

## YABANCI DİL OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE OYUNLAŞTIRILMIŞ PADLET KULLANIMI: BİR EYLEM ARAŞTIRMASI

*Araştırma Makalesi*

Gonca KIRBAŞ\*

**Geliş Tarihi:** 29.08.2024 | **Kabul Tarihi:** 21.10.2024 | **Yayın Tarihi:** 21.04.2025

**Özet:** Bu çalışmada, yabancı dil olarak Türkçe öğrenen öğrencilerin ders dışında yazma pratiği yapmalarını sağlamak ve motivasyonlarını artırmak amacıyla bir eylem araştırması gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin ders dışı aktivitelerinde yazma pratiğine karşı motivasyonlarının düşük olması, bu araştırmanın temel problem durumunu oluşturmuştur. Günümüz Z kuşağının teknolojiyle iç içe bir öğrenim deneyimi talep etmesi, bu sorunu çözmek için dijital araçların entegrasyonunu gerekli kılmıştır. Bu bağlamda, web 2.0 araçlarından biri olan Padlet, hem iş birliği çalışmaya hem bireysel ilerlemeye olanak sağlaması bakımından ön plana çıkan özelliklerinden dolayı dil öğretiminde kullanılmak üzere seçilmiştir. Padlet, geleneksel panolara benzer şekilde dijital bir pano işlevi görerek öğrencilerin yazılarını sergilemelerine ve geri bildirim almalarına imkân tanımaktadır. Bu doğrultuda belirlenen problem durumunun çözümüne yönelik olarak Padlet üzerinde oyunlaştırma stratejilerinin kullanılacağı bir tasarım geliştirilmiştir. Bu çalışmadaki oyunlaştırma tasarımı, Werbach ve Hunter'ın (2012) D6 Modeli ve Oyunlaştırma Piramidi'nden faydalanılarak oluşturulmuştur. Tasarım, uluslararası öğrencilerin yer aldığı bir sınıfta çevrim içi olarak uygulanmıştır. Uygulama sonrasında, öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiş ve bu görüşmelerden elde edilen veriler betimsel analiz ile değerlendirilmiştir. Bu süreçte, öğrencilerin Padlet üzerindeki yazma pratiği ve oyunlaştırma tasarımı hakkındaki görüşleri incelenmiş, böylece tasarımın etkinliği ve öğrenciler üzerindeki etkileri analiz edilmiştir. Elde edilen bulgulara göre öğrenciler çoğunlukla Padlet uygulamasını faydalı bulduklarını; sütun, beğen, yorum yapma vb. unsurların kullanılmasının kolay ve ilgi çekici olduğunu; oyunlaştırma tasarımı bakımından etkinliğin dikkatlerini çektiğini; rozet, ödül, puan, iş birliği, rekabet vb. unsurların kullanılmasının daha çok gayret etmelerini ve eğlenmelerini sağladığını; motivasyonlarını artırdığını ve sistemde kalmalarına yardımcı olduğunu; dil becerilerine katkısı açısından ise uygulamanın yazma ve okuma becerilerinin gelişmesine faydasının olduğunu; genel olarak hazırlanan uygulama ile daha fazla pratik yapma imkânı bulduklarını ve bu sayede derse karşı motive olduklarını ifade etmişlerdir. Sonuç olarak, web 2.0 araçlarının eğitim süreçlerine entegre edilirken oyunlaştırma gibi pragmatik ve işlevsel modellerle desteklenmesi önerilmektedir. Bu tür modeller, öğrenme süreçlerini daha etkili ve motive edici hâle getirebilir.


**Anahtar Kelimeler:** Motivasyon, oyunlaştırma, padlet, yabancı dil olarak Türkçe öğretimi, yazma becerisi.

### GAMIFIED PADLET USE IN TEACHING TURKISH AS A FOREIGN LANGUAGE: AN ACTION RESEARCH STUDY

*Research Article*

**Received:** 29.08.2024 | **Accepted:** 21.10.2024 | **Published:** 21.04.2025

**Abstract:** This action research study aimed to enhance the writing practices and motivation of students learning Turkish as a foreign language outside the classroom. The primary issue addressed in this study was the low motivation for engaging in extracurricular writing activities. Given Generation Z's increasing preference for technology-integrated learning experiences, incorporating digital tools was deemed essential to addressing this challenge. In this context, Padlet, a Web 2.0 tool, was selected for its ability to support both collaborative work and individual progress. Padlet functions as a digital bulletin board similar to traditional boards, allowing students to display their writings and receive feedback. To address the identified problem, a design incorporating gamification strategies on Padlet was developed. This design was structured using Werbach and Hunter's (2012) D6 Model and the Gamification Pyramid. The design was implemented in an online classroom setting with

\* Dr.; Bursa Uludağ Üniversitesi, Türkçe Öğretimi Uygulama ve Araştırma Merkezi; [goncakirbas@uludag.edu.tr](mailto:goncakirbas@uludag.edu.tr)  
 0000-0002-0268-7390

international students. After the implementation, semi-structured interviews were conducted with students, and the data collected from these interviews were analyzed descriptively. The study examined students' views on writing practice and gamification design on Padlet, thus evaluating the effectiveness of the design and its impact on the students. The findings indicated that students generally found the Padlet application as a useful and engaging tool, appreciating features such as columns, likes, and comments. Regarding the gamification design, students reported that elements such as badges, rewards, points, collaboration, and competition captured their attention, increased their effort and enjoyment, boosted their motivation, and helped them remain engaged in the system. Additionally, they noted that the application contributed to the improvement of their writing and reading skills, by providing more opportunities for practice, and fostering greater motivation towards their lessons. In conclusion, the study highlights the importance of integrating Web 2.0 tools into educational processes through structured and functional models such as gamification. Such models can enhance the effectiveness of learning experiences by increasing motivation and engagement.

**Keywords:** Gamification, motivation, padlet, teaching Turkish as a foreign language, writing skills.

## Giriş

Geliştirilen teknolojik araçlar, gün geçtikçe hayatın her alanında kullanılmakla kalmayıp aynı zamanda vazgeçilmez bir parçası hâline gelmiştir. Eğitim, bu değişim ve dönüşümün en belirgin şekilde gözlemlendiği alanlardan biridir. Ancak, eğitimdeki iki ana aktör olan öğrenenler ve öğreticiler arasında bu gelişime uyum sağlama açısından farklılıklar ortaya çıkabilmektedir. Bu durum, çağın öğrenen ve öğreticileri arasındaki farkı bariz bir şekilde vurgulayan Prensky'nin (2001) "dijital yerli" ve "dijital göçmen" kavramlarıyla daha net bir şekilde anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda, günümüzdeki genç öğrenenler "dijital yerliler" olarak değerlendirildiğinde, onlara uygun bir öğretim sürecinin hazırlanması ihtiyacı doğmaktadır. Bu açıdan, pek çok araştırmacı teknolojik araçları, özellikle web araçlarını eğitim süreçlerine dâhil etme çabası içerisinde. Bu açıdan günümüzde, dijital teknolojilerin eğitim üzerindeki etkileri giderek artmaktadır.

Özellikle, dünyadaki çok dilli ve kültürlü yapının yansıtılmak istendiği dil öğretiminde teknolojik araçların kullanımına yönelik bir eğilim gözlemlenmektedir. Çünkü dil öğretim sınıflarında çağın bu dönüşümünün etkisiyle Z ve alfa kuşağının teknoloji ile bütünleşik bir öğrenim süreci talep etmesi, eğitimcilerle yeni yaklaşımlar geliştirmeyi zorunlu kılmaktadır. Bu açıdan dil öğretiminde bir dil becerisine veya dil öğretim sürecine yönelik problemlerin belirlenmesi, ihtiyaçların giderilmesi, yenilikçi yöntemlerin işe koşulması gerekebilir. Bu doğrultuda bu çalışma kapsamında yazma becerisine odaklanılmıştır. Çünkü öğrencilerin etkili bir şekilde yazabilmesi için dil bilgisi, söz varlığı, yazım ve noktalama gibi bir dizi beceriyi geliştirmeleri gerekmektedir.

Öğrencilerin ders dışında geçirdikleri zamanı verimli kullanarak dil becerilerini geliştirmelerini hedefleyen ödevler, önemli yazma etkinlikleri olarak ifade edilebilir. Ancak, özellikle yazma pratiği konusunda, ödevlerin genellikle sadece öğrenci ve öğretici arasında kalması, öğrenci tarafından yapılan yanlışların ve doğruların yalnızca öğrenci tarafından görülmesi, geri dönütlerin öğrenci tarafından takip edilmesi gibi sınırlamalar söz konusudur. Bu durumun öğrencilerin yazma becerilerini geliştirme süreçlerini kısıtlayabileceği düşünülmüştür. Bununla birlikte günümüzde, kâğıt tabanlı ödevlerin yerini dijital dönüşümle birlikte daha interaktif ve erişilebilir ödevlerin alabileceği öngörülmüştür. Bu dijital dönüşüm

ile öğrencilerin yazma pratiğini daha etkili bir şekilde yapmalarına olanak tanınabilir ve öğretim süreçlerine yenilikçi bir boyut kazandırılabilir.

Bu çerçevede, bir web 2.0 aracı olan Padlet'in dijital pano olarak kullanıcılara hem bireysel hem de iş birliği içinde çalışma olanağı sunduğı belirlenmiştir. Ayrıca Padlet kullanıcıların kendilerinin ve başkalarının paylaşımlarını beğenebildiğı; yorum yapabildiğı; video, görsel ve yazılar paylaşabildiğı; çeşitli şekillerde sunum yapabildiğı bir platform olarak gözlemlenmiştir. Diğer yandan telefon, tablet ve bilgisayar gibi çoklu teknolojik araçlarla erişilebilen Padlet, kullanıcılar arasındaki etkileşimi artırarak sürecin etkinliğini de artırabilir. Bu açıdan, sınıflarda en iyi yazıların ve diğer ürünlerin asıldığı geleneksel panolar yerine bütün öğrenciler için hem örnek hem de teşvik edici şekilde paylaşım işlevi görebilecek niteliklere sahip olduğı gözlemlenen Padlet aracı ön plana çıkmıştır. Bununla birlikte Padlet web 2.0 aracının öğrenim ortamlarında çeşitli amaçlarla kullanıldığı gözlemlenmiştir. Padlet'in kullanımı üzerine yazma dil becerisinin geliştirilmesine odaklanan çalışmaların olduğı (Fuchs, 2014; Lestari ve Kurniawan, 2018; Taufikurohman, 2018; Fadhilawati, Laksmi, Mansur, 2020) gibi öğrencilerin derslere katılımları için de çeşitli çalışmaların yapıldığı belirlenmiştir (Ellis, 2015; Dunbar, 2017; Nadeem, 2019; Johnson vd. 2023). Ayrıca öğrenim sürecinde iş birlikçi kullanımını ön plana çıkaran çalışmaların olduğı da görülmüştür (Beltrán-Martín, 2019; DeWitt, Alias ve Siraj, 2015). Yabancı dil olarak Türkçe öğretimi özelinde ise teknoloji araçlarının öğrenim süreçlerine dâhil edilmesi açısından pek çok çalışma yapılmaya devam etmektedir (Özdemir, 2017; Aytan ve Ayhan, 2018; Bař ve Yıldırım, 2018; İnal ve Arslanbař 2021; Ateřli ve Yıldız, 2022; Korkmaz ve Çaymaz, 2022). İlgili alanda Padlet'in kullanılmasına yönelik ise yine iş birlikçi öğrenme (Bařkaya ve Tursunovic, 2017) ve yazma becerisinin geliştirilmesine (Aydođdu, 2023) yönelik çalışmaların ön plana çıktığı görülmüştür. Bu çalışmalardaki kullanımları temel alınarak Padlet'in dil öğretiminde de kullanılabilceğı çıkarımında bulunulmuş ve bu araç çalışmaya dâhil edilmiştir.

Ancak bu dijital panonun bir öğretim ortamında nasıl kullanılabilceğı sorunu ortaya çıkmıştır. Bu kapsamda içeriğın nasıl öğretilceğı konusunun, hedef kitlenin özelliklerine göre çeşitli dil öğretim ilkeleri ve kriterleriyle geliştirilmesi gerekmiştir. Bu açıdan öğretim alanında önemli bir yenilikçi bakış açısı olarak oyunlaştırma kavramı ön plana çıkmıştır. Oyunlaştırma kavramı 2003 yılında ilk kez N. Pelling tarafından dile getirilmiş, ardından pek çok arařtırmacı tarafından benimsenmiştir. Genel bir ifadeyle oyunlaştırma “oyun unsurlarının oyun dışı ortamlarda kullanılması, bireylerin dikkatlerini çekici, motivasyon artırıcı, eğlenceli ve gerçek hayatın oyunlaştırıldığı bir sistem” olarak tanımlanabilir (Deterding vd., 2011; McGonical, 2011; Zicherman ve Cunnigham, 2011; Kapp, 2012; Werbach ve Hunter, 2012; Alsawaier, 2018). Bu çalışmada oyunlaştırma kavramının öğretim sürecinde öğrenenlerin motivasyonlarını ve öğrenme sürecindeki performanslarını artırdığına yönelik olumlu çıktılar temel alınmış (Denny, 2013; Domínguez vd., 2013; Banfield ve Wilkerson, 2014; Sümer, 2017; Fiř Erümit ve Kaleliođlu, 2019; Huang, Hew ve Lo, 2019); bu çerçevede dijital bir aracın oyunlaştırılmasına dayanak oluşturulmuştur.

