Teknoloji Bağımlılığı	1

Tablo 12’deki bulgular incelendiğinde katılımcıların sanal gerçeklik deneyiminin olumsuz yönleri ile ilgili olarak genellikle olumsuz bir yönünün bulunmadığı şeklinde görüş bildirdiği tespit edilmiştir. Olumsuz yönünün var olduğunu düşünen görüşler, gerçeklikten uzaklaştırdığı, sağlığa zarar verdiği, tembelleştirdiği, klasik bilgi edinme kaynaklarından uzaklaştırdığı, hayal gücünü körelttiği, zaman israfına ve teknoloji bağımlılığına sebep olduğu temaları etrafında toplanmıştır. Bu bulgulara örnek olarak K3, K6, K9, K11, K15, K1, K5, K10, K12 ve K13’ün verilebilir.

“Bence olumsuzlar yok.” (K3)

“Şey... Belki (...) evde öğrenmek istemeyecek belki ben bu gördüm tekrar yapmak zorunda sorunlu değilim ama çok olumsuz yok bence.” (K6)

“Olumsuz şeyleri ben daha önce düşünmedim, ne olumsuz olabilir. Bence şimdilik olumsuz yok.” (K9)

“Eee. Olumsuz bence eee mesela eee gerçekten hayat hayatta yaşamıyor yaşıyorum. Yani evet.” (K11)

“Yani sen böyle bakıyorsun dijital şekilde ama aynı hisset şş hissetmiyorsun aynı şey değil. Çünkü oraya gidi giderken gidersen daha fazla daha başka bir şey hissedeceksin. Çünkü yaklaşı yaklayıp yakla yaklaşılabilirsin. Dokuabilirsin belki. Farklı bir hisset hisse hissedeceksin yani.” (K15)

“Olumsuz... Olumsuz derken aklıma sağlık geldi. Yani biraz sağlığınıza verebilir. Hangi yönden? Göz sağlığına biraz zarar verebilir ama şu an kullandığımız akıllı tahta da öyle o yönden bakarsak. O yüzden şu an olumsuz aklıma bir şey gelmedi hocam.” (K8)

“Ve şey eee biz bugünlerde çok teknoloji yüzünden çok cep telefon çok bilgisayar kullanıyoruz ve insanlar tembelleşiyordular. O yüzden sanırım u bu olumsuz tarafı olabilir.” (K1)

“Belki bundan sonra insan istemez normal eğitim yapmayı çünkü normal bir şey normal tahtaya normal kitapları okumak istemez. Çünkü belki çok ilginç gelmez insana. Belki o olumsuz tarafı.” (K5)

“Olumsuz bu hocam mesela biz u tasavvur yapmadan her şeyi görüyoruz. Mesela eğer klasik olsa sanal gerçekliği olmasa biz düşüncelerimiz biraz farklı olur. Ama düşün-düşünmeden bunu görsek biraz fikirlerimiz çok açık olmuyor o yüzden olumsuz yeri de var. Hayal gücü azalıyor. Çünkü her şeyin hem avantajı var hem dezavantajı var. (K10)

“Bence u bu u bu teknoloji yani mesela biz çok vakit harcayabiliriz. Çünkü bunun la biz çünkü bu yeni bir teknoloji bizi dikkatimizi daha çekiyor o zaman biz çok vakit harcamak istiyoruz.” (K12)

“Olumsuz (...) Ben gordum yani olumsuzlar. Çok böyle ilginç şeye bağamlı oluyorsunuz.” (K13)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi sonrası sanal gerçeklik destekli ders materyallerinin hangi dil becerilerinde daha etkili olacağına yönelik görüşleri Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Sanal Gerçeklik Destekli Ders Materyallerinin Hangi Dil Becerilerinde Daha Etkili Olacağına Yönelik Görüşleri

Kodlar	f
Dinleme	11
Konuşma	10
Okuma	8
Yazma	5

Tablo 13 incelendiğinde katılımcıların sanal gerçeklik destekli ders materyallerinin dinleme, konuşma ve okuma becerilerinin geliştirilmesinde etkili olacağı görüşü üzerinde yoğunlaşıldığı tespit edilmiştir. Ayrıca okuma yazma becerisinin geliştirilmesinde etkili olacağı yönünde görüşler de mevcuttur. Bu bulgulara örnek olarak K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15 ve K16’nın görüşleri verilebilir.

“Eğer ben kullanma şansım vardı benim için şey konuşmak ıı konuda bu ıı sanal gerçeklik kullanıyordum. Ondan sonra yazma konuda. Sanırım bu iki konuda çok yardımcı olabilirdi.” (K1)

“Düşündüm bence okuma ı daha önce önceki söylediğim gibi dinleme konuşma ı nesela boyle bir yer görünce onun hakkında da arka planda bir şey bilebiliyorum aynı zamanda mesela orda farklı tablolar gördüm onları okuyabiliyorum. Bununla birlikte ı biriyle tartışabiliyorum. Çünkü sanal dünya boyle bir şey sadece sen değilsin orda ı başka bir kişiler olabilir o yüzden onlarla konuşabilirsin.” (K2)

“Bence yazmada ve konuşmada. Çu..Yazarken böyle sen gordüğün şeyde yazmak çok kolay. Görmediğin şeyi de yazamıyorsun. Hem de konuşmakta da aynı. Gordüğün şeyde bildiğin şeyde çok... iyi kolay konuşabilirsin.” (K3)

“Bence okuma dinlemede kullanırsa bence daha iyi olucak. Yani (...) yani (...) bu gozluk ya da başka bi şey kullanırken mesela daha iyi görebilir o okuma yazd.. şeyi. Dinlemede de dem dil dille dillenirken hem de görürerak bir şeyler öğrenebilir.” (K4)

“Konuşmada (...) Okumada (...) O kadar bence Bena en önemlisi o.” (K5)

“Bende tekrar dinleme ve konuşma daha iyi olacak. Çünkü şey eğer biz bu şeyleri goruyoruz dinliyoruz daha iyi anlayacağız. Daha iyi öğreneceğiz ve bize bu kolay şey olacak.” (K6)

“Okuma ve dinleme çünkü sanal gerçeklik audio virtial aracı olarak kullanabiliriz bu yüzden u bence okuma, okuma en en önemlidir ama sonra u dinlemede ola içerebilir. (K7)

“Dinleme, konuşma hem buraya eğer insanlar şey yapabilirsek diyalog kurarlar ekleyebilirsek konuşmamızı da geliştirebilir.” (K8)

“Bence okuma ve dinlemekte. Çünkü okumada bir metin açıklama yapıyor, bazen diyalog veriyor. Bu diyalogta u sanal gerçeklikte gerçekte bnen görebilirim diyalogtan insanlar ne yapıyor ya da metinde hangi konuda u konuşuyor.” (K9)

“Bence hocam bu uı dinlem ve (...) yazma için biraz iyi olur. Çünkü mesela eğer ben bir şeyi gordüm dinlemem çok becerim biraz iyi olur ve hem yeni kalimeleri öğreniyorum gör-gördüğüm yazmada biraz iyi olur. Bu yüzden yazma ve dinlemde eee çok onamli. (K10)

