

## Oyun Tabanlı Öğrenme Yönteminin İngilizce Konuşma Kaygısı Üzerine Etkisinin İncelenmesi<sup>1</sup>

Yasemin GÖZÜKÜÇÜK

İngilizce Öğretmeni, Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezi, Gaziantep, Türkiye  
yasemingozyukucuk7@gmail.com, ORCID No:0009-0000-9757-0437

Makale

Geliş Tarihi:

10/11/2024

Makale

Kabul Tarihi:

26/12/2024

Makale

Yayın Tarihi:

31/12/2024

Makale Türü:

Orijinal Araştırma

Makalesi

### Özet

Bu araştırmada, oyun tabanlı İngilizce kelime öğretiminin, 6. sınıf öğrencilerinin İngilizce konuşma kaygıları üzerindeki etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Araştırma nicel araştırma yöntemi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Araştırmada deneysel model işe koşulmuş olup deseni ise; ön-test son-test kontrol grupsuz yarı deneysel desendir. Araştırmanın örneklemini Gaziantep ili Nuray Tuncay Kara Bilim ve sanat Merkezinde eğitim gören ve 6. Sınıfta öğrenimine devam eden 15 kız ve 15 erkek toplam 30 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak "İngilizce Konuşma Kaygısı" ölçeği kullanılmıştır. Veriler IBM SPSS Statistics 26 paket programından yararlanılarak Paired Sample t test ile analiz edilmiştir. Araştırma sonuçları oyun tabanlı İngilizce kelime öğretiminin öğrencilerin İngilizce konuşma kaygısını azaltmada etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Yabancı dil, oyunla öğrenme, İngilizce konuşma kaygısı

## The Examination of the Effect of Game-Based Learning Method on English Speaking Anxiety

### Abstract

The aim of this study is to determine the effect of game-based English vocabulary instruction on the English speaking anxiety of 6th-grade students. The research was conducted using a quantitative research method. An experimental model was employed, and the design is a pre-test post-test non-equivalent control group quasi-experimental design. The sample of the study consists of 30 students, 15 girls and 15 boys, who are receiving education at Nuray Tuncay Kara Science and Art Center in Gaziantep and are continuing their 6th-grade studies. The "English Speaking Anxiety" scale was used as a data collection tool. The data were analyzed using Paired Sample t-test with the IBM SPSS Statistics 26 software. The research results show that game-based English vocabulary teaching is an effective method in reducing students' English speaking anxiety.

**Keywords:** Foreign language, learning through games, English speaking anxiety

### Atıf / Citation

Gözüküçük, Y. (2024). Oyun Tabanlı Öğrenme Yönteminin İngilizce Konuşma Kaygısı Üzerine Etkisinin İncelenmesi. *Anadolu Türk Eğitim Dergisi*, 6(3), 385-398.

Herhangi bir bilgi yazılmayacak (2024). The Examination of the Effect of Game-Based Learning Method on English Speaking Anxiety. *Anatolian Turkish Journal of Education* 6(3), 385-398.

## **Giriş**

Küreselleşmenin hızla ilerlediği çağımızda, bilim ve teknolojiadaki gelişmeler, eğitim paradigmasını yeniden şekillendirmektedir. Bu bağlamda, Z kuşağı olarak adlandırılan yeni neslin öğrenme ihtiyaçları ve tercihleri, geleneksel eğitim yöntemlerinin etkinliğini sorgulamaya yol açmaktadır. Geleneksel, pasif öğrenme modellerinin, hızlı tüketen ve sürekli yenilik arayan bu kuşağın beklentilerini karşılamakta yetersiz kaldığı gözlemlenmektedir. Yabancı dil öğretiminde, özellikle Z kuşağının karakteristik özelliklerine uygun yeni yaklaşımların benimsenmesi kritik öneme sahiptir. Bu kuşağın dijital yetkinliği ve teknolojiye olan yatkınlığı, eğitim metodolojilerinin yeniden değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Aydın'ın (2014) belirttiği gibi, "dil kullanılması uzun vadeli bir çabayı gerektirir". Bu nedenle, öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını sürdürebilecek, aktif katılımlarını teşvik eden yöntemlerin geliştirilmesi gerekmektedir. Eğitim alanında son yıllarda oyun ile öğrenme ve oyun tabanlı öğrenmenin eğitim sürecine katkıları aktif olarak çalışılan konular arasında yer almaktadır (Çelebi Öncü ve Özbay, 2005; Tural, 2005; Bayırtepe & Tüzün, 2007; Gül Özenç, 2007; Ülküdür & Bacanak, 2013; Dönmez Usta & Turan Güntepe, 2016; Korucu & Kurtlu, 2016).

Teknoloji ve oyun odaklı yaklaşımların dil eğitimine entegrasyonu, öğrenme sürecini daha etkili ve çekici hale getirmektedir. Oyun ile öğrenme derse karşı motivasyonu çok düşük ve ilgisiz öğrencileri bile derse katabilir (Tural, 2005). Bu yaklaşım, öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik ederek, dikkat dağınıklığı ve motivasyon kaybı gibi sorunların üstesinden gelmeyi hedeflemektedir. Aydın'ın (2014) vurguladığı gibi, "Oyunun en yaygın kullanıldığı öğretim sahalarından biri hiç kuşkusuz dil öğretimi alanıdır". Oyunların yol gösterici ve öğretici olmaları (Garris, Ahlers & Driskell, 2002; Kirriemur & McFarlane, 2004), ortamı sıkıcılıktan kurtararak eğlenceli hale getirdiği (Lim, Nonis & Hedberg, 2006; Ko, 2002) bilinmektedir. Bu bağlamda, dijital ve sınıf içi oyunların hedef dilin öğrenilmesinde büyük etkiye sahip olduğu görülmektedir. Öğrenci merkezli bu yeni paradigma, öğrenenlerin kendi öğrenme süreçlerinde daha fazla sorumluluk almalarını ve aktif rol oynamalarını teşvik etmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin dil öğrenme sürecine daha az kaygı ve stresle, ön yargısız bir şekilde katılmalarını sağlayarak, öğrenmeyi daha eğlenceli ve verimli hale getirmektedir. Sonuç olarak, hızla değişen dünyamızda yabancı dil öğretimi metodolojilerinin de evrilmesi kaçınılmazdır.