Öğretim sürecinde oyunlaştırma eğlenceli, verimli ve motivasyon artırıcı bir ortamın hazırlanması için kullanılabilir. Bu açıdan oyunlaştırma tasarımının nasıl olacağı sorusu ortaya çıkabilir. Bunun için araştırmacılar tarafından çeşitli modeller geliştirilmiştir. Werbach ve Hunter (2012) altı adımdan oluşan “D6 Modeli” ile bu modeli oluşturan “Oyunlaştırma Piramidi”ni sunarak altı aşamalı bir tasarım modeli önermiştir. Şenocak ve Bozkurt (2020), bu modelin alan yazınında en çok kabul gören çalışma olduğunu ifade etmiştir. Nitekim D6 Modeli’nin esnek bir şekilde ilkökul öğrencilerinden (Ersoy, 2017), üniversite öğrencilerine (Şahin, Karadağ vd., 2017) kadar farklı yaş gruplarına; mobil uygulamalardan (Akbuğa, 2018), çevrim içi uygulamalara (Kocaağa, 2017) kadar çeşitli alanlarda kullanılabildiği de görülmüştür. Ancak, mevcut literatürde yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde oyunlaştırılmış Padlet’in kullanılmasına yönelik bir eylem araştırmasına rastlanmamıştır. Ayrıca, dil öğretiminde teknoloji kullanımının önemini vurgulayan pek çok çalışmanın da olduğu görülmüştür.

### 1. Araştırmanın Amacı

Web 2.0 araçlarından biri olarak Padlet’in yazma becerilerinin geliştirilmesindeki rolü üzerine yapılan araştırmalar sınırlı sayıda olup çalışma bu boşluğu doldurmayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde yazma pratiğini ve motivasyonu artırması için Padlet’in bir oyunlaştırma ile tasarlanarak dil öğretim aracı olarak kullanılmasının hedef dil öğrencisinin dil öğrenme süreçlerine katkısının ortaya çıkarılması hedeflenmiştir. Bu amaçla şu sorulara cevap aranmıştır:

- Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin Padlet’in kullanımına ilişkin görüşleri nelerdir?
- Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin oyunlaştırmanın kullanımına ilişkin görüşleri nelerdir?
- Yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin oyunlaştırılmış Padlet’in dil öğretimine katkısına ilişkin görüşleri nelerdir?

### 2. Yöntem

Bu çalışmada eylem araştırması yöntemi kullanılmıştır. Johnson’a (2014, s. 26) göre eylem araştırması, gerçek bir okul problemi veya durumunu sistematik olarak inceleyerek öğretim uygulamaları geliştirmeyi amaçlayan bir yöntemdir. Bu doğrultuda, eylem araştırması kapsamında uygulamanın araç-amaç analizindeki aşamaları detaylandırılmıştır. Tablo 1’de görülen aşamalar, istenen sonuçların elde edilmesi için planlanan hedeflerin, mevcut durumun analizinin ve gerekli araçların değerlendirilmesinin yanı sıra planın oluşturulması ve gözden geçirilmesini kapsamaktadır. Johnson’a (2014, s. 32) göre eylem araştırması süreci şöyledir:

#### Tablo 1

##### *Eylem Araştırması Süreci*

İstenen sonucu tanımla
Son duruma ulaşmak için gereken hedefi tanımla
Mevcut durumu tarif et
İstenen sonucu elde etmek için gereken araçları analiz et
Bir plan oluştur
Planı yeniden gözden geçir

Bu çalışma çerçevesinde hazırlanan eylem araştırma sürecinin aşamaları şu şekildedir:

***İstenen sonucun tanımlanması:***

Araştırmanın istenen sonucu, yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde etkili bir dijital araç ve oyunlaştırma stratejilerinin kullanılmasıyla öğrencilerin yazma pratiğinin artırılması ve motivasyonlarının yükseltilmesidir.

***Son duruma ulaşmak için gereken hedefin tanımlanması:***

Son duruma ulaşmak için belirlenen hedefler, ilk olarak etkili bir dijital aracın kullanılmasını içerir. Bu bağlamda, Padlet gibi dijital araçların eğitim sürecine etkili bir şekilde entegre edilmesi hedeflenmiştir. Oyunlaştırma stratejilerinin uygulanması bir diğer hedeftir; bu stratejiler arasında puanlar, rozetler ve ödüller gibi oyunlaştırma unsurlarının yazma pratiği süreçlerine aktif olarak dâhil edilmesi öngörülmüştür. Bu unsurlar, öğrencilerin yazma görevlerine olan ilgi ve motivasyonlarını artırmayı amaçlamaktadır. Üçüncü hedef ise öğrencilere yazma görevleri hakkında zamanında geri bildirim verilmesi ve etkileşimli bir öğrenme ortamının sağlanmasıdır. Bu etkileşimli ortam, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif bir şekilde katılmalarını ve yazma becerilerini geliştirmelerini desteklemesi beklenmiştir.

***Mevcut durumun açıklanması:***

Mevcut durumda karşılaşılan sorunlar, yazma öğretiminde motivasyon eksiklikleri ve etkileşim sınırlılıklarını içermektedir. Geleneksel yazma öğretim yöntemleri, öğrencilerde düşük motivasyona ve sınırlı etkileşime neden olmaktadır. Bu da öğrencilerin yazma görevlerine olan ilgilerini azaltmakta ve öğrenme süreçlerini olumsuz etkilemektedir. Öğrenciler genellikle yazma ödevlerini bağımsız ve bireysel olarak yapmaktadır. Bu süreçte aldıkları geri bildirimler öğrenci ile öğretici arasında, sınırlı kalmaktadır. Bu durum ise öğrencilerin öğrenme gelişimlerini kısıtlayabilir. Ayrıca, teknolojik araçların ve yenilikçi yöntemlerin eğitim süreçlerine entegrasyonu yetersizdir. Bu durum öğrencilerin dijital araçları etkin bir şekilde kullanarak öğrenme süreçlerini zenginleştirmelerine engel olmaktadır. Bu sorunlar, yazma pratiğinin geliştirilmesi ve öğrenci motivasyonunun artırılmasında istenen seviyeye ulaşılmasını zorlaştırmaktadır.

***İstenen sonucu elde etmek için gereken araçların analiz edilmesi:***

İstenilen sonuca ulaşmak için kullanılan araçlar ve stratejiler şunlardır: Padlet, dijital bir pano uygulaması olarak, öğrencilerin yazılarını paylaşmalarına, başkalarının yazılarına yorum yapmalarına ve geri bildirim almalarına olanak tanır. Padlet'in oyunlaştırılması, öğrencilerin daha etkileşimli ve motive edici bir ortamda yazma pratiği yapmalarını sağlar.

## Şekil 1

### Padlet Aracı



Padlet (2024), insanların içerik oluşturmak ve başkalarıyla paylaşmak için kullandıkları bir yazılımdır. Bir doküman ile tam teşekküllü bir web sitesi oluşturucu arasında bir yerde bulunan Padlet, ister hızlı bir ilan panosu ister bir blog veya bir portföy olsun, herkesin istediği içeriği oluşturmasını sağlar. Padlet, internette içerik sağlamasıyla kolay; her yaştan, her seviyeden ve yetenekten insana hitap etmesiyle kapsayıcı; başkalarıyla ortak projeler, ödevler ve etkinlikler üzerinde çalışılmasıyla iş birliği; istenilen dosya türünü eklemeye ve düzenlemeye olanak sağlamasıyla esnek; IOS, Android ve Kindle uygulamalarında mevcut olmasıyla taşınabilir; kişisel dokunuşa izin vermesi, özelleştirilmesi, tasarım olanaklarıyla güzel; veri ve paylaşımların şifrelerle saklanabilmesiyle güvenilir bir araçtır. Padlet aracı ücretli (sınırsız) veya ücretsiz (sınırlı) bir şekilde kullanılabilir.

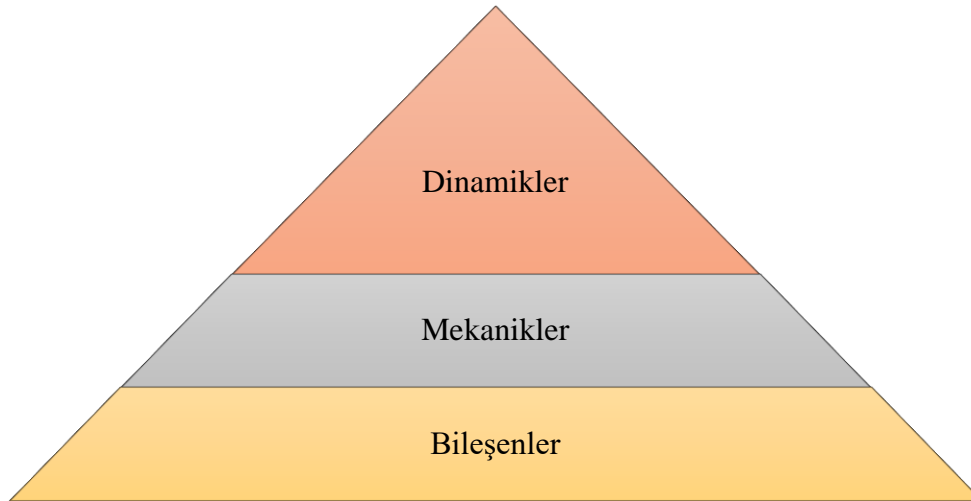
Padlet, bir dil öğretim aracı olarak değerlendirildiğinde ise çeşitli öğretim amaçlarına uygun şekilde kullanılabilir. Örneğin, her öğrencinin aktif şekilde bireysel veya grup olarak sayfada paylaşım yapabilmesi, sayfalarını veya sütunlarını kişiselleştirebilmesi, çeşitli görsel ve video unsurlarını düzenleyebilmesi, öğrencilerin birbirlerini takip edebilmesi ve çevrim içi olanların diğer kullanıcılar tarafından görülebilmesi gibi unsurlar; katılımcıların aidiyet duygusunu artıracak, etkileşimi geliştirecek ve öğretim sürecinde kalmalarına yardımcı olacaktır. Bu durumun dil öğretim sürecine olumlu katkılar sağlaması öngörülmektedir. Aynı zamanda yapılan paylaşımlara hem öğrencilerin cevap verebilmesi hem öğreticilerin dönüt verebilmesi sürecin interaktif ve verimli olmasına da olanak sağlayabilir. Özellikle yabancı dil öğretiminde çok kültürlü öğrenci kitlesinin çeşitliliğini yansıtabilecek dijital bir pano olarak değerlendirildiğinde uygulamanın dil becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir araç olabileceği gözlemlenmektedir. Bu çıkarımlar neticesinde Padlet öğretim ortamında kullanılabilir bir araç olarak değerlendirilmiş, ancak nasıl kullanılacağı sorusu ortaya çıkmıştır. Bu bakımdan öğretim alanında kullanılmaya başlanan oyunlaştırma kavramı üzerinde durulmuştur.

Oyunlaştırma öğeleri bu süreci destekleyen önemli unsurlar olabilir. Bu unsurlar sayesinde öğrenciler bütünsel bir öğrenme sürecine girerek hem çeşitli puan ve ödüller kazanır hem de seviyeleri geçtikte bir ilerleme sağlanır. Bu bakımdan öğrencilerin öğretim tasarımında daha fazla kalmasına ve daha fazla pratik yapmasına olanak sağlanabilir. Bu araçlar ve stratejiler, öğrencilerin yazma pratiğini artırmak ve motivasyonlarını yükseltmek için etkili bir temel olabilir. Buna göre web 2.0 aracı olan Padlet kullanılarak oyunlaştırma prototipi tasarlanmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda öncelikle bu oyunlaştırma modeli ele alınacak ve detaylı bir şekilde açıklanmaya çalışılacaktır.

Werbach ve Hunter (2012), oyunlaştırmanın değişik biçimlerde nasıl uygulanabileceğine dair bir fikir sağlayabilecek “D6 Modeli”ni ve bu modeli oluşturan piramitsel bir oyunlaştırma çerçevesini önermiştir. Bu sunulan model, altı adımdan oluştuğu ve İngilizcede “D” harfiyle başladığı için D6 Modeli olarak adlandırılmaktadır. D6 Modeli; hedeflerin tanımlanması, hedef davranışların tanımlanması, oyuncuların tanımlanması, aktivite döngülerinin hazırlanması, eğlencenin oluşturulması ve uygun araçların kullanılması gibi aşamalardan oluşmaktadır. Bu aşamaların oluşturulmasında ise Oyunlaştırma Piramidi’ndeki dinamikler, mekanikler ve bileşenler unsurlarına dikkat edilir (Werbach ve Hunter, 2012, s. 78):

## Şekil 2

### *Oyunlaştırma Piramidi*



Dinamikler; oyunlaştırma tasarımında genelden özele doğru bir çerçeve sunan, oyunların genel yapısını ve oyuncuların davranışlarını etkileyen büyük ve soyut ilkelerdir. Mekanikler; oyunlaştırmaya katılan oyuncuların katılımının sağlandığı ve hareketlerinin ilerletildiği temel işlemler aşaması olup somut kurallardır. Oyunun nasıl çalıştığı ve eylemlerin planlandığı aşamadır. Bileşenler ise oyunlaştırmanın uygulama aşamasında dinamik ve mekaniklere göre kullanılan somut araç ve elemanlardır. Oyunlaştırma Piramidi'nin unsurları ise şu şekildedir (Werbach ve Hunter, 2012; Akt.: Tunga ve İnceoğlu, 2016):

**Tablo 2**
*Oyunlaştırma Piramidi'nin Unsurları*

<b>Dinamikler</b>	Kısıtlamalar	
	Duygular	
	Hikâyeleştirme	
	İlerleme	
	İlişkiler	
<b>Mekanikler</b>	Zorluk / Meydan Okuma	
	Şans	
	İş Birliği ve Rekabet	
	Geri Bildirim	
	Ödüller	
	Alışveriş	
	Durum	
	Sıra	
	Kaynak Edinimi	
	<b>Bileşenler</b>	Başarı
Avatar		Koleksiyonlar
Rozetler		Macera
Lider Tablosu		Savaş
Seviyeler		Hediye
Puanlar		Mücadele Etme
Takımlar		Sosyal Grafikler
Sanal Hediyeler		

Çağlar ve Kocadere (2015, s. 91) bu piramitteki tüm unsurların bir arada kullanılmasının zorunlu olmadığını ifade eder. Bu doğrultuda etkili ve verimli bir oyunlaştırma tasarımı için hedef kitlenin özellikleri de göz önünde bulundurularak tasarımın işlevselliğine göre bazı unsurların çıkarılabileceği ifade edilebilir.