“Daha faydalı konuşma bence. Çünkü eee mesela ben Tömerde öğreniyorum. Ama farklı şekilde hocalar ile konuşuyorum. Mesela “yapecağım” ama sokakta yapacam. Eee ben Türk insanlar konuşabilirim daha iyi Türkçe biliyorum.” (K11)

“Yani bence bununla biz okumak ve dinlemek daha iyi öğrenebiliriz çünkü biz dedim ki ben dedim ki yani okuma pratiği için sanal gerçek ile mesela görseller biz görebiliyoruz ve sonra dinleme pratiği için u biz de sanal gerçek ile biz öğrenebiliriz. Çünkü biz bunlarda okuma ve dinleme u dinleme pratiği ile onunla daha odaklanabiliriz.” (K12)

“Az önce söylediğim gibi insanlar hangisini konuşması kötü mu yazması kötü mu, hangisi kötü kendisini bilerek sadece bu uygulamalarda çok şey var, sadece size alakalı yazmaya alakalı uygulama olsa onu indirip onu yapabilirsiniz. Dörsini de güzelce yapabilirsiniz. (K13)

“Bence dinleme daha etkili olacak. Çünkü mesela öğretmen ders anlatırken uı konuşurken ben konuştuğum anda o beni dinlemiyor sanal gerçeklikte.” (K14)

“Hepsi. Hepsini çünkü hepsi kötü. Bu yüzden hepsini daha iyi olmak istiyorum. Eee dinleme düşünüyorum daha faydalı olacak. Çünkü daha fazla dinleyeceksin. Ama okuma dı çok iyi olucak. Konuşma ve eğer farklı mesela başka insanlar ile konuşacaksın. Yani yuzyuze değil ama böyle birbirini görebilirsiniz. Ya yani sanki ora yani lifesın ööyle düşüneceksin ve konuşabilirsin onu da parktik yapabilirsin.” (K15)

“Konuşma. Evet eee çünkü konuşma konusunda daha iyi olur çünkü konuşma konusunda bazen biz bir şey biliyoruz. Bir kişiyle konuşurken hepsini unutuyoruz. Utanıyoruz. Böyle şeyler oluyor. Sanal gerçeklik olsa sanal bir ortamdır kişiyle konuşuyoruz böyle şeyler stresimizi azaltıyor.” (K16)

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi sonrası gelecekteki eğitim hayatlarında sanal gerçekliği nasıl kullanacaklarına yönelik bulgular Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14

Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimi Sonrası Sanal Gerçekliği Gelecekteki Eğitim Hayatlarında Nasıl Kullanacaklarına Dair Bulgular

Kodlar	f
Pratik ve Uygulamalı Eğitim	10
Tarihi ve Kültürel İçerikler	6
Teknolojik Araçlar ve Simülasyonlar	6
Eğitimde Etkileşim Eğlence	4
Bilgi Toplama ve Araştırma	1

Tablo 14 incelendiğinde katılımcıların gelecekteki eğitim hayatlarında sanal gerçekliği daha çok pratik ve uygulamalı eğitim, tarihi ve kültürel içerikler, teknolojik araçlar ve simülasyonlar konusunda kullanmayı düşündükleri tespit edilmiştir. Katılımcıların bir bölümünün ise eğitimde etkileşim-eğlence ve bilgi toplama-araştırma konularında sanal gerçekliği kullanmayı düşündüğü saptanmıştır. Bu bulgulara örnek olarak K1, K2, K3, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K10, K11, K12, K13, K14, K15 ve K16’nın görüşleri verilebilir.

“Mesela ben biliyorum ki tez yazmak için ve bazı konular için çok bilgi almam lazım ama yeterli zamanım yok çünkü çok çalışmam çalışmam lazım ben çaba göstermem lazım. O yüzden bu sanal gerçekl uygulamalarında web sitelerde çok rahat birçok bilgi en kısa surede toplayabilirim.” (K1)

“Buna benzer uygulamaları yani gördüğüm uygulama gibi u görmek isterim. Yani farklı dünyadaki sadece Türkiye’deki değil farklı yerleri u insanların gidemeyeceği yerleri mesela şeyde var 3D Mısır’daki piramitlerinde var o da sanal dünyası gibi sayılır yani içine girebiliyorsunuz. Eğitim hayatımda u farklı kitapların ya da makalelerin dijital versiyonları sanal dünyaya

yükleyerek onları daha çok hem metinleir kullanmak hem mesela konuya bağlı resimleri ya da fotoğları yüklerken boyle bir deneyim yapabilir insan eğitimde.” (K2)

“Tabi kendimi geliştirmek için bunu kullanırdım. Hem de derslerin ders çalıştığım zamanda bunu kullanırdım ben. Hem de tarihi yerleri göstermek istiyorum. Hem de boyle gelişen dünyadan bahsetmek istiyorum.” (K3)

“Ben ıı inşalah muhendislik bolumünda okuyacam. Otomaviv sektöründe. E o bu gozlükte kullanıp bu arabanı daha değerlı öğrenebilirim. Ya o mesela gozlük takıp mesela arabanı eee detayları detaylar var ya mesela hangi detaylar var yani büyük yüz yüze gibi olucak yani.” (K4)

“Belki onu kullanmak isterdim sohbet yapmaya, insanı hastayı muayene yapmaya için (...) yeni çıkan kitapları belki okumaya isterdim Türkçe dilinde indisçe ama şimdi okuyamıyorum belki bu bena kolay gelir böyle programlarla.” (K5)

“Şey eğer bu teknoloji varsa küçük çocuklar için daha şeyler gösterebilirim onlar daha heyecanlayabilirim (..) onlar şey daha dersler ve öğren, öğren şeyler daha iyi anlayacak.” (K6)

“Mimarlık eğitimi... Biz bir bina tas, tasa, tasarlayabiliriz çünkü bina tas tasarlarlarken bazen bir şeyler var hocam feeliniğ var his var, olmazsa olmaz bu yüzden ıı bu proceces bittikten sonra bu bina dizayn 3D varsa bu BR kullanırken nasıl hissettiğimiz anlayabiliyoruz. Bu oda biraz karalık bu uygun değil mesela. Bu oda ıı dar mesela uygun değil böyle hissedebilir. Çünkü benim arkadaşım, küçük arkadaşımınlar üniversitede onlar bilmiyorlar 5m ne kadar 3 m ne kadar bu yüzden onlar tuvalet için 2.x2m yapıyorlar ama bu çok büyük. Sanal gerçek varsa onlar goshuk kullanıyorlar kullanarak onlar hissedebilirler, bu uygundur uygun değil ve mesela başka pencere varsa lighting nasıl da mesela gelecekte audioda nasıl? Mesela opera house yapıyorsak uygun mu değil mi mesela sanal gerçek ile ulaşabiliriz.” (K7)

“Benim eğitimimde mesela bi uluslararası ilişkiler terminolojilerini yani hepsini değil de bazı terminolojileri anlatmak için belki kullanabiliriz bi de u şey uluslararası ilişkilerde tarih bahsettiği zaman ben bazen u anlayamayabiliyorum geçen yani şey geçmişteki iki ülkenin arasındaki savaşla şu anki durumlarına bakarsak gibi konularda anlayamayabiliyorum. Oralarda ya geçmişteki şu savaşları da belki de sanal gerçeklikle yapabilirlerse bence güzel olur.” (K8)