Küreselleşme ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte yabancı dil öğrenmenin önemi her geçen gün daha da artmaktadır. İnsanoğlunun iletişimde kullandığı en önemli araç dildir (Valipour ve Aidinlu, 2014, s. 647). Çünkü dil, birey, toplum ve kültür arasındaki güçlü bağları oluşturan ve onları birbirine bağlayan önemli bir araçtır (Kolaç, 2008, s. 441). Dil, sadece öğrenilmesi gereken bir ders olarak görülemez. 21. yüzyılın eğitim paradigması, bireylerin sürekli gelişim ve yeniliğe açık olma gerekliliğini vurgulamaktadır. Küreselleşen dünyada, uluslararası iletişim becerilerinin önemi artmakta, bu da yabancı dil yetkinliğini ön plana çıkarmaktadır. Çağdaş eğitim anlayışı, öğrencilerin pasif alıcılar olmaktan çıkıp, kendi öğrenme süreçlerinde aktif rol almalarını teşvik etmektedir. Oyun, gelişigüzel yapılabilen, başı ve sonu belli olmayan, samimi bir dürtüyle hareket edilmesini sağlayan, cazibesi ve gizemi ile öne çıkan bir etkinlik olarak tanımlanmıştır (Aycan vd., 2002). Oyun oynama ve eğlenme güdüsünün her yaş grubunda var olduğu göz önüne alındığından oyunun eğitsel bir aygıt olarak kullanılması öğrenme sürecinin verimliliği üzerinde etkili olabilmektedir (Taşdemir vd., 2017).

Bununla birlikte oyun tabanlı öğrenme bireyin öğrenirken iyi zaman geçirmesini sağlayarak motivasyon ve öz yeterlilik düzeyinin artmasına yardımcı olmaktadır (Liu vd., 2011). Bilimsel düşünme ve bilimsel süreç becerilerini kullanma noktasında da oyunun çocuklara katkı sağlaması söz konusudur. Çünkü oyun esnasında birçok beceri gizil bir şekilde öğrenilebiliyor ise bilim yapma süreci de bir diğer ifade ile bilimsel süreç becerileri de öğrenilebilmektedir (Greenfield, Jirout, Dominguez, Greenberg, Maier ve Fucillo, 2009). Yabancı dil eğitiminde, özellikle İngilizce öğretiminde, güncel koşullar ve öğrenci profilleri dikkate alınarak yöntem ve tekniklerin revize edilmesi elzemdir. Bu bağlamda, öğrencilerin bireysel ihtiyaçları ve öğrenme stilleri göz önünde bulundurulmalı, teknolojik gelişmeler eğitim sürecine entegre

edilmelidir. Çağdaş pedagojik yaklaşımlar, öğrencilerin özerk öğrenme becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu, 21. yüzyıl becerilerinin kazanılmasında kritik bir rol oynamaktadır.

Öğretmenler, kendilerini yeniledikçe ve öğrencilerin ilgi, seviye ve hazırbulunuşluklarına uygun yöntem ve teknikler kullandıkça, zamanla yabancı dil öğreniminde öğrencilerindeki değişim ve gelişimi gözlemleyeceklerdir. Öğretmenler, dersin tek hakimi ve sadece bilgi aktaran konumundan çıkarak, öğrencilerini öğrenme sürecine dahil eden, yönlendiren ve destekleyen bir rol üstlenmelidirler. Oyun-tabanlı öğrenme ortamları hem öğrencilere hem de öğrenenlere önemli avantajlar sunmaktadır. Öğreticiler, her yaş grubundaki bireyde olan, özellikle çocuklarda baskın olan oyun oynama güdüsünü eğitsel amaçlara ulaşmada bir araç olarak kullanabilir (Taşdemir, 2007). Bu tür bir öğrenme ortamı öğrencilerin becerilerini geliştirirken aynı zamanda onlara iyi vakit geçirme olanağı sunar (Akın ve Atıcı, 2015). Araştırmalar etkili kullanıldığında oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının, öğrenmeyi, motivasyonu ve öz-yeterliliği arttırdığını; stres ve kaygı düzeyini ise azalttığını ortaya koymaktadır (Hung, Huang, & Hwang, 2014; Liu & Chen, 2013; Papastergiou, 2009; Wang, Shang & Briody, 2011; Yien, Hung, Hwang & Lin, 2011).

Öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini yönetebilmeleri, eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerini geliştirmeleri, küresel bir perspektif kazanmaları açısından önemlidir. Yabancı dil eğitiminde interaktif ve iletişim odaklı yöntemlerin benimsenmesi, öğrencilerin dil becerilerini pratik etmelerine ve gerçek hayat senaryolarında uygulamalarına olanak sağlamaktadır. Bu yaklaşım, dil öğrenimini daha anlamlı ve kalıcı kılmaktadır. Sonuç olarak, çağdaş yabancı dil eğitimi, öğrenci merkezli, teknoloji destekli ve kültürlerarası yetkinlikleri geliştirmeye yönelik olmalıdır. Bu şekilde, öğrenciler sadece dilsel becerileri değil, aynı zamanda küresel vatandaşlık için gerekli olan geniş perspektifi de kazanabilirler. 21. Yüzyılın eğitim paradigması, bireylerin sürekli gelişim ve yeniliğe açık olma gerekliliğini vurgulamaktadır. Küreselleşen dünyada, uluslararası iletişim becerilerinin önemi artmakta, bu da yabancı dil yetkinliğini ön plana çıkarmaktadır. Çağdaş eğitim anlayışı, öğrencilerin pasif alıcılar olmaktan çıkıp, kendi öğrenme süreçlerinde aktif rol almalarını teşvik etmektedir. Bu bağlamda, oyun temelli öğrenme ve eğlenceli aktivitelerin eğitim sürecine entegre edilmesi, öğrenme motivasyonunu ve etkinliğini artırabilir (Taşdemir vd., 2017). Ayrıca, oyun temelli öğrenme yaklaşımları, öğrencilerin keyifli bir deneyim yaşarken öz-yeterliliklerini geliştirmelerine katkıda bulunmaktadır (Liu vd., 2011).

Yabancı dil eğitiminde, özellikle İngilizce öğretiminde, güncel koşullar ve öğrenci profilleri dikkate alınarak yöntem ve tekniklerin revize edilmesi elzemdir. Bu bağlamda, öğrencilerin bireysel ihtiyaçları ve öğrenme stilleri göz önünde bulundurulmalı, teknolojik gelişmeler eğitim sürecine entegre edilmelidir. Çağdaş pedagojik yaklaşımlar, öğrencilerin özerk öğrenme becerilerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Bu, dil öğrenirken aynı zamanda 21. yüzyıl becerilerinin kazanılmasında da kritik bir rol oynamaktadır. Hromek ve Roffey (2009) bu alanda yapmış olduğu bir çalışmada oyunların öğrencileri kaygılarından uzaklaştırarak rahat ve güvenli bir ortam sağladıklarını ortaya koymuştur. Yine Sattelmair ve Ratey (2009) ve Wang (2010) yaptıkları çalışmalarda eğitsel oyunların dil öğretimine yönelik olumlu etkisini belirtmişlerdir. Öğrencilerin kendi öğrenme süreçlerini yönetebilmeleri, metabilşsel stratejileri etkin bir şekilde kullanabilmeleri ve öz-düzenleme becerilerini geliştirmeleri, yabancı dilde akademik başarılarını artırmanın yanı sıra yaşam boyu öğrenme kapasitelerini de güçlendirmektedir.