**Çalışma planının hazırlanması:**

İstenen sonuçlara ulaşmak için oluşturulan plan aşağıdaki aşamaları içermektedir:

**Planlama Aşaması:** İlk olarak, Padlet'in eğitim amaçlarına uygun olarak yapılandırılması ve oyunlaştırma unsurlarının entegre edilmesi gerekmektedir. Bu aşamada, Padlet'in özellikleri göz önünde bulundurularak yazma pratiğini destekleyecek şekilde özelleştirilmeye çalışılmıştır. Ardından, oyunlaştırma tasarımı için Werbach ve Hunter'ın (2012) D6 Modeli ve Oyunlaştırma Piramidi temel alınarak, motivasyonu artıracak stratejiler belirlenmiştir. Bu çerçeveye göre web 2.0 aracı olan Padlet kullanılarak oyunlaştırma prototipi tasarlanmaya çalışılmıştır. D6 Modeli, oyunlaştırma tasarımında kullanılan altı adımdan oluşan bir modele dayanarak bu uygulamaya yönelik adımlar Ek-1'de detaylı bir şekilde açıklanmıştır. Ayrıca Oyunlaştırma Piramidi'ne yönelik unsurlar da ilgili tabloda ifade edilmiştir. Bu model, oyunlaştırmanın yapısal unsurlarının ve uygulama aşamalarının sistematik bir şekilde ele alınmasına olanak sağlar. Yazma görevlerinin tasarımı da bu aşamada yapılır; öğrencilerin etkileşimde bulunabilecekleri çeşitli görevler hazırlanarak onların yazma becerilerini aşamalı olarak geliştirecek şekilde planlanır.

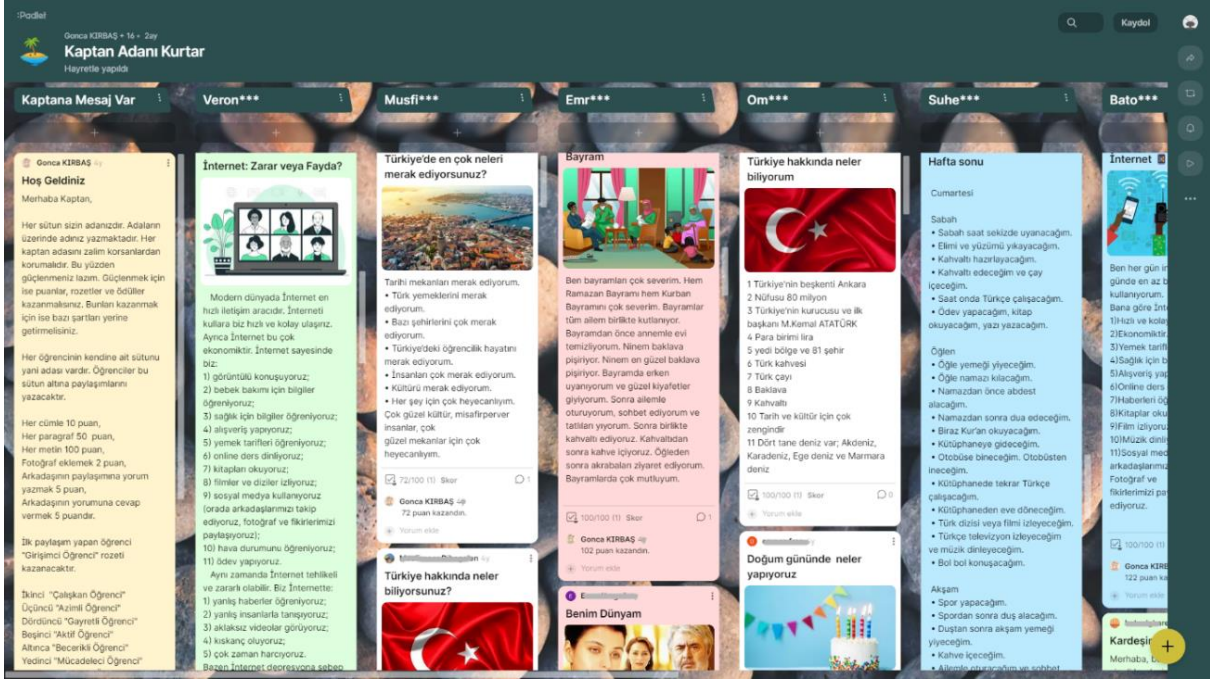
**Uygulama Aşaması:** Bu aşamada, Padlet'in dijital panosu öğrencilerle paylaşılır ve yazma görevleri burada yürütülür. Padlet'in interaktif özellikleri, öğrencilerin yazılarını paylaşmalarını ve birbirlerinin yazılarına yorum yapmalarını sağlar. Oyunlaştırma unsurları



etkinleştirilir; öğrencilerin başarılarına göre somut unsurlar -puan, rozet ve ödüller vb. dağıtılır- belirgin hâle gelir. Bu unsurlar sayesinde öğrencilerin performansları teşvik edilmeye ve motivasyonları artırılmaya çalışılır. Ayrıca, etkileşim ve geri bildirim sağlanarak, öğrencilerin yazılarına düzenli aralıklarla yorum yapılır ve geri bildirim verilir. Bu süreç, öğrencilerin sürekli olarak gelişmelerini destekler ve etkileşimli bir öğrenme ortamı oluşturur.

### Şekil 3

#### Padlet'in Uygulama Sayfası



Uluslararası öğrencilerin katılımıyla gerçekleştirilen uygulama, görsel olarak Şekil 3 ile paylaşılmıştır. Görselde, öğrencilerin isimleri kişisel verilerin gizliliğini korumak amacıyla yıldızlanarak verilmiştir. İlk sütun, uygulama hakkında genel bilgileri sunmaktadır. Diğer sütunlarda ise öğrencilerin yazıları bulunmaktadır. Bu yazılar, ekran alanına sığacak şekilde paylaşılmış ve toplamda on sütundan oluşan bir düzenleme yapılmıştır. Bu yöntem, öğrencilerin katkılarını ve geri bildirimlerini düzenli ve erişilebilir bir şekilde sunmayı sağlamaktadır.

**Değerlendirme Aşaması:** Uygulamanın etkinliğini belirlemek için veri toplama yapılır. Öğrenci geri bildirimleri, motivasyonları ve etkileşim düzeyleri hakkında veriler toplanır. Bu veriler, uygulamanın etkinliğini ölçmek ve gerekli iyileştirmeleri yapmak için analiz edilir. Toplanan veriler üzerinden yapılan değerlendirme, oyunlaştırma stratejilerinin ve dijital aracın yazma pratiği üzerindeki etkilerini ortaya koyar ve gelecekteki uygulamalar için bilgiler sağlayabilir.

### 3. Çalışma Grubu

Çalışmaya katılanlar Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen uluslararası öğrencilerdir. Seçim kriteri, Türkiye'deki üniversitelerde uluslararası öğrenci olmak ve hâlihazırda Türkçe öğretim

merkezlerinde çevrim içi ders almaktır. Araştırmacının ulaşabileceği ve bu kriterleri karşılayan dokuz öğrenci çevrim içi olarak çalışmaya katılmayı kabul etmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formları ve demografik bilgi formlarıyla katılımcıların bilgileri toplanmıştır. Uluslararası öğrencilerden oluşan bir sınıf olduğu için farklı ülkelerden heterojen bir grup ile çalışma yürütülmüştür. Katılımcıların tamamı A2 düzeyi öğrencisidir. Ayrıca katılımcıların tamamı lisans düzeyinde eğitim alacaktır.

**Tablo 3***Katılımcıların Ülke Dağılımları*

Ülke Adı	N	%
Libya	3	33,4
Filipinler	1	11,1
Hrvatistan	1	11,1
Karadağ	1	11,1
Kuzey Makedonya	1	11,1
Rusya	1	11,1
Sırbistan	1	11,1
<b>Toplam</b>	<b>9</b>	<b>%100</b>

Çalışmaya A2 düzeyinde çevrim içi olarak Türkçe öğrenen 9 öğrenci katılmıştır. Öğrencilerin 3'ü Libyalıdır. Filipinler, Hırvatistan, Karadağ, Kuzey Makedonya, Rusya ve Sırbistan'dan ise 1'er öğrenci çalışmaya katılmıştır. Çalışmaya katılanların cinsiyet dağılımları ise şu şekildedir:

**Tablo 4***Katılımcıların Cinsiyet Dağılımları*

Cinsiyet	N	%
Kadın	6	66,7
Erkek	3	33,3
<b>Toplam</b>	<b>9</b>	<b>%100</b>

Katılımcıların cinsiyet dağılımlarına bakıldığında 9 katılımcının 6'sının (%66,7) kadın, 3'ünün (%33,3) erkek olduğu görülmüştür. Katılımcıların yaş dağılımları ise şu şekildedir:

**Tablo 5***Katılımcıların Yaş Dağılımları*

Yaş Aralığı	N	%
17 yaş	1	11,1
18 yaş	3	33,4
19 yaş	4	44,4
21 yaş	1	11,1
<b>Toplam</b>	<b>9</b>	<b>%100</b>

Katılımcıların yaş dağılımları incelendiğinde 1 öğrencinin 17 yaşında, 3 öğrencinin 18 yaşında, 4 öğrencinin 19 yaşında ve 1 öğrencinin 21 yaşında olduğu görülmüştür. Öğrencilerin tamamı TÖMER eğitimini tamamladıktan sonra lisans düzeyinde öğrenimlerine devam edecektir. Bu nedenle çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin yaş ortalamasının düşük olduğu görülmektedir.

#### 4. Veri Toplama Aracı ve Süreci

Bu araştırmada, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile veriler toplanmıştır. Bilimsel araştırmalarda “En çok kullanılan soru tekniği, keşfedilecek konu ve sorular aracılığıyla yönlendirilen yarı yapılandırılmış görüşme tekniğidir ve bu teknikte soruların sıralanması ve hazırlanması tam olarak önceden planlanmalıdır” (Merriam, 2015, s. 110). Çalışmada, katılımcıların demografik bilgilerini toplamak için “Kişisel Bilgi Formu”, Padlet’i kullanabilmeleri, oyunlaştırma ile sürece dâhil olabilmeleri ve tasarlanan bu sürecin dil öğretimine katkısının olup olmadığı belirlemek için ise özgün soruların olduğu bir anket araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Uzman görüşü alındıktan sonra gerekli düzeltmeler yapıp sorular katılımcılara yöneltilmiştir. Elde edilen verilerin analizi, betimsel analiz ile gerçekleştirilmiştir. Verilerin önceden belirlenmiş temalara göre analiz edildiği ve yorumlandığı betimsel analizde temalar araştırma sorularına, gözlem, görüşme sürecinin sorularına ya da boyutlarına göre sunulabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2018, s. 239). Diğer yandan araştırma; yabancı dil olarak Türkçe öğretimi alanı, web 2.0 aracı olan Padlet, dil öğretim düzeyi olarak A2 düzeyi, belirlenen bir oyunlaştırma modeli ve bu çalışmanın uygulanma süresi ile sınırlıdır.

#### 5. Dil Öğretiminde Padlet’in Oyunlaştırılmasına İlişkin Bulgular

Katılımcılardan Padlet aracında oyunlaştırma çalışmasının uygulanmasına imkân veren özellikleri öncelikle ayrı ayrı ele almaları, ardından genel olarak değerlendirmeleri istenmiştir. Araştırma kapsamında elde edilen bulgular dil ve anlatım bakımından düzenlenmiş ancak katılımcıların cümleleri olduğu gibi aktarılmıştır.

##### 5.1. Padlet’in Ders Süreçlerine Katkısı

Bu çalışma kapsamında, Padlet’in öğrenciler üzerindeki etkilerini belirlemek amacıyla çeşitli özellikleri detaylı olarak incelenmiştir. Padlet’te her öğrenciye ait ayrı bir sütun oluşturulması ve öğrencilerin hem kendi sütunlarını hem de arkadaşlarının sütunlarını aynı sayfada görebilmeleri, uygulamanın önemli bir özelliğidir. Bu özellik, öğrencilere kendi yazılarının diğerlerinin yazılarıyla birlikte sergilendiği bir alan sunarak, yazma pratiği yapma konusunda aidiyet duygusu oluşturabilir. Öğrencilerden bu özelliğin motivasyonları üzerindeki etkisi üzerine değerlendirme yapmaları istenmiştir. Buna yönelik katılımcı cevapları şu şekildedir:

**Tablo 6**

##### *Sütun Özelliğine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, çok motive etti. Ben yarışmaları çok severim ve ne zaman Padlet’te bir yarışma vardı, o zaman Padlet’e sıkça giriyordum. (Ö1)	Motive olma	Sütun Özelliği
Evet, çünkü başka arkadaşlar ile daha çalışıyorum. (Ö2)		
Evet, motive etti. (Ö3, Ö6, Ö8, Ö9)	Daha fazla çalışma	
Evet, motive etti. Ben yarışma boyunca birkaç kere günde takip ediyordum. (Ö4)	Takip etme	
Evet çok motivasyon etti. (Ö5)	Sık kullanma	
Evet, çok motive etti. (Ö7)		

Tablo 6'ya göre sütun özelliği, öğrencilerin aidiyet duygusu geliştirerek aktif katılım sağlamalarına yardımcı olmuştur. Öğrenciler, kendilerinin ve arkadaşlarının çalışmalarını takip edebilme fırsatı bulmuş, bu da çalışmada kalma sürelerini uzatmış ve motivasyonlarını artırmıştır. Görüşler, sütun özelliğinin öğrencileri motive ettiğini ve Padlet'i daha sık kullanmalarına neden olduğunu göstermektedir. Bu özellik, hem bireysel yazma pratiği hem de grup içi etkileşim ve geri bildirim süreçleri açısından uygulamanın etkili bir araç olduğunu göstermektedir.