“Mesela tarihi konularda, tarihi subjectlerde biraz zor çünkü eski tarihlerde sadece biz okuyoruz insanlar böyle böyle yaptı diye. Ama bazı insanlar düşünüyor nasıl oldu bu şeyleri va bu sanal gerçeklikte mesela öğrenciler görürse çok iyi öğrenebilir insanlar daha eskide çok eskide böyle yaptı. Ayrıca başka konular var başka şeyleri var o da sadece bilgi almak yeter değil. Savaş hakkında, mekanları görürsek.” (K9)

“Hocam bence eee bu hava ve su kirlilik-kirliliği var ya ben-bence mesela biz burada zemindeyiz havada bazı problemler var onu görmeyeceğiz. Bence bu sanal gerçekliği kullanarken biz her şeyi orada görüyoruz. Ya meselen eğer su kirliliği de var eee biz urada deniz bir ukyanus var ya unu yakından görebiliriz. Bu çok iyi olur.” (K10)

“Eee. Mesela tıp fakültesinde birinci ve ikinci yıl sadece sınıfta sınıfta. Ama sanal gerçeklik gerçeklik ile biz doktor ile operasyon ve ameliyat hastanede eee günde biliriz. Yine mesela bir sınıfta eee mesela ameliyat günde biliriz ve nasıl meselen nasıl nasıl bu hastanede hastane ve evet çok faydalı tıp fakültede.” (K11)

“Mesela bence bununla bir pratik mesela u yapay zeka ile biz psikoloji bölümünde u psikoloji biz yapay zeka ile insanların davranışını öğrenmeliyiz ve yapay zeka ile biz u yani u görüşmesi görüşme yapabiliriz. Yapay zeka bir psikolojik hastalık olan ve ben bir psikolog olan ve onunla ben mesela bir pratik yapabiliyoruz. Sonra mesela psikoloji bölümünde bende u materyaller u videolar psikoloji bilgi hakkında alakalı izleyebilirim.” (K12)

“Pratik, zaten pratik yapmamız gerek olacak robot falan kururken. Onlar nasıl kurabiliriz, Youtube biliyorsunuz Youtube’den çalışarak videosu onlarla alakalı pratik yaparız inşallah derse gidip ikisini birleştirip yapabilirsiniz.” (K13)

“İı. (...) Gerçek olmayan bir proce oluşturabilirim. Ondan sonra bakıyurun oldu mu olmadı mı olduysa gerçek olarak yap-yapıyorum.” (K14)

“Ya mesela ben opresyan sü nasıl ameliyat video açıkken onu sanki ben orda yap yapıyorum diye hissedeceğim. Bu yüzden daha kolay olacak olabilir. Yani gerçek gerçekten bir ameliyat gir girsem daha kolay girecek benim için. Çünkü bu şey denedim ve belki yani deneyim gibi” (K15)

“Sanal geçekliği mesela ben (...) bilgisayar yapmak için soylersen mesela bir gidiyoruz birn şeyler yapıyoruz. Bir uygulama yapıyoruz. Bunu videolarda var ama boyle eğer sanal bir ortamda yaşarsak. Mesela bir sanal gerçekte yaşarsak ne yapabilirin. İlk düşünce için guzel oluyor.” (K16)

BEŞİNCİ BÖLÜM

SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu bölümde yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin görüşlerinin değerlendirilmesiyle ilgili sonuçlar, araştırmanın alt problemleri doğrultusunda tartışılmıştır.

5.1. Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğrenenlerin Sanal Gerçeklik Deneyimlerine İlişkin Görüşleri Hususunda Sanal Gerçeklik Deneyimi Öncesi Yapılan Görüşmelerle İlgili Sonuç ve Tartışma

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerinin incelendiği bu çalışmada sanal gerçeklik ile ilgili ön bilgilerin, “gözlük kullanımı, sanal dünyalar ve yapay zeka” olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin daha önceki sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşleri incelendiğinde katılımcıların büyük çoğunluğunun sanal gerçekliği daha önce deneyimlemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin ders materyali olarak sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin bulgular incelendiğinde daha önce hiçbir katılımcının sanal gerçekliği deneyimlemediği sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin yabancı dil öğretiminde kullanılması ile ilgili görüşlerinin “yabancı dil öğretimini kolaylaştırdığı, yabancı dil öğretimini hızlandırdığı, daha iyi bir öğrenim sağladığı, yabancı dil öğretiminde yeni fırsatlar sağladığı” sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan sonuçlara paralel olarak; Gündüz (2022), yabancı dil öğretiminde sanal gerçeklik kullanımına yönelik öğrenici görüşlerini ele aldığı çalışmasında, katılımcıların SG ile yabancı dil öğrenmeyi yenilikçi, ilgi çekici, heyecan veren, eğlenceli, esnek ve öğrenmeyi kolaylaştırıcı bulduğu sonucuna ulaşmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kullanılması ile ilgili görüşlerinin “daha iyi bir öğrenim sağladığı, yabancı dil olarak Türkçe öğretimini kolaylaştırdığı, yabancı dil olarak Türkçe öğretimini daha eğlenceli hale getirdiği ve faydasız olduğu” sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşleri incelendiğinde “güzel bir deneyim olduğu, zaman tasarrufu sağladığı, maddi tasarruf sağladığı, yapılan işi kolaylaştırıcı özellikte olduğu, emek ve enerji tasarrufuna imkân sağladığı, deneyimin mutluluk verici olduğu, hayat değiştirici özellikler taşıdığı ve yapılan işe ilgili detaylar sunduğu” sonucuna ulaşılmıştır. Topçu (2024) sanal gerçeklik uygulaması deneyimleyen bireylerin, bu deneyimden heyecan duyduğunu, öğrencilerin motivasyonunu arttırdığını ve merak uyandırıcı olduğunu belirtmiştir. Yine Kaleli, Tepe ve Tüzün (2017) sanal gerçeklik ortamlarının kullanıcılarda merak uyandırıcı, ilgi çekici ve etkileyici bir tat bıraktığından bahsetmişlerdir. Çalışmamızın konu ile ilgili sonuçlarının alanyazınla uyumlu olduğunu söylemek mümkündür.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçekliğin ders materyali olarak kullanılması durumunda hangi dil becerilerinde daha etkili olacağı ile ilgili görüşlerinin daha çok “konuşma ve dinleme” aynı zamanda “okuma ve yazma” olacağı sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi sonrası klasik ders materyalleri ile sanal gerçeklik destekli ders materyalleri arasındaki fark ile ilgili görüşleri incelendiğinde “sanal gerçeklik destekli ders materyallerinin daha somut olacağı, öğrenmeyi kolaylaştırıcı olacağı, daha ilginç olacağı, daha eğlenceli olacağı, daha kapsayıcı olacağı, merak uyandırıcı olacağı, odaklanmayı arttıracacağı, zaman ve emek tasarrufu sağlayacağı” sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi sonrası, sanal gerçeklik destekli ders materyallerinin ders motivasyonlarını arttıracığı yönünde görüş bildirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyiminin olumlu yönleriyle ilgili görüşleri incelendiğinde sanal gerçekliğin “zaman, emek ve para tasarrufuna olanak sağlayacağı, bilgiyi somutlaştıracığı, yapılan işle ilgili motivasyonu arttıracığı,