Eleştirel düşünme ve problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi, öğrencilerin karmaşık ve çok boyutlu küresel sorunları analiz edebilmelerini ve yaratıcı çözümler üretebilmelerini sağlamaktadır. Bu beceriler, aynı zamanda öğrencilerin adaptasyon yeteneklerini artırarak, hızla değişen iş dünyasına ve toplumsal dinamiklere uyum sağlamalarına yardımcı olmaktadır. Yabancı dil eğitiminde interaktif ve iletişim odaklı yöntemlerin benimsenmesi, öğrencilerin dil becerilerini pratik etmelerine ve gerçek hayat senaryolarında uygulamalarına olanak sağlamaktadır. Yabancı dil öğretiminde oyun etkinliklerinin kullanılmasının, en güdüleyici yöntemlerden birisi olduğu vurgulanmaktadır (Uğurel ve Morali, 2008). Bu yaklaşım, dil öğrenimini daha anlamlı ve kalıcı kılmaktadır. Otantik materyallerin kullanımı, hedef dilin kültürel bağlamını anlamalarını kolaylaştırırken, teknoloji destekli uygulamalar (örneğin, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik) ve eğitsel oyunlar dil öğrenimini daha etkileşimli hale getirmektedir. Kültürlerarası yetkinliklerin geliştirilmesi, yabancı dil eğitiminin önemli bir boyutunu oluşturmaktadır. Öğrencilerin farklı

kültürleri anlama, empati kurma ve kültürlerarası iletişimde etkili olma becerilerini geliştirmeleri, küresel bir perspektif kazanmaları açısından kritik öneme sahiptir. Bu yetkinlikler, öğrencilerin çok kültürlü ortamlarda başarılı bir şekilde çalışabilmelerini ve küresel sorunlara duyarlı, etik ve sorumlu bireyler olmalarını sağlamaktadır. Sonuç olarak, çağdaş yabancı dil eğitimi, öğrenci merkezli, teknoloji destekli ve kültürlerarası yetkinlikleri geliştirmeye yönelik olmalıdır.

Eğitsel oyunlar eğitim ortamını eğlenceli hâle getirerek öğrenilenlerin daha kolay pekiştirilmesini sağlayan etkinliklerdir. Türk Dil Kurumu (TDK) sözlüğüne göre oyun beceri veya zekâ geliştiren belli bir kural çerçevesinde iyi vakit geçirmeyi kolaylaştıran eğlencelerdir (TDK, 2018). Oyun kavramı, bireylerin çoğunlukla bilişsel yönleriyle ilgilidir (Nicolopoulou, 2004). Bu multidisipliner ve bütüncül yaklaşım, öğrencilerin sadece dilsel becerilerini değil, aynı zamanda küresel vatandaşlık için gerekli olan geniş perspektifi de kazanmalarını sağlamaktadır. Böylece, öğrenciler 21. yüzyılın karmaşık ve dinamik dünyasında başarılı olmak için gerekli olan bilgi, beceri ve tutumları eğitsel oyunlar sayesinde edinebileceklerdir.

### ***Amaç***

Geleneksel yöntemlerle verilen dil eğitiminin, öğrencilerde istenilen dil edinimini sağlayamadığı, yapılan bilimsel çalışmalar ve gözlemlerle ortaya konulmuştur. Bu durum, eğitimcileri yeni arayışlara yönlendirmiştir. Yapılan araştırmalar, oyunların öğrencilerin dil edinim sürecinde stres ve kaygılarını azalttığını ve aynı zamanda eğlenerek yabancı dil öğrenmelerine yardımcı olduğunu göstermektedir. Literatür taramaları da bu bulguları doğrulamaktadır. Teknolojinin etkisi altında doğan, dikkatleri çabuk dağılan ve hızla sıkılan öğrenciler için dil öğretimi sürecinde, onların dikkatini çekecek ve dili keyifle öğrenmelerini sağlayacak etkinliklerin hazırlanması gerektiği açıktır. Bu etkinliklerin başında ise oyun yer almaktadır. Oyun, çocukların okul öncesi yaşamlarında zaten var olan bir olgudur ve bu nedenle eğitimciler, oyunu çocukların gelişim sürecinin tamamlayıcı bir parçası ve öğrenme sürecinde önemli bir araç olarak kabul etmektedirler. Oyun oynarken çocuklar, doğal bir şekilde öğrenir ve bu süreçte tüm duyularını kullanarak bir sorunu çözmeye çalışırlar (Aydın, 2014, s. 72). Geleneksel yöntemler ise ancak sınırlı bir noktada bu süreci gerçekleştirebilmekte ve bir süre sonra çocuklar, ya sıkılarak ya da hedef dili öğrenebileceklerine dair inançlarını kaybederek, dil öğrenme sürecinden kaçınmaktadırlar. Bu durum, öğrencilerin uzun yıllar yabancı dil öğrenimine karşı kaygı duymalarına ve öğrenmeye karşı direnç göstermelerine neden olmaktadır. Bu araştırmada, oyun tabanlı İngilizce kelime öğretiminin, 6. sınıf öğrencilerinin İngilizce konuşma kaygıları üzerindeki etkisi belirlenmeye çalışılacaktır.

### ***Yöntem***

#### ***Araştırmanın Modeli***

Oyunlarla yabancı dil öğretiminin etkisini araştıran bu çalışmada nicel araştırma yöntemi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Nicel araştırmalar, mevcut durum ve olgular hakkında bilgi sahibi olmak için sayısal değerlerin objektif ve sistematik bir şekilde gözlemlenerek ölçüldüğü ve yapılan ölçümlerin tekrarlanabildiği süreci kapsayan araştırmalardır (Burns ve Grove, 1993). Tümdengelim yoluyla gerçekleşen nicel araştırmalar, değişkenler arasındaki ilişkilere ve farklara odaklanarak geleceğe yönelik yordamalarda bulunan (Başol, 2008, s.6-7) genelleme gayesine sahip olan araştırma geleneğidir. Araştırmada deneysel model işe koşulmuş olup deseni ise; ön-test son-test kontrol grupsuz yarı deneysel desendir (Erdoğan ve Alemdar, 2005, s.38). Yarı deneysel çalışmalar, tüm evren içerisinde örneklemin rastgele seçilemediği durumlarda kullanılan, deney ve kontrol gruplarının olduğu ve deneysel uygulamanın yapıldığı çalışmalardır (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

## Evren ve Örneklem

Araştırmının evrenini Gaziantep ilinde 6. sınıfta öğrenim gören öğrenciler oluşturmakta olup, örneklem, kolayda örnekleme yöntemiyle belirlenen 6. sınıfta öğrenimine devam eden 15 kız ve 15 erkek olmak üzere toplam 30 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma, Gaziantep ili Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezinde gerçekleştirilmiştir. Öğrenciler, gönüllülük esasına göre farklı sınıflardan rastgele seçilmiş ve etik kurallara uygun bir şekilde araştırmaya dahil edilmiştir. Basit rastgele örnekleme yöntemi kullanılarak tüm öğrencilerin seçimde eşit şansa sahip olmaları sağlanmıştır. Uygulamada, tüm birimler listelenmiş ve listeden rastgele birimler seçilmiştir (Kılıç, 2012). Araştırmaya katılan öğrenciler ve velileri, araştırma süreci ve sonucu hakkında açık bir şekilde bilgilendirilmiş ve onayları alınmıştır. Araştırma, şeffaf bir şekilde yürütülmüştür.

### Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak "İngilizce Konuşma Kaygısı" ölçeği (Orakçı, 2018) kullanılmıştır. Beşli Likert tipi olan ölçek, 16 maddeden ve iki faktörden oluşmaktadır. Ölçek, 1-5 puan aralığında değerlendirilmekte olup, verilen ifadeye "hiç katılmıyorum" en düşük puan olan 1 puana, "tamamen katılıyorum" ise en yüksek puan olan 5 puana karşılık gelmektedir. Bu ölçek, yabancı dil öğreniminde öğrencilerin kaygı seviyelerini belirlemek amacıyla kullanılmıştır. Birinci alt boyutun Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0.927, ikinci alt boyutun 0.892 ve ölçeğin tümünün Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı ise 0.897 olarak belirlenmiştir. Ölçekler için 0,70 ve üzeri güvenilirlik katsayısı değerleri yüksek güvenilirlik olarak kabul edilmektedir (Özdamar, 2013, s. 555). Ölçekten alınabilecek yüksek puan, kaygı düzeyindeki artışı temsil etmektedir.

### Verilerin Toplanması

Araştırmaya başlamadan önce, öğrencilerin yabancı dil öğrenmeye karşı tutumlarını daha iyi anlayabilmek amacıyla uygun bir ölçek araştırması yapılmıştır. Uygun ölçek bulunduğundan ve kullanım izni alındıktan sonra, kurumumuzda 6. sınıfta okuyan 30 öğrenci üzerinde uygulanmıştır. Öğrencilerden, kendi hür iradeleriyle dürüst bir şekilde soruları cevaplamaları istenmiş ve bunun önemi kendilerine anlatılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre, öğrencilerin yabancı dil öğrenimine karşı kaygılı bir yaklaşım sergiledikleri sonucuna varılmıştır. Daha sonra, yapılan literatür çalışmaları ve gözlemler ışığında, oyunlarla dil öğretiminin yabancı dil kaygısını azaltmak için ahşap ve renkli çubuklarla labirent kelime oyunu oluşturulmuş ve 1 ay boyunca öğrenciler gözlemlenmiştir. Son olarak, test uygulamaları gerçekleştirilmiştir.

### Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen verilerin analizi için "IBM SPSS Statistics 26" paket programı kullanılmıştır. Veriler öncelikle normallik varsayımı testine tabi tutulmuş ve ardından betimsel analiz yapılmıştır. Ölçeklerde yer alan sorulara ilişkin ortalama ( $\bar{X}$ ) ve standart sapma (SS) değerleri tablolarda sunulmuştur. Normal dağılımın tespiti, çarpıklık ve basıklık değerlerinin incelenmesi yoluyla gerçekleştirilmiştir (Bkz. Tablo 1). Bu değerlendirme, Tabachnick ve Fidell (2013) tarafından  $\pm 2,00$  aralığında bulunan değerlerin normal dağılım için yeterli kabul edildiği görüşü temelinde yapılmıştır. Normallik analizinde, çarpıklık (skewness) ve basıklık (kurtosis) değerlerinin +2 ve -2 arasında olması durumunda normal dağılım sergiledikleri kabul edilmiştir (George ve Mallery, 2010).

Tablo 1

Araştırmada Kullanılan Ölçeklerin Normallik Varsayımı Testi

	N	Skewness		Kurtosis	
		İstatistik	Standart Hata	İstatistik	Standart Hata
Faktör 1	30	-1.063	0,143	0,534	0,218
Faktör 2	30	-1.082	0,143	0,790	0,218
Toplam Ölçek	30	-1.071	0,143	0,541	0,218

Tablo 1'de de görüldüğü gibi araştırmada elde edilen veriler normal dağılım göstermektedir. Ön test

ile son test arasında anlamlı farklılığın olup olmadığını belirlemek için *Paired Sample t test* kullanılmıştır.

### Bulgular

Deneyel çalışma öncesi ve sonrası elde "İngilizce Konuşma Kaygısı" ölçeğinden elde edilen verilerin *Paired Sample t test* (tekrarlı ölçüm t testi) analizi sonuçları Tablo 2'de sunulmuştur.

**Tablo 2:** Paired Samples t-Testi Sonuçları

Değişken	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p
Ön-test Faktör 1	30	22.77	1.82	29	-2.41	.022*
Son-test Faktör 1	30	21.71	1.66			
Ön-test Faktör 2	30	29.13	6.54	29	-8.29	.001**
Son-test Faktör 2	30	18.61	6.11			
Ön-test Toplam	30	51.90	6.11	29	-10.27	.001**
Son-test Toplam	30	40.32	4.90			

Tablo 2'de, deneyel çalışma öncesi ve sonrası katılımcılardan elde edilen "İngilizce Konuşma Kaygısı" ölçeği verilerinin Paired Samples t-testi sonuçları sunulmaktadır. Faktör 1 için ön-test ortalaması 22.77, son-test ortalaması ise 21.71 olarak bulunmuştur. Bu iki ölçüm arasındaki fark  $t = -2.41$  ve  $p = .022$  düzeyinde istatistiksel olarak anlamlıdır ( $t_{(29)} = -2.41$ ,  $p = 0,022$ ). Bu sonuç, Faktör 1 kapsamında değerlendirilen kaygı düzeylerinde anlamlı bir azalma olduğunu göstermektedir.

Faktör 2'de, ön-test ortalaması 29.13 iken son-test ortalaması 18.61 olarak hesaplanmıştır. Bu fark, istatistiksel olarak anlamlıdır. Faktör 2, çalışma öncesi ve sonrası en büyük değişimin gözlemlendiği bileşendir ve kaygı düzeylerinde önemli bir azalmayı işaret etmektedir ( $t_{(29)} = -8,29$ ,  $p = 0,000$ )

Toplam skorlar açısından değerlendirildiğinde, ön-test ortalaması 51.90, son-test ortalaması ise 40.32 olarak bulunmuştur. Bu fark, istatistiksel olarak anlamlıdır ( $t_{(29)} = -10,27$ ,  $p = 0,000$ ). Toplam skorlar da genel kaygı düzeyinde önemli bir azalma olduğunu göstermektedir.

Bu bulgular, uygulanan müdahalenin "İngilizce Konuşma Kaygısı" üzerinde etkili olduğunu ve katılımcıların kaygı düzeylerini hem Faktör 1 hem Faktör 2 düzeyinde, ayrıca genel toplamda anlamlı şekilde azalttığını ortaya koymaktadır. Bu durum, müdahale programının İngilizce konuşma kaygısını azaltmada etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir.