Padlet'in sunduğu sütun özelliği, öğrencilere sadece kendi sütunlarını değil, aynı zamanda diğer öğrencilerin sütunlarını da görme imkânı sağlamıştır. Bu özellik, oyunlaştırma tasarımının bir parçası olarak iş birliği ve rekabet unsurlarını teşvik etmek amacıyla tasarlanmıştır. Öğrencilerin diğerlerinin çalışmalarını görebilmesi, grup içindeki etkileşimi ve rekabeti artırmayı hedeflemiştir. Bu bağlamda sütunların görünürlüğünün, öğrencilerin motivasyonlarına nasıl katkıda bulunduğunu anlamak için uygulamada katılımcılara bir soru yöneltilmiştir. Verilen cevaplar şu şekildedir:

### Tablo 7

#### *Başka Sütunları Görebilme Özelliğine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, arkadaşlarımın sütununun olması motive etti. Hatta her zaman takip ediyordum. (Ö3)	Motive olma	Başka sütunları görebilme özelliği
Evet, arkadaşlarımın sütununu aynı takip ediyordum. (Ö4)	Takip etme	
Evet çok motivasyon etti. (Ö7)	Okuma	
Evet. (Ö1, Ö2, Ö5, Ö6, Ö8)		
Evet, okudum. (Ö9)		

Tablo 7'deki verilere göre Padlet'in başka sütunları görebilme özelliği, öğrencilerin iş birliği ve rekabet duygularını tetikleyerek motivasyonlarını artırmıştır. Öğrenciler, diğer öğrencilerin sütunlarını takip edebilme imkânını olumlu bir şekilde değerlendirmiştir. Verilen cevaplara göre öğrenciler arkadaşlarının sütunlarını sürekli olarak takip ettiklerini ve bu durumun onları motive ettiğini belirtmiştir. Özellikle, diğer öğrencilerin çalışmalarını görebilmenin, hem rekabeti hem de iş birliğini teşvik ettiği gözlemlenmiştir. Öğrenciler, arkadaşlarının çalışmalarını inceleyerek hem kendi performanslarını değerlendirmiş hem de başkalarının gelişimini takip etmişlerdir. Bu etkileşim, öğrencilerin süreçte aktif kalmalarını ve yazma pratiğine daha fazla ilgi göstermelerini sağlamıştır. Genel olarak başka sütunları görebilme özelliği, öğrencilerin motivasyonunu artırarak Padlet'in eğitim sürecinde etkili bir araç olmasını desteklemiş şeklinde değerlendirilebilir.

Padlet'in bir diğer özelliği, sütunlarda görsel paylaşma imkânı sunmasıdır. Bu özellik sayesinde öğrenciler, yazdıkları konuya uygun görseller ekleyerek puan kazanma fırsatı bulmuşlardır. Bu bağlamda, öğrencilere görsel paylaşmanın, onların paylaşım yapma motivasyonlarını ve adeta kendi "adalarını" inşa etme süreçlerini nasıl etkilediği sorulmuştur. Öğrencilerin cevapları şöyledir:

**Tablo 8**
*Görsel Paylaşabilme Özelliğine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet. Önce internette resimleri bulmam lazım ve sonra onları Padlet'e ekliyordum. (Ö1)	Motive etme	Görsel paylaşabilme özelliği
Evet, hatta puan almak için her zaman resim ekliyordum. (Ö3)	Araştırma yapma	
Evet, her yazma için özel bir resim seçiyordum. (Ö4)	Görsel seçme	
Evet, resim ile Padlet'te sütunumuz daha ilginç. (Ö8)	İlginç	
Evet. (Ö2, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9)		

Tablo 8'e göre Padlet'in görsel paylaşma özelliği, öğrencilerin motivasyonunu artırmada önemli bir rol oynamıştır. Bu özellik sayesinde öğrenciler, sütunlarına yazdıkları konulara uygun görseller ekleyerek puan kazanma şansı bulmuşlardır. Öğrenciler, bu görsel ekleme işlemini ilginç olarak görmüş ve yazma sürecine daha fazla katılım sağladıklarını belirtmişlerdir. Özellikle puan kazanma amacıyla sıklıkla resim eklediklerini ve her yazma için özenle seçilmiş görseller kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu özellik, süreci daha ilginç ve etkileşimli hâle getirmiştir. Bu doğrultuda, görsel paylaşma özelliğinin öğrencilerin sürece aktif katılımını teşvik ettiği ve yazma pratiğini daha eğlenceli bir hâle getirdiği söylenebilir.

Padlet'in bir diğer önemli özelliği, sütunlardaki paylaşımlara yorum yapabilmektir. Bu özellik, oyunlaştırma unsurlarıyla birleştirilerek öğrencilerin arkadaşlarının paylaşımlarını okuyup yorum yapmalarına ve her yorum için puan kazanmalarına olanak sağlamıştır. Bu sayede öğrenciler arasındaki etkileşimin artması ve sürecin eğlenceli hâle gelmesi hedeflenmiştir. Öğrencilere bu iş birliği ve etkileşim fırsatının motivasyonlarını artırıp artırmadığı sorulmuştur. Verilen cevaplar şu şekildedir:

**Tablo 9**
*Yorum Yapabilme Özelliğine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, zaten o sırada biz hem Türkçe yazıyordum hem puan kazanıyordum. (Ö3)	Motive etme	Yorum yapabilme özelliği
Evet, motive etti. (Ö4)	Puan kazanma	
Evet, motive oldum. (Ö5)	Türkçe yazma	
Evet. (Ö1, Ö2, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9)		

Tablo 9'a göre Padlet'in yorum yapabilme özelliği, öğrencilerin arkadaşlarının paylaşımlarına geri bildirimde bulunarak hem Türkçe pratiği yapmalarını hem de puan kazanmalarını sağlamıştır. Öğrenciler, bu süreçte yorum yapmanın kendilerini motive ettiğini ve aktif katılım sağladıklarını belirtmişlerdir. Bu özellik, etkileşimi artırarak rekabeti ve iş birliğini teşvik etmiş ve süreci daha dinamik hâle getirmiştir. Yorum yapabilmenin, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine ve öğrenme deneyimlerini daha eğlenceli kılmalarına yardımcı olduğu, bu sayede Padlet'in öğrenci etkileşimini ve motivasyonunu artırma amacına hizmet ettiği söylenebilir.

Padlet'te her paylaşım için mevcut olan beğenme özelliği de oyunlaştırma kapsamında bir bileşen olarak kullanılmıştır. Bu özellik, öğrencilerin paylaşımlarına geri bildirim vererek

motivasyonlarını artırmayı hedeflemiştir. Beğen özelliğine ilişkin elde edilen veriler şu şekildedir:

**Tablo 10**

*Beğen Özelliğine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, çünkü herkes bu yazıları çok zaman yazıyorlardı ve ciddi çalışıyorlardı. (Ö1)	Motive etme	
Evet ve yeni kelimeleri öğrendim. (Ö2)	İlginç	
Evet, beğenmek ilginç oldu. (Ö4)	Düzenli çalışma	Beğen özelliği
Evet çok motivasyon etti.(Ö5)	Daha fazla yazma	
Evet, beni çok motive etti. Puanlar almak için çok iyi ve düzenli çalıştım. (Ö9)	Kelime öğrenme	
Evet. (Ö3, Ö6, Ö7,Ö8)		

Tablo 10, Padlet'teki beğenme özelliğinin öğrenciler üzerindeki etkisini göstermektedir. Öğrenciler, beğeni özelliğinin kendilerini motive ettiğini ve yazma sürecine daha fazla katılım sağladıklarını belirtmişlerdir. Beğenme özelliği, yazılan içeriklere geri bildirim vererek motivasyonu artırmış ve öğrencilerin yazma sürecinde daha düzenli ve ilgi göstererek çalışmasını sağlamıştır. Özellikle sosyal medya araçlarında yaygın olarak kullanılan beğenme işlevinin öğrenciler üzerinde olumlu bir etki yarattığı gözlemlenmiştir. Öğrenciler, diğerlerinin paylaşımlarına beğeni bırakmanın kendilerinin de motivasyonunu artırdığını ve süreçte daha aktif olmalarını teşvik ettiğini ifade etmişlerdir. Bu doğrultuda, beğenme özelliğinin, öğrencilerin Padlet'i daha etkili kullanmalarına ve öğrenme sürecine daha fazla bağlılık göstermelerine yardımcı olduğu söylenebilir.

Padlet'te yapılan oyunlaştırma çalışmasında, öğrencilerin diğerlerinin sütunlarını okuması, yorum yapması ve süreci aktif olarak takip etmesi beklenmiştir. Bu etkileşimlerle dil becerilerinin gelişmesine katkı sağlanması hedeflenmiştir. Bu amacın doğruluğunu değerlendirmek için öğrencilere diğerlerinin sütunlarını okuyup okumadıkları ve bu özelliğin onları motive edip etmediği sorulmuştur. Bu doğrultuda öğrencilerin sütunları görme imkânlarının yanı sıra bu sütunları okuma süreçlerinde ne kadar motive oldukları incelenmiştir. Bu değerlendirme, oyunlaştırmanın etkileşimi ve öğrenme sürecindeki etkilerini belirlemek için önemli bir adımdır. Cevaplar şu şekildedir:

**Tablo 11**

*Başkaları Tarafından Sütunların Okunma Özelliğine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, okudum. (Ö1, Ö2, Ö3, Ö5, Ö7)	Motive etme	Başkaları tarafından
Evet. Evet, her sütunu okudum ve okuduğum zaman çok eğlendim. (Ö6)	Eğlenme	sütunların
Evet, bazı sütunları okudum ama hepsini değil. (Ö8)	Okuma	okunma
Evet. (Ö4, Ö9)		özelliği

Tablo 11'e göre, Padlet'te başkaları tarafından sütunların okunmasının, öğrenciler üzerinde motive edici bir etkisinin olduğu gözlemlenmiştir. Öğrencilerin çoğu diğer öğrencilerin sütunlarını okuduklarını ve bu süreçte eğlendiklerini belirtmişlerdir. Bu özellik, dil becerilerinin geliştirilmesi açısından önemlidir. Çünkü öğrenciler aynı dil düzeyindeki

arkadaşlarının yazılarını okuyarak kendi yazma becerilerini değerlendirme ve iyileştirme fırsatı bulmuşlardır. Ancak, bazı öğrenciler tüm sütunları okumadıklarını ifade etmişlerdir. Genel olarak değerlendirildiğinde sütunların okunma özelliğinin, öğrencilerin motivasyonunu artırdığı ve yazma pratiğinde daha etkileşimli bir öğrenme deneyimi sağladığı söylenebilir.

Padlet'te öğrenciler, hem kendi sütunlarını hem de arkadaşlarının sütunlarını görebilme imkânına sahiptirler. Bu özellik, öğrencilerin diğerlerinin yazılarını takip etmelerini ve yazıların gelişimini gözlemlemelerini sağlar. Bu bağlamda, öğrencilerin arkadaşlarının yazılarını görmelerinin kendilerini ne derece motive edip etmediği araştırılmıştır. Öğrencilerden başkalarının paylaşımlarını görmenin onların yazma süreçlerini nasıl etkilediği ve motivasyonlarına katkıda bulunup bulunmadığı hakkında geri bildirim alınmıştır. Bu sorunun amacı, öğrencilerin arkadaşlarının yazılarını görmesinin kendi yazma motivasyonları üzerindeki etkisini değerlendirmektir. Elde edilen veriler şu şekildedir:

**Tablo 12**

*Başkaları Tarafından Yazılanların Takip Edilmesine İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, çünkü arkadaşlar çok uzun ve güzel yazıları yazdı ve bu beni motive etti. (Ö1)	Motive etme	Başkaları tarafından
Evet, çok motive etti. (Ö3, Ö2, Ö6, Ö9)	Uzun ve güzel yazma	yazılanların
Evet, ben bakıyordum ve okuyordum. (Ö4)	Okuma	takep edilmesi
Evet. Ben de öyle bir şey yapmak istedim. (Ö5)		
Evet, ben onlar gibi yapmak istedim. (Ö7)		
Evet, daha çok yazmayı istememi sağladı. (Ö8)		

Padlet'te öğrencilerin arkadaşlarının yazılarını takip edebilmesi, onların motivasyonları üzerinde olumlu bir etki oluşturmuştur. Tablo 12'deki bulgulara göre öğrenciler arkadaşlarının uzun ve etkileyici yazılarını gördüklerinde kendilerini motive hissettiklerini belirtmişlerdir. Öğrenciler, başkalarının yazılarını okumakla kalmayıp bu yazılardan ilham aldıklarını ve benzer yazılar yazma isteği duyduklarını ifade etmişlerdir. Özellikle arkadaşlarının yazılarının uzunluğunu ve kalitesini gördüklerinde, kendi yazma arzularının arttığı gözlemlenmiştir. Bu durum, Padlet'in oyunlaştırma özelliklerinin öğrencilerin dil öğretim sürecine olan katılımlarını artırarak daha fazla pratik yapma ve dil becerilerini geliştirme fırsatı sunduğunu göstermektedir. Öğrencilerin diğerlerinin yazılarını takip ederek daha fazla motive oldukları ve bu sürecin dil gelişimlerini olumlu yönde desteklediği söylenebilir.