öğrenmeyi kolaylaştıracağı, odaklanmayı arttıracağı, görsel zenginlik sunacağı” sonucuna ulaşılmıştır. Bozdemir (2022) yabancı dil olarak İngilizce öğrenenlerin yabancı dil öğretiminde sanal gerçeklik deneyimleri ile ilgili katılımcıların bu deneyimi ilgi çekici, motivasyonu arttırıcı, eğlenceli, eğitim süresini ve eğitim maliyetini azaltıcı bulduklarını belirtmiştir. Bu anlamda iki çalışmanın ulaştığı sonuçların paralellik gösterdiği görülmektedir.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyiminin olumsuz yönleriyle ilgili görüşleri incelendiğinde sanal gerçekliğin “olumsuz bir yönünün bulunmadığı, gerçeklikten uzaklaştırıcı etkisinin olduğu, sanal gerçekliğin yoğun kullanımının insan sağlığını olumsuz etkileyebileceği, insanı tembelleştireceği, öğreniciyi klasik bilgi edinme kaynaklarından uzaklaştıracağı, hayal gücünü körelteceği, bilinçsiz kullanımının zaman israfına yol açacağı, teknoloji bağımlılığını pekiştireceği” sonucuna ulaşılmıştır. Ulaşılan sonuç Bozdemir (2022) ‘in ulaştığı sonuçlarla uyushmaktadır. Bahsi geçen çalışmada İngilizce öğrenimi için tasarlanan bir sanal gerçeklik uygulamasını deneyimleyen bireylerin, bu tecrübenin gerçek dünyadan kopukluk hissi verdiği görüşünü belirttiklerinden bahsedilmiştir.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenler, sanal gerçeklik deneyimi sonrası sanal gerçeklik destekli gerçekli ders materyallerinin en çok dinleme, konuşma ve okuma becerilerinin geliştirilmesinde etkili olacağı yönünde görüş bildirmişlerdir. Az sayıda katılımcı yazma becerisinin geliştirilmesinde etkili olacağını savunmuştur. Deneyim öncesi sorulan sanal gerçeklik destekli ders materyallerinin hangi dil becerisinde etkili olacağı yönündeki soruya verilen cevaplarla karşılaştırıldığında frekans sıralamasının değiştiği görülmüştür. Deneyim öncesinde ilk sırada konuşma becerisi yer alırken deneyim sonrası dinleme becerisi yönünde daha çok görüş bildirilmiştir. Yine her iki tablo inceleğinde yazma becerisinde kullanımın faydalı olacağına dair frekans deneyim sonrası bulgularda anlamlı bir şekilde yükselmiştir.

Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin sanal gerçeklik deneyimi sonrası, sanal gerçekliği gelecekteki eğitim hayatlarında nasıl kullanacakları konusunda yöneltilen sorulara verilen cevaplara göre “pratik ve uygulamalı eğitim, tarihi ve kültüre içerikler, teknolojik araçlar ve simülasyonlar, eğitimde etkileşim ve eğlence, bilgi toplama ve araştırma sonucuna ulaşılmıştır.

5.2. Öneriler

- Dil öğretim merkezleri tarafından sanal gerçeklik teknolojisi öğrencilere tanıtılmalıdır.
- Dil öğretim merkezleri ve Türkçe eğitimi bölümleri, mühendislik, eğitim ve fen fakülteleriyle ortak sanal gerçeklik projeleri geliştirmelidir.
- Sanal gerçeklikle ilgili seminer, sempozyum ve paneller düzenlenmelidir.
- Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi alanında yapılan yüksek lisans ve doktora tezlerinde ve bu alanla ilgili akademik çalışmalarda sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik konuların çalışılması, bu konularla ilgili uygulamalar yapılması teşvik edilmelidir.
- Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi için sanal gerçeklik destekli ders materyalleri hazırlanmalıdır.
- Mevcut Türkçe öğretim setleri VR gözlüğüyle kullanılabilecek ortamlara aktarılmalıdır.
- Bireysel Türkçe öğrenimi için sanal gerçeklik destekli ders içerikleri hazırlanmalıdır.

KAYNAKÇA

- Akaslan, D., Ernst, F. B., Sarıışık K, G. ve Erdoğan, S. (2018). “Sanal gerçeklik uygulamaları için araştırma ve eğitim ortamı”. *Electronic Turkish Studies*, 13(21).
- Alfarsi, G.M., Yusof, A.B., Romli, A.M., Tawafak, R.M., Malik, S.I., Jabbar, J. and Rsuli, M.E. (2021). “A review of virtual reality applications in an educational domain.” *Int. J. Interact. Mob. Technol*”, 15, 99.
- Al-Maamari, A. A. A. H. (2021). “An overview of grammar translation method’s effect on efl teaching and learning”. *IJET (Indonesian Journal of English Teaching)*, 10(1), 26-35.
- Alsubhi, A., Mohamed Adnan, M.A., Yusof, A.B., Awae, F. and Abuhassna, H. (2023). “Unlocking the future of arabic languages teaching: exploring communicative language teaching methodology”. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*.
- Alyssia M.M.R (2024). “The desing implementation of virtual reality simulations in Spanish for the healt professions: what are learnes’ perceptions”. *Computer Assisted Language Learning*. DOI:10.1080/09588221.2024.2393325
- Ambrosio, A.P., & Fidalgo, M.I. (2020). “Past, present and future of virtual reality: analysis of its technological variables and definitions”. *Culture & History Digital Journal*.
- Ammanuel, S., Brown, I., Uribe, J., & Rehani, B., (2019). “Creating 3d models from radiologic images for virtual reality medical education modules”. *Journal of medical systems*, 43(6), 166.
- Ansar, M.K. (2019). “Teaching arabic using total physical response (tpr) at the language development center (ppb) at antisari islamic state university, banjarmasin.” *Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*.
- Anthes, C., García-Hernández, R.J., Wiedemann, M., and Kranzlmuller, D. (2016). “State of the art of virtual reality technology”. *2016 IEEE Aerospace Conference*, 1-19.

- Araiza-Alba, P., Keane, T., and Kaufman, J. (2020). "Are we ready for virtual reality in K-12 classrooms?" *Technology, Pedagogy and Education*, 31, 471 - 491.
- Ateş, E., ve Aytekin, H. (2020). "Küreselleşen dünyada çokkültürlülük ve yabancı dil eğitimi." *OPUS International Journal of Society Researches*, 15(26), 4563-4579.
- Baltacı, A. (2019). "Nitel araştırma süreci: nitel bir araştırma nasıl yapılır?" *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
<https://doi.org/10.31592/aeusbed.598299>
- Baş, B., ve Yıldırım, T. (2018). "Yabancılar Türkçe öğretiminde teknoloji entegrasyonu". *Ana Dili Eğitimi Dergisi*.
- Batdı, V. (2021). "Yabancılar dil öğretiminde teknoloji kullanımı: bir karma-meta yöntemi". *Milli Eğitim Dergisi*, 50(1), 1213-1244.
<https://doi.org/10.37898/MED.2021.50.1.1213>
- Bayraktar, E. ve Kaleli, F. (2007). "Sanal gerçeklik ve uygulama alanları". *Akademik Bilişim*, 1-6.
- Berryman, D.R. (2012). "Augmented reality: a review". *Medical Reference Services Quarterly*, 31, 212 - 218.
- Biçer, N. (2012). "Hunlardan günümüze yabancı dil olarak Türkçenin öğretimi". *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 1(4), 109-133.
- Biçer, N. (2015). Yabancılar Türkçe Öğretiminde Öğrenen Özerkliği Süreçlerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Bidenko, L. and Bespalova, H. (2017). "Implementing audio-lingual method to teaching ukrainian as a foreign language at the initial stage". *Advanced Education*, 3, 23-27.
- Boyles, B.D. (2017). "Virtual Reality and Augmented Reality in Education".