### Tartışma ve Sonuç

Araştırmada deneyel çalışma öncesi ve sonrası yapılan analizler, uygulanan müdahalenin katılımcıların "İngilizce Konuşma Kaygısı" üzerindeki etkisini belirgin bir şekilde ortaya koymaktadır. İlk faktörde, katılımcıların kaygı düzeylerinde anlamlı bir azalma yaşandığı tespit edilmiştir. Bu durum, müdahalenin kaygı düzeylerini hem duygusal hem de bilişsel açıdan düşürmeye yardımcı olduğunu göstermektedir. İngilizce konuşma sürecindeki duygusal ve bilişsel engellerin aşılması, kaygı ile başa çıkma becerilerini artıran uygulamaların etkisiyle mümkün olmuş olabilir. İkinci faktörde ise kaygı düzeylerinde çok daha büyük bir azalma gözlemlenmiştir. Bu bulgu, katılımcıların özellikle İngilizce konuşma sırasında değerlendirilme ve performans kaygısını daha etkili bir şekilde yönettiklerini ve bu kaygıların müdahale sonrası önemli ölçüde azaldığını göstermektedir. Performans kaygısının azalması, katılımcıların kendilerine olan güvenlerini artırmış olabilir, bu da İngilizce konuşma sırasında daha rahat olmalarını sağlamıştır.

Toplam kaygı düzeylerinde de anlamlı bir azalma yaşanmıştır. Bu sonuç, müdahalenin genel kaygı düzeylerinde etkili olduğunu ve katılımcıların tüm kaygı bileşenlerinde bir iyileşme sağladığını göstermektedir. Genel kaygı düzeyindeki bu düşüş, katılımcıların İngilizce konuşma sırasında yaşadıkları endişe ve stres ile daha iyi başa çıkabildiklerini ve konuşma pratiği yapmak için daha fazla fırsat bulduklarını ortaya koymaktadır. Bu bulgular, uygulanan müdahalenin katılımcıların İngilizce konuşma kaygısını azaltmada etkili olduğunu ve kaygı düzeylerini hem duygusal hem de bilişsel ve performans açısından düşürdüğünü göstermektedir. Kaygının çeşitli boyutlarını hedef alan bir müdahale programı, katılımcıların kaygı düzeylerinde genel bir iyileşme sağlamış ve İngilizce konuşma deneyimlerini daha olumlu hale getirmiştir.

Oyunlar, eğlenceli ve etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunarak, bilgilerin kalıcı olarak gelmesine yardımcı olur. Oyun-tabanlı ortamlarda öğrenciler problemlerini kendileri oluşturup çözüm için gerekli

bilgileri kendileri toplamakta ve problemi çözmektedirler (Ebner ve diğerleri, 2007, s. 873-890; Bottino ve diğerleri, 2006). Bu doğrultuda, eğitim metodolojilerinin yeniden değerlendirilmesi ve Z kuşağının karakteristik özelliklerine uygun şekilde adapte edilmesi zorunlu hale gelmiştir. Özellikle dil eğitimi alanında, teknoloji ve oyun odaklı yaklaşımların entegrasyonu, öğrenme sürecini daha etkili ve çekici kılmaktadır. Bu yaklaşım, öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik ederek, dikkat dağınıklığı ve motivasyon kaybı gibi sorunların üstesinden gelmeyi hedeflemektedir.

Bekdaş'ın (2017) çalışması, oyunların dil öğrenme sürecinde stresi azalttığını, öğrencilerin hedef dili daha rahat ve pratik bir şekilde kullanmalarını sağladığını ortaya koymaktadır. Çalışmamızda elde edilen bulgular da bu durumu açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Oyun tabanlı öğrenme metodolojisinin dil eğitimindeki etkinliği, çeşitli araştırmalarla desteklenmektedir. Bu bulgular, oyun temelli yaklaşımların, dil öğreniminde sadece eğlenceli bir araç olmaktan öte, etkili bir pedagojik strateji olduğunu göstermektedir. Ayrıca, bu yenilikçi yaklaşımlar, öğrencilerin dil öğrenmeye yönelik tutum ve motivasyonlarını olumlu yönde etkilemektedir. Öğrenciler, dili gerçek hayat senaryolarında kullanabilme becerilerini geliştirdikçe, dil öğrenmeye karşı ilgileri ve hevesleri artmaktadır. Bu durum, dil öğreniminin sürdürülebilirliği açısından kritik öneme sahiptir. Kirriemuir ve McFarlane (2004), oyunların tasarlanmasını düşünme, planlama, iletişim ve karar verme gibi önemli ölçüde geliştirildiğini belirtmektedir. Benzer şekilde, Shaffer ve diğerleri (2005, s. 104-111), oyun tabanlı öğrenme ortamlarının yeni sosyal ve kültürel ortamlarının oluşturulmasını ve bu süreçte düşünme, sosyal etkileşim ve teknoloji ışınlama yoluyla hızlandırılmaları devam etmektedir.

Bu bağlamda, Z kuşağının eğitim ihtiyaçlarına yanıt verebilmek için geleneksel eğitim paradigmasının ötesine geçilmesi ve teknoloji ile oyun tabanlı öğrenme stratejilerinin etkili bir şekilde entegre edilmesi gerekmektedir. Bu yaklaşım, yalnızca dil eğitiminde değil, genel eğitim sisteminde de bir paradigma değişimini tetikleyebilir ve 21. yüzyıl becerilerine sahip, küresel dünyaya hazır bireylerin yetişmesine katkı sağlayabilir. Oyunlar, derse karşı düşük motivasyona sahip ve ilgisiz olan öğrencilerin dahi derse katılımını artırabilecek etkinlikler sunmaktadır (Tural, 2005). Oyunların güncellenmesi ve öğrenme aktivitelerinde kullanılması, öğrencilerin ilgisini artırmakta ve dikkatlerini çekmektedir (Karabacak, 1996). Bu sağlıklı öğrenme ortamlarında oyun kullanımı, öğrencilerin derse ve belirli bir konuya karşı motivasyonlarını sürdürebilir ve aktif katılımlarını teşvik edebilir (Tural, 2005).

Oyun tabanlı etkinliklerin, öğrencilerin yabancı dil öğrenimine yönelik kaygılarını azalttığı ve konuşma becerilerini geliştirmede önemli katkılar sağladığı yapılan araştırmalarla kanıtlanmıştır (Bekdaş, 2017). Öğrencilerdeki kaygının başlıca sebeplerinden biri, mevcut dil öğretim yöntemleri ve teknikleridir. Bu yöntemler, öğretmenleri daha aktif, öğrencileri ise daha pasif ve kitaba bağımlı hale getirebilmektedir. Öğrenciler, öğrenme süreçlerinde oyun oynayarak ve eğlenerek öğrenmeyi tercih etmektedirler. Özellikle, yeni nesil öğrenciler, teknolojinin hızlı gelişimiyle birlikte eğitsel bilgisayar oyunlarını daha fazla tercih etmektedirler. Bu bağlamda, yapılan bilimsel çalışmalara dayanarak, eğitimciler öğrenme ortamlarında oyun tabanlı etkinlikler tasarlamaları veya kullanmaları önerilmektedir (Tural, 2005; Bayırtepe & Tüzün, 2007; Şahin, 2009; Dönmez Usta & Turan Güntepe, 2016).