Padlet, dil öğretim sürecinde dijital bir pano ve etkin bir araç olarak tasarlanmaya çalışılmıştır. Dijital çağın gençlerine hitap eden bu tasarım, çeşitli özellikleri ile öğrenme sürecini zenginleştirmeyi hedeflemiştir. Sütunlar, öğrencilerin bireysel ve grup çalışmalarını düzenlemelerine olanak tanıırken yorum yapma ve beğenme özellikleri etkileşimi ve geri bildirim teşvik etmiştir. Puan ve seviyeler gibi oyunlaştırma unsurları ise öğrencilerin motivasyonlarını artırarak aktif katılım sağlanmasını desteklemiştir. Her özellik, öğrencilere anlamlı bir deneyim sunacak şekilde yerleştirilmiş ve bu aracın dil öğretimindeki etkinliğini artırmak için stratejik olarak konumlandırılmaya çalışılmıştır. Bu açıdan, öğrencilerin Padlet'in çeşitli özellikleri hakkındaki deneyimlerinin ortaya konması, bu aracın eğitimdeki

etkisini değerlendirme ve geliştirme açısından önemli bir adım olarak görülmektedir. Öğrencilerin bu araca ilişkin görüşleri şu şekildedir:

**Tablo 13**

*Padlet'e Dair Öğrencilerin Genel Tutumuna İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet. (Ö1, Ö5, Ö7)	Olumlu	Genel tutum
Evet biraz. (Ö2)		
Evet, çok hoşlandım. (Ö6)		
Evet, Padlet'ten hoşlandım. (Ö3, Ö4, Ö8, Ö9)		

Tablo 13, öğrencilerin Padlet'e yönelik genel tutumlarını ortaya koymaktadır. Öğrencilerin tamamı, Padlet hakkında olumlu düşüncelere sahiptir. "Hoşlandım" ifadesi, öğrencilerin aracın sağladığı özelliklerden memnun kaldıklarını ve bu araçla olumlu bir deneyim yaşadıklarını göstermektedir. Özellikle "çok hoşlandım" ifadesi, bu olumlu görüşün güçlü olduğunu vurgulamaktadır. Ancak, bir öğrenci "biraz hoşlandım" şeklinde bir değerlendirme yapmıştır. Bu, öğrencinin Padlet'e yönelik tutumunun biraz daha karışık olabileceğini veya aracın bazı yönlerinden tam olarak memnun kalmamış olabileceğini göstermektedir.

Özetle Padlet'in dijital bir pano olarak kullanımı, öğrenciler üzerinde olumlu bir izlenim bırakmıştır. Bu durum, Padlet'in eğitimde etkili bir araç olarak kabul edildiğini ve öğrencilerin bu tür dijital araçlara karşı genel olarak olumlu bir tutum sergilediklerini ortaya koymaktadır. Bu bulgular, Padlet gibi teknolojik araçların öğrenme süreçlerinde yenilikçi ve etkili bir şekilde kullanılabilmesini ve öğrenci motivasyonunu artırabileceğini destekler niteliktedir.

## 5.2. Oyunlaştırmanın Ders Süreçlerine Katkısı

Padlet'te oyunlaştırma tasarımında kullanıcıların belirli görevleri tamamlayarak seviyeleri geçmeleri beklenmiştir. Bu görevler, öğrencilerin sürece aktif katılımını teşvik etmek amacıyla tasarlanmıştır. Oyunlaştırma öğeleri arasında somut olarak öğrencilere sunulan rozet ön plana çıkmıştır. Bu açıdan öğrencilerin görevleri tamamladıklarında elde ettikleri rozetlerin motivasyonları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Katılımcılara kazandıkları rozetler ile motive olup olmadıkları sorulmuştur. Öğrencilerin rozet unsuruna ilişkin cevapları şu şekildedir:

**Tablo 14**

*Rozet Unsuruna İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, rozetler beni çok motive etti. Bir rozet almak istedim, bu yüzden Padlet'te çok çalıştım. (Ö1)	Daha çok çalışma	Rozet unsuru
Evet, çok. (Ö2, Ö3)		
Evet, çok motive etti. (Ö4)		
Evet ve ilginç oldu. (Ö5)		
Evet. (Ö6, Ö7, Ö8, Ö9)		

Bulgulara göre rozetlerin öğrenci motivasyonuna olumlu şekilde etki ettiği görülmektedir. Öğrenciler, rozetlerin onları daha fazla çalışmaya teşvik ettiğini ve bu özelliğin süreci daha ilgi çekici hâle getirdiğini belirtmişlerdir. Rozetler, öğrencilerin başarı duygusunu pekiştirerek



dersle daha fazla ilgilenmelerini sağlamış ve oyuna dayalı öğrenme deneyimini güçlendirmiştir. Bu doğrultuda, rozetler öğrencilerin motivasyonunu artırma ve derse katılımı teşvik etme açısından etkili bir araç olarak değerlendirilmiştir.

Tasarımda kullanılan ödül mekanizması, belirli görevlerin tamamlanması sonucunda öğrencilere verilen teşvikleri kapsamaktadır. Bu ödüller, Padlet'te bir sütunda öğrencilere duyurulmuş ve seviyeler geçildikçe çeşitli ödüller -örneğin görevlerini tamamlamalarına göre her rengin bir anlamının olduğu kalemler- sunulmuştur. Öğrencilere, bu ödüllerin motivasyonları üzerindeki etkisi sorulmuştur ve alınan cevaplar aşağıdaki gibidir:

**Tablo 15**

*Ödül Unsuruna İlişkin Bulgular*

	<b>Kod</b>	<b>Tema</b>
Evet, çok motive etti. (Ö1, Ö3, Ö4)	Motive etme	Ödül unsuru
Biraz. (Ö2)		
Evet. (Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9)		

Tabloda görüldüğü üzere, sekiz öğrenci ödüllerin kendilerini motive ettiğini belirtirken bir öğrenci ödüllerin etkisini biraz sınırlı bulmuştur. Genel açıdan ödüller öğrenciler üzerinde olumlu bir etki yaratmış ve onları daha fazla çalışmaya teşvik etmiştir. Özellikle ödül unsurunun dijital bir platformda sözlü olarak ifade edilmesi dahi öğrencilerin motivasyonunu artırmıştır. Bu durum, dijital ortamda verilen somut olmayan ödüllerin, öğrencilerin öğrenme süreçlerinde etkili bir motivasyon kaynağı olabileceğini göstermektedir. Bu sonuç, ödül mekanizmasının tasarımın başarılı bir parçası olduğunu ve öğrencilerin öğrenme süreçlerini desteklediğini ortaya koyabilir.

Padlet'te oluşturulan tasarım, öğrencilerin hem iş birliği hem de rekabet içinde olabileceği bir ortam sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Bu bağlamda, öğrencilerin birbirlerinin yazılarına yorum yaparak puan kazanabilecekleri ve bu süreçte etkileşimde bulunabilecekleri belirtilmiştir. Ayrıca, yorum yaparak iş birliği yapma ve birbirlerini destekleme fırsatları da sunulmuştur. Öğrencilere, bu iş birliği ve rekabet unsurlarının süreçteki motivasyonları üzerindeki etkisi sorulmuştur. Öğrencilerin ilgili soruya verdikleri cevaplar şöyledir:

**Tablo 16**

*İş Birliği ve Rekabet Unsurlarına İlişkin Bulgular*

	<b>Kod</b>	<b>Tema</b>
Evet. Arkadaşlarım benim yazılarıma yorumlar yazdı ve ben onlara cevap vermek istedim. (Ö1)	Motive etme Beğenme Okumaya ve yazmaya teşvik etme	İş birliği ve rekabet unsurları
Bence yüksek puanı en iyi diyalogu yazana vermek lazım. En çok değil. (Ö2)		
Evet, motive etti ve bu şeyi çok beğendim. Çünkü o sırada arkadaşlarımın sütunlarını okumam gerekiyordu. Bu şekilde hem Türkçe okuyordum hem yazıyordum hem de puan kazanıyordum.(Ö3)		
Evet, ben okuyordum ve cevap veriyordum. (Ö4)		
Evet. (Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9)		

Tablo 16'dan anlaşılacağı üzere, öğrenciler iş birliği ve rekabet unsurlarının kendilerini motive ettiğini belirtmişlerdir. Özellikle yorum yapmanın, diğer öğrencilerin yazılarına cevap

vermenin ve bu süreçte puan kazanmanın etkili olduğu ifade edilmiştir. Öğrenciler, bu unsurların dil öğrenme sürecini daha etkileşimli ve motive edici hâle getirdiğini, aynı zamanda daha fazla okuma ve yazma fırsatı sunduğunu belirtmişlerdir. Ancak bir öğrenci, yüksek puanların sadece çok yazanlara değil, en iyi yazıları oluşturanlara verilmesi gerektiğini dile getirmiştir. Bu yorum, ödüllerin ve motivasyon unsurlarının nasıl daha adil ve etkili bir şekilde dağıtılabileceğine dair bir bakış açısı sunmaktadır. Genel olarak değerlendirildiğinde, iş birliği ve rekabet unsurları öğrenciler üzerinde olumlu bir etki yaratmış ve öğrenme sürecine katkı sağlamıştır.

Padlet’te uygulanan oyunlaştırma sürecinde, puan verme unsuru önemli bir motivasyon aracı olarak tasarlanmıştır. Öğrenciler, çeşitli görevleri yerine getirerek ve seviyeleri geçerek farklı puanlar kazanabilmektedirler. Öğrencilere, bu puan sisteminin kendilerini motive edip etmediği sorulmuştur. Cevaplar ise şu şekildedir:

**Tablo 17**

*Her Seviye İçin Puan Unsuruna İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Puan almak için çok ciddi ve düzenli çalıştım. Daha çok yazı yazmak istedim. (Ö1)	Motive etme	
Evet, çok motive etti. (Ö3, Ö4)	İlginç	
Evet çok ilginç oldu ve devam etmek için bana motivasyon verdi. (Ö5)	Düzenli ve ciddi çalışma	Puan unsuru
Evet ve ilginç oldu. (Ö7)		
Evet. (Ö2, Ö6, Ö8, Ö9)	Daha çok yazma	

Tablo 17’de görüldüğü üzere, tüm öğrenciler puan sisteminin kendilerini motive ettiğini belirtmiştir. Öğrenciler, puan kazanma hedefinin onları düzenli ve ciddi bir şekilde çalışmaya teşvik ettiğini, yazma isteklerini artırdığını ve sürecin ilginç hâle gelmesini sağladığını ifade etmişlerdir. Puanlar, öğrencilerin daha fazla çaba sarf etmelerini ve daha fazla yazı üretmelerini teşvik etmiştir. Bu, puan sisteminin oyunlaştırma unsurları arasında etkili bir motivasyon aracı olduğunu ve öğrenme sürecini daha dinamik ve katılımcı hâle getirdiğini göstermektedir.

### 5.3. Oyunlaştırılmış Padlet’in Dil Öğretimine Katkısı

Padlet üzerinde uygulanan oyunlaştırma unsurları, dil öğretim sürecinde önemli bir rol oynamıştır. Öğrencilere verilen görevler, puanlar, rozetler ve yorum yapabilme gibi özellikler, sürecin hem eğlenceli hem de öğretici hâle gelmesini sağlamıştır. Öğrencilere, bu oyunlaştırma uygulamalarının dil öğrenme sürecine katkısı ve motivasyonları üzerindeki etkileri sorulmuştur. Bu açıdan öğrencilerin verdikleri cevaplar şu şekildedir:

**Tablo 18**

*Padlet’in Oyunlaştırılmasına İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Evet, Padlet çalışması benim için çok faydalı oldu ve bana çok motivasyon verdi. (Ö1)		
Evet. (Ö2)	Faydalı	Oyunlaştırılmış padlet
Evet, Padlet’te çalışma benim için çok faydalı oldu. (Ö3, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8)	Motive edici	

Evet, faydalı oldu. (Ö4)

Evet. Padlet çalışmalar benim için çok faydalı oldu ve çok motivasyonu verdi. (Ö9)

Tablo 18’de yer alan bulgulara göre, öğrenciler Padlet’teki oyunlaştırmanın kendilerine büyük fayda sağladığını ve yüksek derecede motive olduklarını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin çoğu, Padlet üzerindeki çalışmanın hem faydalı olduğunu hem de motivasyonlarını artırdığını belirtmiştir. Bu sonuçlar, oyunlaştırma unsurlarının dil öğretiminde etkili bir araç olduğunu ve öğrencilerin öğrenme sürecine daha aktif katılım sağladıklarını göstermektedir.

Tasarımın amacı doğrultusunda, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye yönelik olarak hazırlanan Padlet çalışması, okuma ve yazma becerilerine özel bir odaklanma sağlamıştır. Öğrencilere, bu çalışmanın hangi dil becerileri üzerinde en fazla faydayı sağladığı sorulmuş, şu şekilde cevaplar alınmıştır:

**Tablo 19**

*Padlet’in Dil Becerilerine Katkısına İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Yazma ve okuma için. Çünkü çok yazı yazmamız lazım ve arkadaşlarımızın yazılarını okuduk. (Ö1)		
Bence yazma ve okuma. (Ö2)		
Okuma becerisi için daha çok faydalı oldu. (Ö3)		
Yazma becerisi için daha çok faydalı oldu. (Ö4)	Daha fazla okuma ve yazma yapma	Dil becerisine katkısı
Okuma ve yazma için daha faydalı oldu. (Ö5)	Faydalı	
Bence okuma ve yazma için daha fazla faydalı. (Ö6)		
Okuma ve yazmada daha faydalı oldu. (Ö7)		
Bana göre okuma ve yazma için daha çok faydalı. (Ö8)		
Yazma ve okuma için çok faydalı oldu. Çünkü çok yazı yazmamız lazım. (Ö9)		

Tablo 19’a göre öğrencilerin, yazma ve okuma becerilerine yönelik sağlanan faydalara dair ifadeleri, bu tasarımın dil öğrenme sürecinde etkili bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Yazma görevleri sayesinde öğrenciler, düzenli olarak yazma pratiği yapma fırsatı bulurken diğerlerinin yazdıklarını okudukları için de okuma becerilerini geliştirmişlerdir. Bu bulgular, tasarımın odaklandığı becerilerin hedeflenen sonuçları sağladığını ve öğrencilerin dil becerileri üzerindeki olumlu etkilerini desteklediğini göstermektedir.