- Bozavlı, E. (2017). "Vocabulary teaching in foreign language via audiovisual method technique of listening and following writing scripts". *International Education Studies*, 10, 129-135.
- Bozdemir, Y. (2022). Sürükleyici Sanal Gerçeklik Kullanımının Yabancı Dil Eğitiminde Dinleme Becerisine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Brandt, LW ve Metzger, W. (1969). "Gerçeklik, ne anlama geliyor?" *Psikolojik Raporlar*, 25, 127 - 135.
- Bryson, S. (2013). "Virtual reality: a definition history-a personal essay". ArXiv, abs/1312.4322.
- Budiman, A. (2017). "Behaviorism and Foreign Language Teaching Methodology". *Academic Journal of English Language and Education*.
- Korkmaz, C.B. (2022). "Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde teknoloji tabanlı dinleme becerilerinin öğretimi". *Uluslararası Eğitim Teknolojileri ve Bilimsel Araştırmalar Dergisi*.
- Can, T. (2009). "Learning and teaching languages online: a constructivist approach". *Novitas-ROYAL*.
- Can, T. ve Şimsek, I. (2016). Eğitimde Yeni Teknolojiler: Sanal Gerçeklik İçinde A. İşman, H. F. Odabaşı ve B. Akkoyunlu (Ed.), Eğitim Teknolojileri Okumaları 2016. Salmat Basım Yayıncılık Ambalaj. Ankara: Ayrıntı Yayınları.
- Caudell, T.P. (1995). "Introduction to augmented and virtual reality". *Other Conferenc*
- Chahrak, N., Usyk, L., Pryimak, L., Pershukova, P. ve Adamova, H. (2021). "Application of the concept of cognitive linguistics in teaching foreign languages". *Laplace em Revista*, 7, 519-526.
- Chalik, S.A. (2020). "Metode langsung". *Strategi Pembelajarannya*.

- Curtain, H.A. ve Haas, M. (1995). "Integrating foreign language and content instruction". *Grades K-8. ERIC Digest*.
- Çakmak, C. (2014). "Yabancı dil olarak Türkçenin tarihçesine genel bir bakış denemesi". *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 4(2), 167-182.
- Darici, N. (2022). "Suggestopedia: an effective way to teach and learn a foreign language". *ScienceRise*.
- Demir, T. T., Yıldız, A. G. ve Peler, M. (2022). "Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi alanında nitel araştırma yöntemleri kullanılarak yapılan lisansüstü tezlerdeki eğilimler". *Çocuk Edebiyat ve Dil Eğitimi Dergisi*, 5(1), 59-82.
- Demirel, İ. F. ve Yılmaz, M. Y. (2021). "Yabancı/ikinci dil olarak Türkçe öğretiminde gazete kullanımı". *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 19(2), 99-112.
- Demirer, V. ve Erbaş, Ç. (2015). "Mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarının incelenmesi ve eğitimsel açıdan değerlendirilmesi". *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3).
- Demirezen, M. (2014). "Cognitive-code learning theory and foreign language learning relations". *International Online Journal of Education and Teaching*, 1.
- Diller, K.C. (1981). "Natural methods of foreign-language teaching: can they exist?" what criteria must they meet? *Annals of the New York Academy of Sciences*, 379. DOI:10.1080/09588221.2024.2393325
- Dudakov, N. (2021). Research of Immersion in Virtual Reality Technology for the Stage of Information Systems Design. *Proceedings of the 31th International Conference on Computer Graphics and Vision*. Volume 2.
- Dueñas, M.D. (2004). "The "whats," "whys," "hows" and "whos" of content-based instruction in second/foreign language education". *International Journal Of English Studies*, Vol, 4, 73-96.

- Dzardanova, E. ve Kasapakis, V. (2023). “Virtual reality: a journey from vision to commodity”. *IEEE Annals of the History of Computing*, 45, 18-30.
- Elmayantie, C. (2015). “The use of grammar translation method in teaching english”. *Journal on English as a Foreign Language*, 5, 125-132.
- Ercilasun, A. B. (2005). *Başlangıçtan Yirminci Yüzyıla Türk Dili Tarihi*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Ergül, E., Mutlu, M., Usta, B. ve Çelebi, C. (2019). “Türkiye’de yabancılara Türkçe öğretimi alanında hazırlanmış lisansüstü tezler üzerine bir meta-analiz çalışması”. *Temel Eğitim*, 1(3), 39-52.
- Filali, Y.E. and Krit, S. (2018). “Augmented reality types and popular use cases”. *International Conference of Computer Science and Renewable Energies*.
- Freina, L. and Ott, M. (2015). “On immersive virtual reality in education: state of the art and perspectives”. *eLearning and Software for Education (eLSE)*
- Gasimova, Eminova, Aliyeva, E. (2024). “Implementation of a communicative approach in teaching a foreign language”. *Filologiya məsələləri Journal of Philological Issues*.
- Gattegno, C. (1974). “Teaching foreign languages in schools the silent way”.
- Geçgel, H. ve Peker, B. (2020). “Multimedya araçlarının yabancı dil öğretimine etkisi üzerine öğretmen görüşleri”. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (20), 12-22.
- Gerasimova, N. and Sultanova, A. (2021). “About the intergration of approaches to learning foreign languages”. *The Humanities and Social Sciences*.
- Gündoğmuş, N., Orhan, G. ve Şahin, I. (2016). “Foreign language teaching with augmented reality application”.
- Gündüz, A. (2022). *Sanal Gerçeklik Destekli Görev Tabanlı Dil Öğretimi Yaklaşımının Lisansüstü Öğrenciler Üzerine Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Güneş, F. (2011). “Dil öğretim yaklaşımları ve türkçe öğretimindeki uygulamalar”. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 123-148.
- Güneş, F. (2013). “Dilbilgisi öğretiminde yeni yaklaşımlar”. *Journal of Language and Literature Education*, 2(7), 71-92.
- Holubova, H. (2021). “The role of the cognitive-communicative approach in the foreign language teaching”: Theoretical Aspects. *Pedagogical concept and its features, social work and linguology*.
- Ince, B. (2021). “Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde teknoloji destekli akran öğretiminin konuşma kaygısına etkisi”. *Rumelide Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*.
- Işcan, A. (2010). “Use of suggestopedia in turkish teaching as foreign language”. *Turkish Studies*, 1317-1322.
- Işık, A. (2011). “Language education and elt materials in Turkey from the path dependence perspective”. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 40(40), 256-266.
- Joukoulia, A. (2016). “Teaching English as a foreign language today integrated approach versus communicative approach”. *CALR Linguistics Journal - Issue 7*.
- Kahveci, A. H. ve Sondaş, A. (2023). “Eğitimde sanal gerçeklik teknolojilerine genel bakış”. *Kocaeli Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 6(1), 6-13.
- Kamińska, D., Sapinski, T., Wiak, S., Tikk, T., Haamer, R.E., Avots, E., Helmi, A.M., Ozcinar, C. and Anbarjafari, G. (2019). “Virtual reality and its applications in education”. *Survey. Inf.*, 10, 318.
- Kana, F. ve Elkıran, Y. M. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde dijital okur-yazarlık, uzaktan eğitim ve materyal geliştirme. Köksal, D., Ulu, Ö. G. ve Duruk, E. (Ed.). *Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretimi: Dil Politikası-Kültür-Yöntem-Teknoloji içinde* (s. 71-89). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Karacan, C. G., & Akoglu, K. (2021). “Educational augmented reality technology for language learning and teaching: A comprehensive review”. *Shanlax International Journal of Education*, 9(2), 68-79.