Öğrenciler, doğuştan itibaren ana dillerine maruz kalarak, özellikle erken çocukluk dönemlerinde oyunlar aracılığıyla dil öğrenmeyi pekiştirmektedirler. Oyun, çocuğun okul öncesi hayatında zaten mevcuttur ve bu nedenle eğitimciler, oyunun çocuğun gelişim sürecinin tamamlayıcı bir parçası ve öğrenme aracı olduğunu vurgulamaktadırlar. Çocuklar, oyun oynarken doğal bir şekilde öğrenirler ve bu süreçte tüm duyularını kullanarak problem çözme becerilerini geliştirirler (Aydın, 2014, s. 72). Herhangi bir şeyin öğrenilmesinde, ne kadar çok duyuyu devreye sokarsak öğrenme o kadar hızlı ve kalıcı olur. Bu, pek çok bilimsel çalışma ile kanıtlanmıştır. Prensky (2001) dijital oyun tabanlı öğrenme ortamlarında ülkelerin hızla katıldığını belirtmektedir. Ayrıca, strateji geliştirme ve aksiyon gibi eğitsel bilgisayar oyunları, bu süreçlerin yayılmasına yardımcı olabilir. Bu bağlamda, oyunlar öğrencilerin bilgi edinmelerini eğlenerek gerçekleştirmelerini sağlayabilir.

Öğrenme ve öğrenme ortamları arasındaki ilişki incelendiğinde, oyun tabanlı öğrenme ortamlarının bu gereksinimlere etkili bir şekilde yanıt verebilecek, eğitimde kullanılmaya son derece uygun ortamlar sunduğu düşünülebilir (Malone & Lepper, 1987; Mann, Eidelson, Fukuchi, Nissman, Robertson, & Jardines, 2002; Dickey, 2003; Ebner & Holzinger, 2007; Bottino vd., 2006, Yağız, 2007). Oyunlar, öğrencilerin bireysel olarak faaliyetlerini sürdürebilecekleri araçlar olmanın yanı sıra, aynı zamanda deneyimleyerek öğrenmelerine imkan tanıyan öğrenme ortamları sunmaktadır (Aslan Akın & Atıcı, 2015). Bu süreç, öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırmakta ve daha derin bir anlayış geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bu durum, araştırmamızın bulgularını da desteklemektedir.

Yabancı dil eğitiminde de oyun tabanlı öğrenme, öğrenmeyi hızlandıracak ve kalıcı hale getirecektir. Öğrenciler, oyunları dilin amaç olarak değil, sadece bir araç olarak kullandıkları öğrenme ortamlarında daha

az stres yaşayacaklardır. Oyunlar, öğrencilerin stresiz bir şekilde dil öğrenmelerine fırsat sunar ve bu süreç, dil öğrenme sürecini hızlandırır. Oyunlar, öğrencilerin özgüvenini artıran bir etkiye sahiptir, çünkü oyunlar sırasında bireysel, ikili veya grup çalışmaları yapılmaktadır. Ayrıca, işbirlikli öğrenme, iletişim kurma, yaratıcılık, eleştirel düşünme ve sosyal beceriler gibi 21. yüzyıl becerilerinin gelişmesine katkı sağlamaktadır. Bu da öğrencilerin yalnızca kendi ülkelerine değil, tüm dünyaya faydalı olabilecek bir Avrupa Vatandaşı olmalarını sağlayacaktır.

## **Öneriler**

Bu araştırma, dil eğitiminde oyunların rolünü ve etkilerini vurgulayan önemli bulgular sunmaktadır. Yapılan bu çalışma, daha önceki benzer araştırmalarla uyumlu olarak, oyunların dil öğretimi sürecindeki olumlu etkilerini net bir şekilde ortaya koymuştur. Eğitimde oyunların kullanımının, özellikle İngilizce konuşma kaygısının azaltılması konusunda etkili bir araç olduğunu gösteren sonuçlar, öğretim yöntemlerinin zenginleştirilmesi ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerinin geliştirilmesi açısından büyük bir potansiyel taşımaktadır. Bu bağlamda, öğretmenlere yönelik birkaç öneri öne çıkmaktadır. İlk olarak, öğretmenlerin dil öğretimi süreçlerinde oyunları daha fazla kullanmaları teşvik edilmelidir. Öğrencilerin yaş ve gelişim seviyelerine uygun oyunların derslere entegre edilmesi, öğrenmeyi daha eğlenceli ve etkili hale getirebilir. Ayrıca, dijital oyunların eğitimde kullanılabilmesi için öğretmenlere yönelik mesleki gelişim programları düzenlenmeli, dijital oyunların öğretim araçları olarak nasıl kullanılacağı konusunda rehberlik sağlanmalıdır.

Öğretmenlerin, oyunların dil öğretimindeki rolünü anlamaları ve doğru oyunları seçmeleri kritik öneme sahiptir. Dil öğretmenleri, öğrenci ilgi ve ihtiyaçlarına uygun oyunları seçerek, bu araçları öğretim süreçlerine entegre etmelidirler. Özellikle, Z kuşağı öğrencilerinin teknolojiyi ve dijital araçları etkin şekilde kullandıkları dikkate alındığında, öğretmenlerin dijital oyunları derslerine dahil etmeleri, öğrencilerin daha etkileşimli bir öğrenme deneyimi yaşamalarını sağlayacaktır. Ancak, her oyun ya da teknolojik araç her öğrenci için uygun olmayabilir; bu nedenle, oyunların, öğrencilerin dil becerileri ile uyumlu ve öğretim hedeflerine hizmet edecek şekilde seçilmesi gerekmektedir.

Eğitim politikası yapıcılara yönelik olarak, okullarda oyun tabanlı öğrenme uygulamalarının desteklenmesi için altyapı yatırımları yapılmalıdır. Okul ortamlarında oyun alanlarının yaratılması, öğrencilerin oyunları öğrenme süreçlerine daha etkin şekilde entegre etmelerini sağlayacaktır. Ayrıca, öğretmenlerin dijital oyunlarla eğitim verme konusundaki bilgi ve becerilerinin artırılması için müfredatlara yönelik eğitim programları oluşturulmalıdır. Eğitim politikalarının, dijital oyunları ve teknolojiyi dil öğretiminde etkin bir şekilde kullanmaya yönelik yenilikçi stratejileri içermesi, öğrencilerin eğitim süreçlerinde daha başarılı ve motive olmalarını sağlayabilir.