Padlet’in dil öğretimindeki etkilerini ve öğrencilerin bu platforma karşı tutumlarını değerlendirmek amacıyla öğrencilerden uygulamanın dil öğretimine katkısı hakkında genel bir değerlendirme yapılmıştır. Öğrencilerin cevapları şu şekildedir:

**Tablo 20**

*Dil Öğretimine Padlet’in Katkısına İlişkin Bulgular*

	Kod	Tema
Bana göre, Padlet’te çalışmak çok ilginç oldu. Yarışmalar beni çok motive etti çünkü ben puanları ve rozetleri almak istedim. Her gün bu yarışmalar hakkında düşündüm. Nasıl bir yeni yazı yazabilirim? Nasıl fotoğraflar ekleyebilirim? Bence, Padlet Türkçe öğrenmek için çok faydalı, çünkü ne zaman Padlet’te bu oyun oldu. O zaman ben çoğu zaman Türkçe düşündüm. Türkçe kelimeler, Türkçe konular, Türkçe	Motive edici Eğlenceli Daha fazla çalışma isteği	Dil öğretimine Padlet’in katkısı

gramer hakkında her zaman düşündüm. Umarım en kısa zamanda yeni bir yarışma olur. (Ö1)	İlginç
Evet, Padlet ile daha çok Türkçe çalışıyorum. Teşekkür ederim her şey için. (Ö2)	Faydalı
Bana göre Padlet dil öğrenmek için harika bir uygulamaydı. Çünkü yarışmada bütün öğrenciler puan almak istiyorlar bu yüzden o sırada hem puan alıyorlar hem Türkçe öğreniyorlar. Bence yarışma zamanda öğrenciler puan ve rozet almak için çok çalışıyorlar. (Ö3)	Çağdaş yöntem
Bana göre Padlet ilginç ve çağdaş bir uygulama. Yarışmadayken yüksek motivasyonum vardı. Çünkü her zaman düşünüyorsun nasıl daha fazla puan kazanabilirim diye. Bence Padlet gibi etkinlikler çok faydalı olabilir. Teşekkür ederim. (Ö4)	İş birlikçi ve rekabetçi
Bana göre padlet ile çalışmak çok ilginç ve bana çok motivasyon verdi. (Ö5)	Rozet ve puan almak isteme
Benim için Padlet çok eğlenceli ve faydalı bir uygulamaydı. Ben yarışmaları ve kazanmayı severim. Bu yüzden Padlet sayesinde benim motivasyonum çalışmak için daha fazla arttı. (Ö6)	Görsel ekleme
Bana göre Padlet ile çalışmak çok ilginçti. (Ö7)	
Bana göre padlet çok güzel ve ilginç bir uygulama. Aramızdaki iş birliğini artırdı ve bizi rekabet etmeye teşvik etti. Bu eğlenceli. (Ö8)	
Bana göre, Padlet'te Türkçe yazmak çok güzel ve ilginç oldu. Bence, Padlet çok faydalı, çünkü o zaman düşündüm. Ben Padlet'te yazıyorum. Padlet harika bir fikir. (Ö9)	

Tablo 20'de yer alan öğrenci yorumları, Padlet'in dil öğrenimine sağladığı katkıları ve öğrencilerin bu araca yönelik tutumlarını kapsamlı bir şekilde yansıtmaktadır. Öncelikle öğrenciler, uygulamayı motive edici bulmuşlardır. Öğrenciler, Padlet'in oyunlaştırma unsurlarının ve rekabetçi yapısının onları motive ettiğini ve bu süreçte daha fazla çalışmak istediklerini ifade etmişlerdir. Örneğin, puan ve rozet kazanma arzusu, öğrencilerin düzenli ve ciddi bir şekilde çalışmasını sağlamıştır. Ayrıca uygulama eğlenceli ve çağdaş bir yöntem olarak görülmüştür. Çalışmanın ilginç ve çağdaş bir yöntem olarak değerlendirildiği, öğrenciler tarafından eğlenceli bulunduğu ve bu özelliklerin öğrenme sürecini daha çekici hâle getirdiği belirtilmiştir. Bununla beraber öğrenciler, uygulamanın sağladığı yarışma ortamının, onların dil becerilerini geliştirmek için daha fazla çalışma isteği doğurduğunu ifade etmişlerdir. Diğer yandan uygulamanın öğrenciler arasındaki iş birliğini artırdığı ve rekabetçi bir ortam yarattığı, bu unsurların da öğrencilerin motivasyonlarını ve öğrenme süreçlerini olumlu yönde etkilediği belirtilmiştir. Son olarak öğrenciler, Padlet'in dil öğrenme açısından faydalı olduğunu ve görsel içerik ekleyebilme gibi çeşitli özelliklerin öğrenme sürecini desteklediğini belirtmişlerdir.

Sonuç olarak elde edilen bulgular, oyunlaştırılmış Padlet'in dil öğretiminde kullanılmasının etkin bir araç olarak değerlendirildiğini ve öğrencilerin bu platform aracılığıyla hem öğrenme süreçlerine aktif bir şekilde katıldıklarını hem de motivasyonlarını artırdıklarını göstermektedir. Öğrencilerin dil öğrenme sürecindeki olumlu deneyimleri, Padlet'in çeşitli oyunlaştırma unsurlarıyla desteklenen çağdaş bir öğretim aracı olarak etkinliğini ortaya koymaktadır. Bu sonuçlar, Padlet gibi dijital araçların dil öğretiminde ne denli faydalı olabileceğini ve öğrenme motivasyonunu artırma potansiyelini vurgulamaktadır.

## Sonuç ve Öneriler

Günümüz eğitim ortamlarına teknolojik araçların entegrasyonu, öğretim süreçlerini daha dinamik ve etkili hâle getirme potansiyeline sahiptir. Teknoloji, bu öğretim sisteminin önemli bir parçası olarak, eğitim sürecinin şekillendirilmesinde büyük bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, web 2.0 araçları, eğitim alanında öğrencilere pek çok interaktif ve yenilikçi fırsatlar sunmaktadır. Aynı şekilde dil öğretim yöntemlerinin çağın koşullarına göre yeniden şekillendirilmesi gerektiği düşünülmüştür.

Bu çalışmada, yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin yazma pratiği yapma motivasyonlarını artırmak ve derse olan ilgilerini güçlendirmek amacıyla Padlet uygulamasının oyunlaştırma stratejileriyle nasıl entegre edilebileceği araştırılmıştır. Eylem araştırması yöntemi kullanılarak gerçekleştirilen bu çalışmanın bulguları, Padlet'in ve oyunlaştırma unsurlarının öğrenci motivasyonu ve dil becerileri üzerindeki etkilerini ortaya koymuştur.

Bu açıdan eylem araştırmasıyla yürütülen bu çalışmada, web 2.0 araçlarından Padlet'in oyunlaştırma stratejileriyle zenginleştirilmiş bir biçimde yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde nasıl kullanıldığına ve bu uygulamanın öğrenciler üzerindeki etkilerine odaklanılmıştır. Çalışmanın bulguları, Padlet'in oyunlaştırılması yoluyla yabancı dil olarak Türkçe öğrenenlerin yazma pratiğini geliştirmede ve motivasyonlarını artırmada etkili bir araç olduğunu ortaya koymuştur. Padlet'in, iş birliği içerisinde çalışma ve yazma becerilerini geliştirmede etkili bir araç olduğu gözlemlenmiştir. Oyunlaştırma kavramı, öğrencilerin motivasyonlarını artırmak ve öğrenme süreçlerini daha eğlenceli hâle getirmek için başarılı bir şekilde kullanılmıştır. Werbach ve Hunter'ın (2012) D6 Modeli ve Oyunlaştırma Piramidi, bu süreçte etkili bir tasarım çerçevesi sunmuştur.

Araştırma sonuçları, Padlet üzerinde gerçekleştirilen oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin yazma becerilerini olumlu yönde etkilediğini ve yazma pratiği yapma motivasyonlarını artırdığını göstermektedir. Dijital panoda yazıların sergilenmesi ve geri bildirimlerin zamanında alınması, öğrencilerin ödevlerini yapma isteklerini ve katılımlarını artırmıştır. Ayrıca, oyunlaştırma stratejilerinin entegre edilmesi, öğrenme sürecine eğlence ve motivasyon katmış, öğrencilerin yazma ödevlerine olan ilgilerini ve motivasyonlarını yükseltmiştir.

Görüşmeler sonucunda, öğrenciler hem ödevlerini yaparken hem de geri bildirim alırken daha istekli olduklarını belirtmişlerdir. Oyunlaştırma unsurları, öğrenme süreçlerini daha cazip hâle getirmiş ve öğrencilerin motivasyonlarını artırmıştır. Padlet'in sütun, beğenme, yorum yapma gibi işlevleri ise uygulamanın kullanımını kolaylaştırmış ve ilgi çekici hâle getirmiştir. Ayrıca, rozet, ödül, puan, iş birliği ve rekabet unsurları öğrencilerin gayretlerini artırmış, eğlenmelerini sağlamış ve sistemde kalmalarına yardımcı olmuştur. Bu bulgular, dijital araçların ve oyunlaştırmanın eğitimde etkili bir şekilde kullanılabilmesine dair önemli ipuçları sunmaktadır.

Sonuç olarak, Padlet'in oyunlaştırılması, yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde motivasyonu artırma ve yazma becerilerini geliştirme açısından etkili bir yöntem olarak belirlenmiştir. Bu bulgular, teknoloji destekli öğrenme ortamlarının öğrencilerin dil becerilerini geliştirmede

nasıl etkili olabileceğini göstermekte ve gelecekteki araştırmalar için değerli bir temel oluşturmaktadır. Padlet ve benzeri dijital araçların öğretim süreçlerinde daha fazla yer alması, dil öğrenme süreçlerinde öğrencilerin motivasyonlarını artırabilir ve dil becerilerini geliştirmelerine katkı sağlayabilir. Bu çerçevede, oyunlaştırma ve diğer işlevsel modellerin eğitime entegrasyonu, öğretim yöntemlerinin geliştirilmesinde önemli bir adım olacaktır.

Bu çalışmanın sonuçlarından yola çıkarak bazı öneriler sunmak istenmiştir. Öğrencilerin ilgisini çekmek ve derse katılımını artırmak için oyunlaştırma unsurları işe koşularak farklı türde yarışmalar, görevler ve etkinlikler düzenlenebilir. Diğer yandan bu çalışmanın bulguları kısa dönemli etkileri göstermektedir. Oyunlaştırmanın uzun vadeli etkilerini değerlendirmek için, aynı uygulamanın uzun süreli etkilerini inceleyen araştırmalar yapılabilir. Böylece oyunlaştırmanın kalıcı etkileri ve öğrenme sürecine katkıları daha net bir şekilde anlaşılabilir. Bununla birlikte çalışmanın örneklem grubu A2 düzeyinde öğrenim gören dokuz öğrencidir. Oyunlaştırmanın farklı dil seviyelerindeki öğrenciler üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla benzer çalışmalar farklı seviyelerdeki öğrencilere uygulanabilir. Bu, oyunlaştırmanın genel geçerliliğini ve etkinliğini arttırabilir. Ayrıca Padlet dışındaki diğer dijital araçlar ile oyunlaştırma stratejilerinin entegrasyonu üzerine araştırmalar yapılabilir. Farklı araçların oyunlaştırma stratejileriyle nasıl birleştirileceği ve etkilerinin neler olabileceği araştırılabilir. Öte yandan eğitimcilerin oyunlaştırma ve dijital araçlar konusunda eğitim alması da çok önemlidir. Çünkü bu eğitim oyunlaştırma stratejilerinin etkili bir şekilde uygulanmasını ve öğretim sürecinde en iyi sonuçların elde edilmesini destekleyebilir.

Bu öneriler, oyunlaştırma ve dijital araçların eğitimde daha etkili bir şekilde kullanılmasını sağlamak ve dil öğretimi süreçlerini geliştirmek için önemli adımlar olabilir. Gelecek araştırmalar, bu önerilerin uygulanabilirliğini ve etkilerini değerlendirerek eğitim alanında yenilikçi yaklaşımlar geliştirilmesine katkıda bulunabilir.

### **Kaynakça**

- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56-79.
- Akbuğa, M. (2018). *Oyunlaştırma temelli bir mobil uygulamanın tasarlanması ve geliştirilmesi: Karahisar'ı keşfet*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Ateşli, A. ve Yıldız, D. (2022). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde web 2.0 araçlarıyla Bloom Taksonomisine uygun etkinlik örnekleri. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 5(1), 4-25.
- Aydoğdu, E. (2023). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımı: Padlet Örneği. *Bezgek Yabancılar Türkçe Öğretimi Dergisi*, 2(3). 195-208. <https://doi.org/10.56987/bezgek.30>
- Aytan, T. ve Ayhan, N. (2018). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dijital ortamlar. *International Journal of Bilingualism Studies*, 1(1), 3-37.