- Kaya, H. (2015). "Blending technology with constructivism: implications for an elt classroom". *Teaching English with Technology*, 15, 3-13.
- Kayabaşı, Y. (2005). "Sanal gerçeklik ve eğitim amaçlı kullanılması". *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(3), 151-158.
- Kellman, P.J., & Arterberry, M.E. (1998). *The Cradle of Knowledge: Development of Perception in Infancy*.
- Kıraç, K. (2020). "Yabancı dil öğretiminde yöntem ve sonrası: 2020'den sonra". *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(2), 680-691.
- Kiruthika, J. and Khaddaj, S. (2017). "Impact and challenges of using of virtual reality & artificial intelligence in businesses". *2017 16th International Symposium on Distributed Computing and Applications to Business, Engineering and Science (DCABES)*, 165-168.
- Koenderink, J.J. (2015). "Esse est percipi & verum factum est. Psychonomic". *Bulletin & Review*, 22, 1530-1534.
- Kolesnichenko, A.N. (2023). "The possibilities of using virtual reality technology in teaching a foreign language". *Samara Journal of Science*.
- Korkmaz, Ö. ve İnal, M. (2019). "Eğitsel oyunların öğrencilerin yabancı dil olarak Türkçe öğrenmeye dönük tutumlarına ve konuşma becerilerine etkisi". *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 898-913.
- Kuo-Wei Kyle Lai and Hao-Jan Howard Chen (2023). "VR ve PC görsel roman oyununun kelime öğrenimi üzerindeki etkileri üzerine karşılaştırmalı bir çalışma". *Computer Assisted Language Learning*, 36:3, 312-345
- Kurbanoglu, S. S. (1996). "Sanal gerçeklik: gerçek mi, değil mi?". *Türk Kütüphaneciliği*, 10(1), 21-31.
- Labenko, O. (2023). "From traditional method to task-based approach: a critical analysis of foreign language teaching methods". *Problems Of Semantics, Pragmatics And Cognitive Linguistics*.

- Laghari, A.A., Jumani, A.K., Kumar, K., and Chhajro, M.A. (2021). "Systematic analysis of virtual reality & augmented reality". *International Journal of Information Engineering and Electronic Business*.
- Lanier, J. (1992). "The age of virtual reality". *Virtual Reality Research Journal*, 1(1), 5-15
- Leaver, B.L. and Stryker, S.B. (1989). "Content-based instruction for foreign language classrooms". *Foreign Language Annals*, 22, 269-275.
- Lestary, A. (2019). "The use of grammar translation method (gtm) in teaching bahasa indonesia to foreign learner". *Tefla Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*.
- Li, M., Pan, Z., Sun, Y. and Yao, Z. (2021). "Virtual reality in foreign language learning: a review of the literature". *2021 IEEE 7th International Conference on Virtual Reality (ICVR)*, 302-307.
- Liang, S. ve Roast, C. (2014). "Five features for modeling augmented reality". *Interacci*
- Liu, Y. (2024). "The overview of the natural approach". *Scientific Journal of Technology*.
- Livingstone, K.A. (2012). "Task-based language teaching as a suitable didactic method for the teaching and learning of second and foreign languages".
- Lyubova, T.V., Bilyalova, A.A. and Evgrafova, O.G. (2014). "Grammatical and communicative method - a new approach in the practice of teaching foreign languages". *Asian Social Science*, 10, 261.
- Marinova, E.V. (2024). "Reality as technology, or ontological lexicon in modern processes nomination". *Nauchnyi dialog*.
- Mart, Ç.T. (2013). "The audio-lingual method: an easy way of achieving speech". *The International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 3.
- Mazuryk, T. (1999). "Virtual reality history, applications". *Technology and Future*.
- Melinda, V. and Widjaja, A.E. (2022). Virtual Reality Applications in Education. *International Transactions on Education Technology (ITEE)*.

- Memiş, M. R. ve Erdem, M. D. (2013). “Yabancı dil öğretiminde kullanılan yöntemler, kullanım özellikleri ve eleştiriler”. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8/9(Summer 2013), 297-318.
- Meske, C., Hermanns, T., Jelonek, M.P. ve Doğangün, A. (2022). “Enabling human interaction in virtual reality: an explorative overview of opportunities and limitations of current vr technology”. *Interacción*.
- Meskill, C. (2002). *Teaching and Learning in Real Time: Media, Technologies, and Language Acquisition*. Houston: Athelstan.
- Mihelj, M., Novak, D., & Beguš, S. (2014). *Interaction with a Virtual Environment*.
- Mirakhmedova, Z.E. (2020). Communicative Language Teaching As The Most Effective Way Of Teaching Foreign Languages. *Theoretical & Applied Science*, 81, 571-574
- Mozaffari, S. and Hamidi, H. (2022). “Impacts of augmented reality on foreign language teaching: a case study of Persian language”. *Multimedia Tools and Applications*, 82, 4735 - 4748.
- Mütterlein, J. (2018). “The three pillars of virtual reality? Investigating the roles of immersion, presence, and interactivity”. *Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Mwanza, D.S. (2017). “The eclectic approach to language teaching: its conceptualisation and misconceptions”. *International journal of humanities and social sciences*, 4, 53-67.
- Nobrega, F.A. ve Rozenfeld, C.C. (2019). “Virtual reality in the teaching of fle in a brazilian public school”. *Languages*.
- Oğur, E. ve Baştürk, Ş. (2022). “Türkiye Türkçesi öğrenen Kazak öğrencilerde ana dili etkisi”. *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9(33), 1-15.
- Okur, Ş. (2024). “Yabancılarla türkçe öğretiminde dijital araçların kullanımı”. *Uluslararası Türkçe Öğretimi Araştırmaları Dergisi*, 2024, 4(1); 25-44.