Araştırmacılar için, bu çalışma oyun tabanlı öğrenmenin dil eğitimi üzerindeki etkilerini inceleyen bir başlangıç noktası sunmaktadır. Gelecekteki araştırmalarda, oyunların uzun vadeli etkileri ve farklı dil becerilerine olan katkısı detaylı bir şekilde ele alınmalıdır. Ayrıca, çeşitli oyun türlerinin etkinliği karşılaştırmalı olarak analiz edilerek, oyun tabanlı öğrenmenin dil becerileri üzerindeki farklı etkileri ortaya konulmalıdır. Oyunların öğretim süreçlerine entegrasyonunun daha da etkinleştirilebilmesi için, yeni araştırma projelerinde oyun tasarımı ve pedagojik stratejiler üzerine daha fazla çalışma yapılması gerekmektedir. Son olarak, oyunların dil eğitimindeki rolüne yönelik daha kapsamlı literatür çalışmaları yapılmalı, bu alandaki bilgi birikimi artırılmalıdır.



## Kaynakça

- Akandere, N. (2003). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akın, F. A., & Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 145-165.
- Alhassan, R. (2017). Exploring the relationship between Web 2.0 tools self-efficacy and teachers' use of these tools in their teaching. *Journal of Education and Learning*, 6(4), 1-12. <https://doi.org/10.5539/jel.v6n4p1>
- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. *Procedia, Social and Behavioral Sciences*, 98, 286-291. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.425>
- Aslan, A. F., & Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 123-135.
- Aydın, T. (2014). Dil öğretimi ve oyun-çoklu zeka teorisi ışığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71-83.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 27-37.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve özyeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bekdaş, M. (2017). Yabancı dil öğretiminde oyunların konuşma becerisine etkisi. *TÜBAD*, 2(1), 75-83.
- Bostan, S. B., & Turan, İ. (2023). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunlara ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *International Journal of Social Sciences*, 7(4), 326-346.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Coleman, J. S. (1971). Learning through games. In E. M. Avedon & B. Sutton-Smith (Eds.), *The study of games* (pp. 322-326). Canada: John Wiley & Sons.
- Demirel, Ö. (2004). *Yabancı dil öğretimi* (2. baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Faerch, C., Haastруп, K., & Phillipson, R. (1984). *Learner language and language learning*. Clevedon: Multilingual Matters.
- Garip, S. (2023). Sosyal bilimlerde nicel araştırma geleneği üzerine kuramsal bir inceleme. *Uluslararası Sosyal Alan Araştırmaları Dergisi*, 12(1), 1-19. e-ISSN: 2146-8257.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. G. (2002). Motivation and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467. <https://doi.org/10.1177/1046878102334006>
- Gılıç, İ. I., & Yanpar Yelken, T. (2022). Developing speaking and creative writing skills through web 2.0 supported CLIL and web 2.0. *International Innovative Education Researcher*, 2(2), 241-275.
- Gülle, T., & Vatansever Bayraktar, H. (2023). Eğitimde akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydaları. *International Academic Social Resources Journal*, 8(48), 2582-2594. <https://doi.org/10.29228/ASRJOURNAL.68927>
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, 1-50. Ankara.

- Gürsoy, A., & Arslan, M. (2011). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. In *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics* (pp. 177-185). Sarajevo.
- Hagevik, S. (1999). Just listening. *Journal of Environmental Health*, 62(1), 46-47.
- Hainey, T., & Connolly, T. Development and evaluation of a generic E-CLIL Web2.0 games engine. *University of the West of Scotland, UK*.
- Hung, C. M., Huang, I., & Hwang, G. J. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *Journal of Computers in Education*, 1(2-3), 151-166. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0002-2>
- İzğören, K. K., & Çetinkaya, Z. (2008). *Elementary Education Online*, 7(1), 4-5. <http://ilkogretim-online.org.tr>
- Kaynar, T. (2019). Web 2.0 araçlarının yabancı dil öğretiminde kullanımı. *Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*.
- Kılıç, S. (2012). Örneklemeye yöntemler. *Journal of Mood Disorders*, 3(1), 321-336.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A. (2004). Literature review in games and learning. *Futurelab Series*.
- Liu, E. Z. F., & Chen, P. K. (2013). The effect of game-based learning on students' learning performance in science learning – A case of “conveyance go”. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1044-1051. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.513>
- Mahmoudi, H., Kousharaf, M., Saribagloo, J. A., & Pashavi, G. (2015). The effect of computer games on speed, attention, and consistency of learning mathematics among students. *Procedia, Social and Behavioral Sciences*, 176, 419-424. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.488>
- Mete, G. (2021). BİLSEM Türkçe öğretmenlerinin oyun temelli öğretim yöntemine yönelik görüşleri. *Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 106-130. <https://doi.org/10.33437/ksusbd.885068>
- Orakcı, Ş. (2017). Öğrenen özerkliğine dayanan öğretim etkinliklerinin 6. sınıf öğrencilerinin İngilizce başarılarına, tutumlarına, öğrenen özerkliklerine ve kalıcı öğrenmelerine etkisi (Doktora Tezi). *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Romine, X. (2005). Using games in the classroom to enhance motivation, participation, and retention: A pre-test and post-test evaluation. *Culminating Experience Action Research Projects*, 5.
- Saygılı, P., & Ercan, Y. F. (2021). Okul öncesi dönemde oyun tabanlı öğrenme yönteminin bilimsel süreç becerisine etkisinin incelenmesi. *Milli Eğitim*, 50(231), 7-26.
- Shaffer, D. W., Halverson, R., Squire, K. R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *WCER Working Paper No. 2005-4*. Wisconsin Center for Education Research.
- Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2012). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63, 43-51. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.019>
- Uluğ, M. O. (1997). *Niçin oyun?* İstanbul: Göçebe Yayınları.
- Uzkan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *International Journal of Contemporary Educational Studies*, 5(2), 123-131.
- Ünal, O., & Demirkaya, H. (2019). A semi-experimental study on the use of educational comics in social studies. *International Journal of Geography and Geography Education*, 40, 92-108.

- Vrettaro, J., & Argyri, K. (2008). Web2.0 tools in education. *12th WSEAS International Conference on Communications, Heraklion, Greece, July 23-25, 2008*.
- Wang, Y. H. (2010). Using communicative language games in teaching and learning English in Taiwanese primary schools. *Journal of Engineering Technology and Education*, 7(1), 126-142.
- Yalçın, H. (2012). Bir araştırma deseni olarak fenomenoloji. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(2).
- Yang, C. Y. T., & Chang, C. H. (2013). Empowering students through digital game authorship: Enhancing concentration, critical thinking, and academic achievement. *Computers & Education*, 68, 334-344. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.05.023>
- Yaşar, Sağlık, Z., & Yıldız, M. (2022). Eğitim ve toplum araştırmaları dergisi, 8(2), 418-442. e-ISSN: 2458-9624. <https://doi.org/10.51725/etad.1011687>
- Yip, F., & Kwan, A. (2006). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249.

## **Extended Abstract**

### **Introduction**

In our rapidly globalizing world, advancements in science and technology are reshaping educational paradigms. In this context, the learning needs and preferences of the new generation, known as Generation Z, are raising questions about the effectiveness of traditional teaching methods. It has been observed that traditional, passive learning models fall short of meeting the expectations of this generation, which is fast-paced and constantly seeking innovation. In foreign language teaching, it is critical to adopt new approaches that align with the characteristic features of Generation Z. The digital competence and technological affinity of this generation make it necessary to reassess educational methodologies. Therefore, there is a need to develop methods that can sustain students' interest and motivation, while encouraging active participation. In recent years, learning through games and game-based learning have been actively discussed as contributors to the educational process.