- Baş, B. ve Yıldırım, T. (2018). Yabancılara Türkçe öğretiminde teknoloji entegrasyonu. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6(3), 827-839.
- Başkaya, K. ve Tursunovic, M. (2017). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde işbirlikli öğrenme ve Padlet. *Aydın TÖMER Dil Dergisi*, 2(2), 79-96.
- Beltrán-Martín, I. (26-28 June 2019). *Using Padlet for collaborative learning* [Conference Presentation]. *5th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'19)*, Universitat Politècnica de València, València, Spain. <http://dx.doi.org/10.4995/HEAd19.2019.9188>
- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing student intrinsic motivation and self-efficacy through gamification pedagogy. *Contemporary Issues In Education Research*, 7(4), 291-298.
- Çağlar, Ş. ve Kocadere, S. A. (2015). Çevrimiçi öğrenme ortamlarında oyunlaştırma. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 14(27), 83-102.
- Denny, P. (27 April 2013). *The effect of virtual achievements on student engagement* [Conference Presentation]. In Proceedings of The SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems, Paris, France.
- Deterding, S., Dixon, D., Khâled, R. & Nacke, L. (28-30 Sep. 2011). *From game design elements to gamefulness: Defining gamification* [Conference Presentation]. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. & Martínez Herráiz, J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computer & Education*, 63, 380-392.
- DeWitt, D., Alias, N. & Siraj, S. (27-29 May 2015). *Collaborative learning: Interactive debates using Padlet in a higher education institution* [Conference Presentation]. Proceedings of the International Educational Technology Conference (IETC 2015), Istanbul, Turkey.
- Dunbar, L. (2017). Using Padlet to increase student interaction with music concepts. *General Music Today*, 30(3), 26-29.
- Ellis, D. (29-30 October 2015). *Using Padlet to increase student engagement in lectures* [Conference Presentation]. Paper presented at European Conference on eLearning, Hatfield, United Kingdom. <http://www.academic-conferences.org/conferences/ecel/>
- Ersoy, B. G. (2017). *Türkçe dersinde oyunlaştırmanın ilkökul öğrencilerin söz varlığına ve motivasyonlarına etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Fadhilawati, D., Laksmita, D. & Mansur, M. (2020). Using Padlet To Increase The Students' Procedure Text Writing Achievement. *Exposure Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Inggris*. 9. 158-172.

- Fiş Erümit, S. ve Kalelioğlu, F. (2019). Programlama Öğretiminde Oyunlaştırma. 7. *Uluslararası Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Sempozyumu Tam Metin Kitabı* (ss. 568-581). Trabzon Üniversitesi ve Karadeniz Teknik Üniversitesi.
- Fuchs, B. (2014). The writing is on the wall: Using Padlet for whole-class engagement. *LOEX Quarterly*, 40(4), 7-9.
- Huang, B., Hew, K. F. & Lo, C. K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106-1126.
- İnal, E., ve Arslanbaş, F. (2021). Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde iletişim odaklı web 2.0 araçları ve uygulama örnekleri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(Özel Sayı), 228-249. <https://doi.org/10.35675/befdergi.850781>
- Johnson, R., Cantrell, K., Cutcliffe, K., Batorowicz, B. & McLean, T. (2023). Expanding creative communities in the visual arts: Using Padlet to support student engagement and belonging in stressful contexts. *Art Education*, 76, 33-39.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning an instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Publish by Preiffer.
- Kocaağa, B. (2017). *Oyunlaştırma ilkeleri temelinde bir çevrimiçi oyunlaştırma platformunun sınıf içi uygulamalara yönelik olarak geliştirilmesi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Korkmaz, G. ve Çaymaz, G. (2022). Yabancılar Türkçe eğitiminde web 2.0 araçlarının dört alan becerisine yönelik kullanımları (okuma, dinleme, yazma, konuşma). *Uluslararası Beşeri Bilimler ve Sanat Dergisi (TRK Dergisi)*, 3(1), 40-57.
- Lestari, P. & Kurniawan, E. (2018). Padlet as media to improve writing mastery of English department students of uniska 2015-2016. *Academic Journal of English Language and Education*, 2(1), 1-12.
- Johnson, P. A. (2014). *Eylem araştırması el kitabı*. (Çev., Y. Uzuner, M. Özten Anay). Anı Yayıncılık.
- Merriam, S. B. (2015). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber* (3. Baskı). (Çev. E. S. Turan). Nobel Akademik.
- McGonigal, J. (2011). *Realty is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Nadeem, H. N. (2019). Students' perceptions about the impact of using Padlet on class engagement: An exploratory case study. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 9(4), 72-89.
- Özdemir, O. (2017). Türkçe öğretiminde dijital teknolojilerin kullanımı ve bir web uygulaması örneği. *Electronic Turkish Studies*, 12(4), 427-444.



- Padlet. (2024). Padlet Ana Sayfası. Web: <https://padlet.com/> adresinden 5 Şubat 2024 tarihinde alınmıştır.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On The Horizon*, 9(5), 1-6.
- Sümer, M. (2017). *Açık ve uzaktan öğrenme programlarında oyunlaştırma kullanımı*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Eskişehir Anadolu Üniversitesi.
- Şahin, Y. L., Karadağ, N., Bozkurt, A., Doğan, E., Kılınç, H., Uğur, S., Gümüş, S., Öztürk, A. ve Güler, C. (2017). Uzaktan eğitimde oyunlaştırma kullanımı: Oyunlaştırılmış web tabanlı bir alıştırma uygulaması. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 8(4), 372-395.
- Şenocak, D. ve Bozkurt, A. (2020). Oyunlaştırma, oyuncu türleri ve oyunlaştırma tasarım çerçeveleri. *Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi*, 6(1), 78-96.
- Taufikurohman, I. S. (2018). The effectiveness of using Padlet in teaching writing descriptive text. *JALL (Journal of Applied Linguistics and Literacy)*, 2(2). 71-88.
- Tunga, Y. ve İnceoğlu, M. M. (26-29 Nisan 2016). *Oyunlaştırma Tasarımı*. [Konferans Sunumu]. 3. Uluslararası Eğitimde Yeni Yönelimler Konferansı (3rd. ICNTE), Seferihisar, İzmir.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media, Inc.

**Araştırmacıların Makaleye Katkı Oranı Beyanı:**

1. yazar katkı oranı: %100

**Çıkar Çatışması Beyanı:**

Herhangi bir çıkar çatışması yoktur.

**Finansal Destek veya Teşekkür Beyanı:**

Bu çalışma için herhangi bir kurumdan finansal destek alınmamıştır.

**Etik Kurul Onayı:**

Bursa Uludağ Üniversitesi Rektörlüğü, Tarih: 16.08.2024, Sayı: 2024-08.

**Extended Abstract**

In the contemporary educational landscape, technology has increasingly become an integral component, profoundly affecting various aspects of teaching and learning. This technological transformation is particularly evident in education, where learners and educators exhibit varying levels of adaptation to these advancements. Prensky's (2001) concepts of "digital natives" and "digital immigrants" underscore these variations, with digital natives growing up in an environment saturated with technology, while digital immigrants encounter technology

later in life. Given that today's learners are predominantly digital natives, there is a pressing need to adapt instructional methods to their technological inclinations. This study addresses a critical issue in education: enhancing motivation and writing practice for students learning Turkish as a foreign language. Traditional methods often fail to engage learners effectively, necessitating the integration of digital tools and gamification strategies to improve learner motivation and encourage writing practice outside the classroom.

Despite the growing emphasis on technology use in language education, no prior action research has specifically examined the use of gamified Padlet in teaching Turkish as a foreign language. Research on the role of Padlet, as a Web 2.0 tool, in enhancing writing skills is limited, and this study aims to fill this gap. The goal is to explore how designing Padlet with gamification can contribute to the writing practice and motivation of foreign language learners. To achieve this, the following research questions were addressed:

- What are the views of learners of Turkish as a foreign language regarding the use of Padlet?
- What are the views of learners of Turkish as a foreign language regarding the use of gamification?
- What are the views of learners of Turkish as a foreign language on the contribution of gamified Padlet to language teaching?

An action research methodology was employed to investigate how gamified Padlet can support writing practice and increase motivation among foreign language learners. According to Johnson (2014, p. 26), action research is a method aimed at systematically examining a real school problem or situation to improve teaching practices. In this context, the stages of the action research process related to the tool-purpose analysis have been detailed. The stages include planning the desired outcomes, analyzing the current situation, evaluating the necessary tools, and developing and revising the plan. According to Johnson (2014, p. 32), the process of action research is as follows: Define the desired outcome, identify the target needed to achieve the desired outcome, describe the current situation, analyze the tools required to obtain the desired outcome, create a plan, and review the plan. In the framework of this study, the stages of the action research process have been prepared.

The study utilized Werbach and Hunter's (2012) D6 Model and Gamification Pyramid to develop a gamified Padlet design. Padlet, a Web 2.0 tool, functions as a digital board that allows users to share their writings, receive feedback, and engage interactively. Due to its collaborative and individual progress features, Padlet was selected for this study. The research involved international students enrolled in Turkish language courses at a university in Turkey. Participants were selected based on their international student status, enrollment in online Turkish language courses, and willingness to participate. A total of nine students, all at A2 proficiency level, participated in the study. Data were collected through semi-structured interviews and demographic questionnaires. The data were analyzed descriptively, focusing on the effectiveness and impact of the gamified Padlet on students' writing practice and motivation.

The findings indicated that students found Padlet to be a valuable tool for enhancing their writing practice. They appreciated its functionalities, such as columns, likes, comments, and the overall ease of use. The gamification elements, including badges, rewards, points, collaboration, and competition, significantly increased their motivation and engagement. Students reported that these features made the writing process more enjoyable and encouraged more active participation. Additionally, the integration of gamification strategies into Padlet facilitated timely feedback and made the learning experience more interactive, contributing to improvements in both writing skills and overall motivation.

Based on the study's findings, several recommendations are proposed. To further enhance student engagement, incorporating a wider variety of gamification elements such as competitions, tasks, and activities is suggested. Additionally, further research should explore the long-term effects of gamification on learning outcomes, as this study primarily addresses short-term impacts. Investigating the effects of gamification across different language proficiency levels and comparing various digital tools could provide a more comprehensive understanding of their effectiveness. Furthermore, training educators in gamification and digital tools is crucial for maximizing the benefits and ensuring effective implementation in language teaching practices.

In conclusion, gamifying Padlet proves to be an effective method for increasing motivation and improving writing skills of foreign language learners. This study highlights the potential of digital tools and gamification in modern education and provides valuable insights for future research and instructional design. The integration of Padlet and similar digital tools into educational processes can enhance student motivation and contribute to the development of language skills. The integration of gamification and other functional models in education represents a significant step forward in improving language teaching methodologies.

**Ek 1***Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Padlet'in Oyunlaştırılması*

<b>D6 Modeli</b>	
1. Hedeflerin Tanımlanması	Tasarlanan oyunlaştırma ile A2 düzeyinde Türkçe öğrenmeye devam eden uluslararası öğrencilerin yazma ve okuma becerilerine katkı sağlamak hedeflenmiştir.
2. Davranışların Tanımlanması	Öğrencilerin Türkçe olarak kelime, cümle, paragraf, metin yazmaları, öğrencilerin bütün yazılanları okuyarak takip etmesi, süreçte iş birliği veya rekabet içinde olarak beğenide, yorumda bulunabilmesi beklenmektedir.
3. Oyuncuların Tanımlanması	Oyuncu tipi olarak başarılar, oyuncular, hayırseverler ve sosyalleşenler seçilmiştir. Bir yardım çağrısına cevap vermede hayırseverler, sürecin başından sonuna puan, ödül veya rozet gibi unsurlarla oyuncular, her seviyenin bir önceki seviyeden daha zor tasarlanarak kişinin gelişimine ve uzmanlaşmasına olanak sağlamak amacıyla başarılar ve diğer oyunlara destek olarak puan alabilme veya onları takip ederek süreçte nerede olduğu görebilme özellikleriyle sosyalleşenlere uygun olarak hazırlanmaya çalışılmıştır.
4. Aktivite Döngülerinin Hazırlanması	Tasarımda yazılan her bölümden sonra daha zor bölüme geçilmesi hedeflenmiştir. Böylelikle kolaydan zora bir mücadele oluşturulmak, daha fazla zaman vererek yazmaya devam eden öğrencilerin daha fazla puan kazanması sağlanmıştır. Bu bağlamda oyunlaştırmada üç aktivite döngüsü tasarlanmıştır: Çalışmanın başlangıcında öğrencilerden kendilerini tanıtmaları istenmiştir. Birinci aşama olarak anlamlı ve dil bilgisi kurallarına uygun cümle yazabilmeleri; İkinci aşama olarak anlamlı, tutarlı ve dil bilgisi kurallarına uygun paragraf yazabilmeleri; Üçüncü aşama olarak ise anlamlı, tutarlı ve dil bilgisi kurallarına uygun metin yazabilmeleri beklenmiştir.
5. Eğlencenin Oluşturulması	Tasarımda genel hedefte Türkçe okumak ve yazmak, kontrolden sonra puan almak gibi çeşitli unsurlar ile merak duygusunu tetikleyen kolay eğlence unsurlarına yer verilmiştir. Oyunlaştırma hedeflerinden biri olan korsanları yenme, korsanla mücadele etme, güçlenme için döngülerde değişen etkinliklerde başarılı olması beklenir. Bu sayede çeşitli zorluklarla mücadele ederek başarıya ulaşılabilir. Katılımcının bu başarıdan gurur duyması ile zor eğlenceye yer verilmeye çalışılmıştır. Tasarımda katılımcıların birbirleriyle iletişim hâlinde olabileceği, döngü içindeki görevlerde iş birliği, rekabet, takip etme, beğenme, yorum yapma gibi insanla eğlenceye de yer verilmeye çalışılmıştır.
6. Uygun Araçların Kullanılması	Oyunlaştırma tasarımının uygulanacağı alan için web 2.0 araçlarından bir pano sayfası olan Padlet seçilmiştir. Öncelikle Padlet aracında sütunların yan yana gelebildiği özellikte bir sayfa seçilmiştir. Ardından ilk sütuna öğrencilerle oyunlaştırma adımları paylaşılmıştır. Öğrenciler buradaki özellikleri okuyarak kendi sütunlarını oluşturacaklardır. Padlet'te her öğrencinin kendi alanını oluşturabildiği bir sütun olmaktadır. Bununla birlikte mücadele edeceği kişilerin sütunlarını da görebilme ve takip edebilme imkânı olmaktadır. Ayrıca sayfada yöneticinin kontrolünde araçların eklenmesi ve bu araçları mücadele edecek kişilerin kullanabilmesi de mümkündür. Öğrencilerin sütunları kendi içinde de bölünebilmektedir. Böylelikle öğrenciler, eğer isterlerse çalışmalarını bölüm bölüm yaparak da takip edebilmektedirler. Padlet'in sunduğu imkânlar dâhilinde sütunlar ve sütun başlıkları oluşturulmuştur. Her öğrenci kendi alanını renklendirebilir, yazı stilini değiştirebilir ve görseller ekleyebilmektedir. Dijital bir sayfa olan Padlet'in oyunlaştırılması için birçok unsura yer verilebilmektedir.
<b>Oyunlaştırma Piramidi</b>	
<b>1. Dinamikler İçin Unsurlar</b>	
1. Kısıtlamalar	Oyunun belirli sınırları belirlendiği bu alanda çalışmada her öğrenci Padlet'in sunduğu imkân ile bir sütuna sahiptir ve her öğrenci kendi sütunundan sorumludur. Öğrencinin başka sütuna sadece arkadaşına yorum yaparak kullanılması, başka sütuna müdahale edememesi ise bir kısıtlamadır. Ayrıca argolu içeriklerin veya ırkçı paylaşımların yapılmaması, oyunlaştırmanın üç hafta sürmesi ve süre bitiminde paylaşım yapılmaması tasarım için belirlenen kısıtlamalardır.
2. Duygular	Oyunun içerisinde bulunan heyecan, merak, üzüntü, sevinç ve kızgınlık vb. duyguların yaşandığı bu dinamikte oyun içerisinde hem kendi yazısını hem diğer arkadaşlarının yazısını takip edebilecekleri için merak ve heyecan duygularının tetiklenmesi hedeflenmiştir. Ayrıca öğrencinin diğer öğrencileri takip edebilmesi, onlarla iletişime