- Ott, M. and Freina, L. (2015). "A literature review on immersive virtual reality in education: state of the art and perspectives". *11th International Conference eLearning and Software for Education*.
- Özdemir, C. (2018). "Yabancı dil olarak türkçe öğretiminin tarihçesi". *Alatoo Academic Studies*, 58-65.
- Paker, T. (2012). "Yabancı dil öğretiminde yöntem ve yaklaşımlar". A. Sarıçoban ve Z. M. Tavil (Ed). *Yabancı dil öğretiminde öğretim teknolojileri ve materyal tasarımı*, (ss. 159-184). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Paker, T. (2015). "Durum çalışması". Seggie, F. N. ve Bayyurt, Y. (Ed). *Nitel Araştırma: Yöntem, Teknik, Analiz ve Yaklaşımları*. (ss.119-134). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pamessangi, A.A. (2020). "Application of community language teaching in teaching the Arabic language".
- Parekh, P., Patel, S., Patel, N. and Shah, M. (2020). "Systematic review and meta-analysis of augmented reality in medicine, retail, and games". *Visual Computing for Industry, Biomedicine, and Art*, 3.
- Petric, J. (2000). "Time for a reality check". *Proceedings of the 18th International Conference on Education and Research in Computer Aided Architectural Design in Europe (eCAADe)*.
- Petroski, K. (2018). "Virtual realities". *Fiction and the Languages of Law*.
- Pisarenko, V. and Arsaliev, S. (2016). "Audiovisual technologies for foreign languages teaching". *2016 IEEE 10th International Conference on Application of Information and Communication Technologies (AICT)*, 1-6.
- Polat, A. (2022). "Nitel araştırmalarda yarı-yapılandırılmış görüşme soruları: Soru form ve türleri, nitelikler ve sıralama". *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(Özel Sayı 2), 161-182.
- Politzer, R.L. (1980). "Foreign language teaching and bilingual education". *Research Implications. Foreign Language Annals*, 13, 291-297.

Poljakova, E. (2023). "Realität als macht."

Prefume, Y. (2007). "Constructivism in foreign language learning". *Academic exchange quarterly*, 11, 5.

Qizi, F.I., and Valiyevna, Q.S. (2021). "The usage of an audio-linguistic method of learning english as a foreign language by intermediate students". *The American Journal of Social Science and Education Innovations*.

Rakhmankulova, S.E. (2020). "Cognitive linguistics approaches to teaching foreign grammar".

Rambe, S. (2019). "Total physical response english education". *English Journal for Teaching and Learning*.

Ribeiro De Oliveira, T., Biancardi Rodrigues, B., Moura Da Silva, M., Antonio N. Spinassé, R., Giesen Ludke, G., Ruy Soares Gaudio, M., Iglesias Rocha Gomes, G., Guio Cotini, L., Da Silva Vargens, D., Queiroz Schimidt, M., Varejão Andreão, R. and Mestria, M. (2022). "Virtual reality solutions employing artificial intelligence methods, a systematic literature review". *ACM Computing Surveys*, 55, 1 - 29.

Richards, J.C. and Rodgers, T.S. (2001). "Approaches and methods in language teaching". *Community Language Learning*.

Rustipa, K. (2011). "Suggestopedia: how does it accelerate language learning".

Salazar, L.H. and Batista, J. (2005). "Hacia la consolidación de un enfoque ecléctico en la enseñanza de idiomas extranjeros".

Sarıbaş, S. (2021). "Baudrillard'a göre oyunlarda hipergerçekçilik kavramı". *Uluslararası Akademik Birikim Dergisi*.

Sarifa, N. (2020). "Enhancing efl learners' English proficiency and intelligence by implementing the eclectic method of language teaching". *Arab World English Journal*.

- Sarkar, S.B., S, A., V, A. ve K, D. (2022). “Exploration and aspects on augmented reality”. *2022 International Conference on Power, Energy, Control and Transmission Systems (ICPECTS)*, 1-6.
- Searle, J.R. (2014). “The social construction of reality”.
- Shanmugam, M., Sudha, M., Lavitha, K., Venkatesan, V.P. ve Keerthana, R. (2019). “Research opportunities on virtual reality and augmented reality: a survey”. *2019 IEEE International Conference on System, Computation, Automation and Networking (ICSCAN)*, 1-6.
- Shukurova, F. (2024). “Foreign language teaching methods in task-based learning”. *Arab World English Journal*.
- Siros, and Izadpanah (2010). “A study on task-based language teaching: from theory to practice”.
- Skulmowski, A. (2023). “Ethical issues of educational virtual reality”. *Comput. Educ. X Real.* 2, 100023.
- Sloman, K.N. (2010). “Research trends in descriptive analysis”. *The Behavior Analyst Today* 11, 20-35.
- Smith, J. and Johnson, L. (2018). Mühendislik Eğitiminde Sanal Gerçekliğin Rolü. *Uluslararası Mühendislik Eğitimi Dergisi*, 34(2), 78-91.
- Solodilova, I. (2020). “Linguo-cognitive approach in foreign language teaching”.
- Stein, L. (1992). “The limits of early VR technology: A critical review”. *Tech History Quarterly*, 5(1), 30-35.
- Şekerci, C. (2017). “Sanal gerçeklik kavramının tarihçesi”. *The Journal of International Social Research*, 10, 1126-1133.
- Şimşek, B. (2023). “Dil öğretiminde sanal gerçeklik uygulamalarının kullanımı”. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 12(2), 816-836.

- Şimşek, B. (2023). “Dil öğretiminde sanal gerçeklik uygulamalarının kullanımı”. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 12(2), 816-836.
- Şimşek, R. (2021). “Yumuşak güç göstergesi: Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde okuma metinleri”. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, 40(1), 423-440.
- Tang, S., Kwoh, C.K., Teo, M., Sing, N.W. and Ling, K.V. (1998). “Augmented reality systems for medical applications”. *IEEE engineering in medicine and biology magazine: the quarterly magazine of the Engineering in Medicine & Biology Society*, 17 3, 49-58 .
- Tarhan, Z. (2020). Sanal Gerçeklik Araçlarının Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Sözcük Öğrenimine Etkisi ve Akılda Tutmadaki Verimliliği. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Temizyürek, F., ve Toker, H. (2022). “Yabancı dil olarak türkçe öğretiminde proje tabanlı öğrenmenin kullanımı”. *International Journal of Languages Education*.
- TDK (2024). Güncel Türkçe sözlük sanal maddesi. Erişim tarihi. 12.06.2024, <https://sozluk.gov.tr/>
- Thapliyal, A. (2023). “Virtual reality versus augmented reality”. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*.
- Topçu, T. (2024). “Yabancı dil öğretiminde sanal gerçeklik teknolojisinin etkileri”.
- Trad, P.V. (1994). “Perceptions seeking consciousness: a developmental model for interpreting the origins of reality”. *International Forum of Psychoanalysis*, 3, 43-54.
- Tumposky, N.R. (1984). “Behavioral objectives, the cult of efficiency, and foreign language learning: are they compatible?”. *TESOL Quarterly*, 18, 295-310.
- Ural, N. (2021). “Yabancı Dil Öğretiminde Sanal Gerçeklik Kullanımı”. Asutay, H. (Ed.) içinde *Dil Öğretiminde Yeni Teknik Ve Yöntemler*, s. 145-161. Paradigma Akademi.
- Urazova, S.L. (2018). “Multivariance of reality in the digital paradigm”. *Journal of Flm Arts and Film Studies*.