The integration of technology and game-oriented approaches into language education has made the learning process more effective and engaging. Learning through games can even engage students who have very low motivation and interest in the subject. This approach aims to overcome issues such as distraction and motivation loss by encouraging students' active participation in lessons. In this context, it is evident that both digital and in-class games have a significant impact on learning the target language. This student-centered new paradigm encourages learners to take more responsibility and play an active role in their own learning processes. It allows students to participate in the language learning process with less anxiety and stress, in an unbiased manner, making learning more enjoyable and efficient. As a result, it is inevitable that the methodologies of foreign language teaching will evolve in our rapidly changing world.

### **Methodology**

This study, investigating the effect of game-based foreign language teaching, was conducted using a quantitative research method. Quantitative research involves the observation and measurement of numerical values in an objective and systematic way to gather information about existing situations and phenomena, with measurements being repeatable. Deductive quantitative research focuses on relationships and differences between variables, making predictions about the future and aims to generalize. The experimental model was used in the study, and the design was a pre-test, post-test, non-control group, quasi-experimental design. Quasi-experimental studies are used when random sampling is not possible for the entire population, and they include experimental and control groups with an experimental application.

The population of the study consists of 6th-grade students, with the sample determined using a convenience sampling method. The sample includes 15 girls and 15 boys, totaling 30 students, all continuing their studies in the 6th grade. The study was conducted at Nuray Tuncay Kara Science and Art Center in Gaziantep. The students were selected from different classes randomly on a voluntary basis, following ethical guidelines. This approach ensures that the study results can be generalized. The simple random sampling method was used to ensure that all students had an equal chance of being selected. In the implementation, all units are listed, and random units are selected from the list. Students and their parents were clearly informed about the research process and its results, and their consent was obtained. The research was conducted transparently.

For data collection, the "English Speaking Anxiety" scale was used in the study. The scale, which is a 5-point Likert-type, consists of 16 items and two factors. The reliability and validity of the scale have been tested. The scale ranges from 1 to 5 points. A score of 1 corresponds to "strongly disagree," and a score of 5 corresponds to "strongly agree." This scale was used to determine students' anxiety levels in foreign language learning. The Cronbach's Alpha reliability coefficient of the first

sub-dimension was found to be .927, the second sub-dimension's coefficient was 0.892, and the overall reliability coefficient of the scale was .897. A reliability coefficient above 0.70 is considered high reliability for scales. A higher score on the scale indicates a higher level of anxiety. Before starting the research, a scale suitable for the study was selected to better understand students' attitudes toward foreign language learning. After obtaining permission to use the scale, it was administered to 30 students from the 6th grade. Students were instructed to answer the questions honestly, of their own free will, and the importance of this was explained. Based on the results, it was found that the students approached foreign language learning with anxiety. Following this, and in light of literature reviews and observations, a maze word game with wooden and colored sticks was created to reduce the anxiety levels regarding foreign language learning, and students were observed for one month. The post-test was then administered.

**Data Analysis** The data obtained from the study were analyzed using the "IBM SPSS Statistics 26" software package. The data were first tested for normality assumptions and then analyzed descriptively. The mean ( $\bar{X}$ ) and standard deviation (SS) values of the questions in the scales are presented in the tables. The normal distribution was determined by examining skewness and kurtosis values (see Table 1). This evaluation was carried out based on the suggestion of Tabachnick and Fidell (2013), who proposed that values within the  $\pm 2.00$  range are sufficient to accept normal distribution. In the normality analysis, skewness and kurtosis values between +2 and -2 were accepted as indicating normal distribution. The data obtained in the study exhibit normal distribution. Therefore, the Paired Sample t-test was used for the scales.

### **Findings**

The analyses conducted before and after the experimental study clearly show the impact of the intervention on the participants' "English Speaking Anxiety." In the first factor, a significant decrease in the participants' anxiety levels was observed. This indicates that the intervention helped reduce anxiety levels both emotionally and cognitively. Overcoming emotional and cognitive barriers in the English speaking process may have been facilitated by interventions that enhance coping skills for managing anxiety. In the second factor, a much greater reduction in anxiety levels was observed. This finding suggests that the participants managed performance anxiety, particularly during English speaking, more effectively and that these anxieties significantly decreased after the intervention. The reduction in performance anxiety may have increased the participants' self-confidence, making them feel more at ease during English conversations.

There was also a significant reduction in overall anxiety levels. This result shows that the intervention was effective in lowering the participants' general anxiety levels and that there was an improvement in all components of their anxiety. The decrease in overall anxiety indicates that the participants were better able to cope with the worry and stress they experienced during English speaking and were able to find more opportunities for speaking practice. These findings demonstrate that the intervention was effective in reducing the participants' English speaking anxiety and lowered their anxiety levels in emotional, cognitive, and performance aspects. A program targeting various dimensions of anxiety led to an overall improvement in the participants' anxiety levels and made their English speaking experience more positive.

### **Discussion and Conclusion**

This research presents significant findings highlighting the role and effects of games in language education. Consistent with previous similar studies, this study clearly demonstrates the positive impacts of games in the language teaching process. The results, which show that the use of games is an effective tool, particularly in reducing English speaking anxiety, hold great potential for enriching teaching methods and enhancing students' learning experiences. In this context, several recommendations for teachers emerge. First, teachers should be encouraged to incorporate games

more frequently into language teaching processes. Integrating games that are suitable for students' age and developmental levels into lessons can make learning more enjoyable and effective. Additionally, professional development programs should be organized for teachers to help them use digital games in education and provide guidance on how to utilize these games as teaching tools.

It is crucial for teachers to understand the role of games in language teaching and to select the appropriate games. Language teachers should choose games that align with students' interests and needs, integrating them into the teaching process. Especially considering that Generation Z students use technology and digital tools effectively, including digital games in lessons will allow students to have a more interactive learning experience. However, not every game or technological tool may be suitable for every student; therefore, games must be chosen in alignment with students' language skills and in a way that supports teaching objectives.

For educational policymakers, infrastructure investments should be made to support the implementation of game-based learning in schools. Creating game areas in school environments will allow students to integrate games more effectively into their learning processes. Furthermore, curricula should include training programs to increase teachers' knowledge and skills in using digital games for teaching. Educational policies that include innovative strategies for effectively using digital games and technology in language teaching could help students be more successful and motivated in their educational processes.

For researchers, this study provides a starting point for exploring the effects of game-based learning on language education. Future research should address the long-term effects of games and their contributions to different language skills in more detail. Additionally, the effectiveness of various types of games should be compared, and the different impacts of game-based learning on language skills should be revealed. To further enhance the integration of games into teaching processes, future research projects should focus more on game design and pedagogical strategies. Finally, more comprehensive literature reviews on the role of games in language education should be conducted to increase the knowledge base in this field.