	<p>geçebilmesi, kendi özerk alanını geliştirme imkânının sadece kendisinde olabilmesi ve kendi alanında en fazla paylaşım yapabilme imkânı olması gibi unsurlar ile puan kazanması ile mutluluk ve sevinç duygularına hitap etmek hedeflenmiştir. Bununla birlikte, tasarımdaki akışta kalmaya devam ederek aynı zamanda Türkçe öğrenmeyi ve pratik yapmayı da sürdürmeleri ile motivasyonlarının olumlu anlamda tetiklenmesi amaçlanmıştır.</p>
3. Hikâyeleştirme	<p>Tasarımdaki hikâyenin olduğu bu dinamik için önemli olan hikâyedeki kurgunun başlangıçtan bitişe kadar tutarlı olması sağlanmıştır. Padlet'teki oyunlaştırma çalışması "Kaptan Adanı Kurtar" başlığı ile başlamaktadır. Çalışma şu şekildedir:</p> <p>"Kaptana Mesaj Var Merhaba Kaptan, Her sütun sizin adanızdır. Adaların üzerinde adınız yazmaktadır. Her kaptan adasını korsanlardan korumalıdır. Bu yüzden güçlenmeniz lazım. Güçlenmek için ise puanlar, rozetler ve ödüller kazanmalısınız. Bunları kazanmak için ise bazı şartları yerine getirmelisiniz. Her öğrencinin kendine ait sütunu yani adası vardır. Kendi adanızdaki sütunuza yazı yazmalısınız. Her yazı sizi daha da güçlendirecek."</p> <p>Tasarımın hikâyesi hazırlanmış ve öğrencilerle birlikte ilk aşamadan son aşamaya kadar takip edilmiştir. Oyuna başlarken öğrencilerle oyunlaştırma hikâyesi paylaşılmış ve öğrencilerin bir mücadele içinde ilerlemesi sağlanmaya çalışılmıştır.</p>
4. İlerleme	<p>Bu dinamikte, öğrenciler için kolaydan zora bir ilerleme hazırlanmış ve bunlar seviyelere ayrılmıştır. İlk seviye öğrenci için cümle yazmakken son seviye metin yazmak olarak düzenlenmiştir. Böylece öğrencinin de yazma becerisine dair bir gelişme kaydedilmesi hedeflenmiştir. Birinci seviyede "cümle", ikinci seviyede "paragraf", üçüncü seviyede "metin" yazmaktır. Ayrıca her seviye için fotoğraf eklenebilir ve diğer sütunlardaki yazılara yorum yazılabilirler.</p>
5. İlişki	<p>Katılımcılar arasındaki etkileşimleri ifade eden bu dinamik için öğrenciler arasında olumlu ilişkileri artırmak amacıyla birbirlerine yorum yapabilme ve bundan puan kazanabilme imkânı sağlanmıştır. Bu sayede arkadaşlarıyla ilişkileri olması amaçlanmıştır.</p>

## 2. Mekanikler İçin Unsurlar

1. Zorluk ve Meydan okuma	<p>Sorunların ya da durumların çözümü için gerçekleştirilen görevlerin olduğu bu mekanikte seviyeyi tamamlayamayan öğrenci, diğer seviyeye geçemez. Bu zorluğu geçebilmek öncelikle seviyeyi tamamlamalıdır. Bunlarda yardıma ihtiyacı olan öğrenci arkadaşlarından ve araştırmacıdan destek olabilir. Ayrıca korsanlara karşı bir meydan okuma ile görevlerine başlarlar ve devam ederler.</p>
2. Şans	<p>Oyundaki unsurların gelişigüzel dağıldığı veya kazanıldığı durumlarda kullanılan şans faktörü bu oyunlaştırmada da her öğrencinin sürece katılımına göre süreçte şans elde edebilir, her öğrenci bunu kullanabilir.</p>
3. İş Birliği ve Rekabet	<p>Bir hedef ya da gerçekleştirilmesi gereken görev için oyuncuların bir arada çalışması ve bireylerin ya da grubun kazanmak için mücadele ettiği bu mekanikte, öğrenciler çalışmasını tamamlayamayan öğrencilere yardım edebilir. Ancak kendilerinin kazanmaları içinde mücadelelerine devam etmeleri de gerekmektedir.</p>
4. Geri Bildirim	<p>Oyuncunun bulunduğu durumla ilgili yaptıklarına oyun içerisinde sistem tarafından geri bildirimde bulunulduğu bu mekanikte, oyun sırasında sistemde meydana gelen değişikliklerin ya da durumların bildirilmesiyle sağlanmaya çalışılmıştır.</p> <p>Padlet'te öğrencinin her hareketi görülebilmekte ve geri bildirim vermeye yarayan "beğen" işareti ve yorum yapma özelliği kullanılabilir. Bu sayede araştırmacı tarafından öğrencilerin her eylemi için bir dönüt verilmiştir. Öğrencilerin hatalarının aynı zamanda düzeltilmesi ve engellenmesi sağlanmaya çalışılmıştır.</p>
5. Ödüller	<p>Bir eylemin ya da başarının elde edilmesi durumunda sağlanan faydanın olduğu bu mekanikte öğrencilerin yazdıklarındaki zorluklara göre ödül sistemi düzenlenmiştir. Puan çalışmanın kolaylık ve zorluk düzeyinde etkili olmuştur. Ayrıca ödül olarak kalem verilmiştir.</p> <p>Ödül sisteminin tasarımında öğrencilerin yazdıkları, paylaştıkları, yorumları gibi bütün unsurlar tek tek hesaplandıktan sonra en fazla puanı toplayan öğrencinin birinci olacağı ifade edilmiştir. Diğer sıralamalarda elde edilen puana göre olacaktır. Öğrenci hangi sırada çalışmayı tamamlamışsa o sıraya ait ödülü kazanmıştır. Yarışmada birinci olan</p>

	ada sahibine “Kırmızı Kalem” ödülü verilmesi ve kupa kazanması planlanmıştır.
6. Durum	Katılımcıya tasarımdaki zaman ve kazanma durumu hakkında bilgi verilmiştir.
7. Sıra	Oyuncuların sırasıyla katılımını sağlayan bu mekanizmada, çalışmaya katılan tüm öğrencilere eşit haklar tanınmıştır. Her öğrencinin kendi sütunu, birikimi ve yolculuğu bulunmaktadır. Ayrıca, bütün öğrencilere aynı anda haber verilmiş ve katılım için herkes eşit sırayla oyuna girmiştir.
8. Kaynak Edinimi	Tasarımda ilerleme ya da oyuncunun gelişimini sağlamak için gerekli nesnelere içeren bu mekanikte çalışmayı uygulayabilmek için Padlet kullanılmıştır. Bu sayede öğrenciler oyuna katılabilmiş, oyunda kalabilmiş, oyunu devam ettirebilmiş ve nihayetinde sonlandırabilmiştir. Padlet’in sunduğu imkânlar ile bütün oyunu yürütebilmişlerdir.

### 3. Bileşenler İçin Unsurlar

1. Başarı	Belirlenmiş olan hedeflere ulaşılması hâlinde kazanılan durum olan bu bileşen için çalışmada seviyeleri geçen öğrenciler her seviye için başarı elde etmiş olması tasarlanmıştır.
2. Avatar	Oyuncunun oyun sırasında sahip olduğu karakterin görsel temsili olan avatar, çalışmada yer almıştır. Çalışmada iki karakter bulunmaktadır: Birisi adaları kurtarmaya çalışan kaptanlar, diğeri ise mücadele etmeleri gereken korsanlardır. Bu çalışmada öğrenciler kaptan rolünü üstlenmiştir.
3. Rozetler	Tasarım sırasındaki bazı başarıların görsel olarak temsil edildiği, ayrıca motive edici unsur olarak kabul edilen bu bileşene de tasarımda yer verilmiştir. Çalışmanın en kısa sürede başlamasını sağlamak için sürece ilk katılan öğrenciye, ilk katıldığı için rozet verilecektir. “İlk paylaşım yapan öğrenci ‘Girişimci Öğrenci’ rozeti kazanacaktır.” gibi. İlk yazma cesaretini kazandırmak ve çalışmaya bütün öğrencileri en kısa sürede katmak amacıyla öğrencilerin yazma sıralarına göre hiyerarşik bir rozet sıralaması oluşturulmuştur. İlk başlayan öğrenciden sonra katılan öğrencilere de çalışmaya başladıkları için rozet verilmiştir. Her sıradaki rozet farklıdır. Bu yüzden her rozet öğrenciye özeldir.
4. Lider Tablosu	Oyuncular arasında sıralamada nerede olduklarını gösterilen bu bileşen için çalışmada ilk seviyede oyuna başlama sırası ile ilk liderlik tablosu oluşmaya başlamıştır. Çalışma bitiminde öğrencilerin yazdıklarına göre aldıkları puanlar ile yeni liderlik tablosu oluşmuş ve bütün öğrencilerle paylaşılmıştır.
5. Seviyeler	Oyun süreci boyunca oyuncunun ilerlemesi için hazırlanan çalışma üç seviye şeklinde planlanmıştır. Çalışmanın birinci seviyesinde öğrenciden anlamlı bir cümle, ikinci seviyesinde en az dört cümleden oluşan bir paragraf, en az iki paragraftan oluşan bir metin yazmaları beklenmektedir. Seviyeler hem zaman hem anlamsal bütünlük bakımından kolaydan zora olarak hazırlanmıştır. Öğrenciler seviyeleri geçmek için istenilen hedefe ulaşmalıdır. Birinci seviye için on cümle, ikinci seviye için dört paragraf ve üçüncü seviye için iki metin yazmalıdırlar. Öğrenciler birinci seviyede hedefi gerçekleştirdiği takdirde ikinci seviyeye geçebilmektedir.
6. Puanlar	Çalışmada her seviye için farklı puan elde etme sistemi kurulmuştur. Birinci seviyede her yazdıkları cümle için 10 puan, ikinci seviyede her yazdıkları paragraf için 50 puan, üçüncü seviyede yazdıkları her metin için 100 kazanacaktır. Ayrıca kendi sütunlarına yazdıkları yazıları destekleyici nitelikte fotoğraf yüklediklerinde 2 puan, arkadaşının yazdığı konular hakkında yorum yazmak 5 puan ve bu yoruma cevap vermek de 5 puan olarak hazırlanmıştır.
7. Macera	Tasarımda öğrencilere aşılması gereken zorluklar tasarlanmıştır.
8. Mücadele Etme	Kaptan ve Korsan’ın mücadelesi olarak tasarlanmıştır. Araştırmada, iyileri ve mücadele etmeyi temsil eden kaptanlar, kötülere ve mücadele edilmeyi temsil eden korsanlar olarak iki farklı grup oluşturulmuştur. Kaptanların korsanlara karşı güçlenebilmesi için oyunda kalması ve oyun aşamalarını gerçekleştirmesi gerekmektedir.

\* Tasarımda dinamiklerin tamamına yer verilmiştir. Ancak mekaniklerden alışveriş; bileşenlerden takımlar, sanal hediyeler, içerik kilidini açma, koleksiyonlar, savaş, sosyal grafiklere ve hediye yer verilmemiştir.