- Vladimirovna, S.V. (2020). “Cognitive approach in teaching foreign languages”.
- Wilkinson, M., Brantley, S. and Feng, J. (2021). “A mini review of presence and immersion in virtual reality”. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 65, 1099 - 1103.
- Wloka, M.M. (1995). “Interacting with virtual reality”.
- Yang, L. (2024). “A comprehensive review of total physical response”. *Frontiers in Sustainable Development*.
- Yıldız, N. (2018). Bilim ve Sanat Merkezinde Görev Yapan Türkçe Öğretmenlerinin Ders Materyali Geliştirme/Kullanma Durumlarının İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Zhai, N. (2017). “The application of virtual reality technology in building immersive foreign language teaching environment”. *DEStech Transactions on Engineering and Technology Research*.
- Zhi, Z. (2001). “Gerçekliğin anlamı”. *Wuhan Üniversitesi Dergisi*.

EKLER

EK 1

ARAŞTIRMADA KULLANILAN GÖRÜŞME FORMU GÖRÜŞME FORMU

Değerli Katılımcı

Bu görüşme, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen bireylerin sanal gerçeklik deneyimlerine ilişkin görüşlerini almak amacıyla hazırlanmıştır. Şu anda bu görüşmede ses kaydı alınmaktadır. Ses kayıtları başka kişi ve kurumlarla paylaşılmayacaktır.

Muhammet Arıcan

Geçmişe Yönelik Sorular

- Sanal gerçeklik hakkında bildiklerinizi açıkla mısınız?
- Sanal gerçeklik uygulaması ile ilgili deneyiminizi açıkla mısınız?
- Ders materyali olarak sanal gerçeklik uygulaması deneyimlediniz mi?
- Daha önce yabancı dil öğrenirken sanal gerçeklik uygulamalarından yararlandıysanız deneyiminizi açıkla mısınız?
- Sanal gerçeklik uygulamalarının dil öğretiminde ders materyali olarak kullanılması ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
- Sanal gerçeklik uygulamalarının yabancı dil öğretiminde kullanılması ile ilgili ne düşünüyorsunuz?
- Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sanal gerçeklik uygulaması kullanılması hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Sanal gerçeklik uygulamalarının hangi dil becerilerinin geliştirilmesinde nasıl etkili olabilir açıkla mısınız?

Geleceğe Yönelik Sorular

- Sanal gerçeklik uygulaması deneyiminizi açıkla mısınız?
- Sanal gerçeklik uygulaması kullanımlı ders materyali ile klasik ders materyali arasındaki farklılıkları açıkla mısınız?

- Sanal gerçeklik uygulaması deneyiminiz ders motivasyonunuzu nasıl etkiledi açıklar mısınız?
- Sanal gerçeklik uygulaması deneyiminizin olumlu yönlerini açıklar mısınız?
- Sanal gerçeklik uygulaması deneyiminizin olumsuz yönlerini açıklar mısınız?
- Sizce sanal gerçeklik uygulaması destekli yabancı dil olarak Türkçe öğrenim materyallerinin hangi dil becerilerinde materyal olarak deneyimlemek istersiniz?
- Sanal gerçekliği bundan sonraki eğitim hayatınızda nasıl kullanmak ve deneyimlemek istersiniz?



EK 2

ARAŞTIRMADA KULLANILAN ZENGİNLEŞTİRİLMİŞ METİN

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE

“Çok güzel bir zamanda yaşıyorsun. Çok şanslısın. Bilgisayarın, cep telefonun var. Dünyanın en uzak ülkelerine bile uçak sayesinde çok kısa sürede gidiyor; internet sayesinde başka bir ülkede yaşayan arkadaşlarını görebiliyorsun. Ders çalışmak ya da yeni bir bilgi öğrenmek için kütüphaneye hatta kitaplara bile ihtiyacın yok. Oysa ben senin yaşındayken bunların hiçbiri yoktu. Hayat çok daha zordu.”



Yukarıdaki cümleleri daha önce duydun mu? Elbette duydun. Bu cümleler senin anne ve babana ait. Peki ben bunu nereden biliyorum? Çünkü benim annem ve babam da dünyadaki diğer anne babalar da aynı şeyleri söylüyor.

Sana küçük bir sır vereyim mi? Büyük ihtimalle anne ya da baba olduğunda sen de bu cümleleri söyleyeceksin.

Şimdi biraz düşünelim. Anne ve babalarımız haklı mı? Evet. Onlar doğru söylüyor. Gerçekten onların yaşadığı zamanda teknoloji şimdiki kadar gelişmiş değildi.

20 yaşında olduğunu kabul edelim. Ankara’da yaşayan bir arkadaşınla nasıl haberleşirsin? Cevap çok basit: cep telefonuyla.

Peki baban? 20 yaşındayken başka bir şehirde yaşayan biriyle nasıl konuşurdu. Elbette ev telefonunu kullanırdı. Onun babası bu iş için telgraf çekerdi. Onun babası ise mektup yazardı. Peki 5000 yıl önce yaşayan ataların nasıl haberleşiyordu? Düşünsene daha kâğıt bile yoktu. Kalem, mürekkep hatta yazı bile henüz icat edilmemişti. Tek yapabildiği ateş yakıp dumanla mesaj gönderebilmektir. Ama 5000 yıl önce yaşayan insanların büyük ihtimalle başka bir şehirde yaşayan insanlara haber göndermekten daha önemli sorunları vardı.

O insanlar için yemek bulabilmek, ısınmak, hayvanların saldırısına uğramamak en önemli şeylerdi.



Peki bunları nasıl yapıyorlardı?

Yemek yiyecek için hayvanları avlıyor ve ürünleri yetiştiriyor, soğuktan ve hayvanlardan korunmak için küçük evler yapıyorlardı. Hayatlarını kolaylaştırmak için tabaklar, bardaklar ve av aletleri yapıp bunları

kullanıyorlardı. Elbette tüm bunları bizlere anlatmak için duvarlara resimler çiziyorlardı.

Peki biz 5000 yıl önceki insanların nasıl yaşadığını nereden biliyoruz? O insanlar öldüler ancak şehirleri ayakta kaldı. Yaptıkları evler, kullandıkları eşyalar ve çizdikleri resimler günümüze kadar geldi. İşte bu şehirlerden bir tanesi Türkiye'nin Konya kentinde. Adı Çatalhöyük. Şu anda müze olarak hizmet veriyor.

Çatalhöyük insanların yaklaşık 9000 yıl önce yaşadığı tarihin ilk şehirlerinden biri. Dünyanın ilk tarım bölgelerinden olan Çatalhöyük'ün en önemli özelliklerinden biri de evleri. Çatalhöyük evlerinin kapıları şimdiki evlerden farklı olarak, binanın çatısında. Bu evler birkaç odadan oluşuyor ve duvarlarında resimler yer alıyor. Bu resimlere baktığımız zaman, burada hayvanların insanlar tarafından kontrol edildiğini de anlıyoruz.



Nasıl buldun? Harika değil mi? Türkiye Cumhuriyeti Kültür ve Turizm Bakanlığının Sanal Müze Uygulaması sayesinde Konya'ya gitmeden Çatalhöyük Müzesini gezebildik. İşte teknoloji hayatımızı bu kadar kolaylaştırıyor. Sanal gerçeklik içerikleri bize oturduğumuz yerden tüm dünyayı keşfetme imkânı tanıyor.

