

TEKNOFEST**HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ****EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI
PROJE DETAY RAPORU****PROJE ADI: TÜRKÇE HASADI****TAKIM ADI: DİL DUYARLISI****TAKIM ID:****TAKIM SEVİYESİ: ORTAOKUL****DANIŞMAN ADI: HATİCE ÇETİNKAYA**

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No:
1. Proje Özeti (Proje Tanımı)	3
2. Problem/Sorun.....	4
3. Çözüm	5
4. Yöntem.....	5
5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü	6
6. Uygulanabilirlik	7
7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması	7
8. Proje Fikrinin Hedef Kitlesi (Kullanıcılar)	8
9. Riskler	8
10. Proje Ekibi.....	9
11. Kaynaklar	9



1. Proje Özeti (Proje Tanımı)

Ülkemizdeki en önemli derslerden birisi, şüphesiz Türkçe dersidir. Bu kadar önemli olan Türkçe dersi, doğası itibariyle soyut bilgilerden oluşmakta ve ezbere dayanmaktadır. Bizim amacımız; Aktif Öğrenme Modeline uygun Oyun Yöntemiyle, Türkçe konularını bir araya getirip, sorular hazırlayarak Oyun eğitim materyali mobil uygulamasıyla sıkıcı, ezbere dayalı, bilgilerin kalıcı olmadığı, öğrencinin pasif olduğu Türkçe dersi yerine, öğrencinin; süreçte aktif katılım sağladığı, yaparak yaşayarak öğrendiği, çok yönlü düşünebildiği, derslerin zevkli ve eğlenceli şekilde planlandığı bir yöntemle Türkçe konularını öğretmektir. Bu amaçla oluşturduğumuz Türkçe Hasadı oyunu; oynayanların çok yönlü düşündüğü, hamlelerini bilgilerine göre yorumlayabildiği, sürece aktif katılarak, zevkli ve kalıcı öğrenme yapabildiği bir oyundur. Çalışmamızda yöntem olarak; “Literatür Taraması”, ve “Android Tabanlı Mobil Uygulamaları” kullanılmıştır. Bu kapsamda (kitap, makale, ansiklopedi ve tezler) ile internet kaynaklarından faydalanılmıştır. Proje fikrinin sınırları iki öğrenci tarafından belirlenmiştir. Takım olarak verilen görev dağılımı yerine getirilmiştir. Proje fikri le uygulama arasındaki uyum tartışılmış sonucunda prototip oluşturulmuştur. Bu çalışmada Uygulama materyali tasarlanırken konuyla ilgili yapılan çalışmalar, geliştirilen uygulamalar incelenmiş ve nasıl bir uygulama materyali tasarlanabileceği üzerinde durulmuştur. İlkokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Genel Amaçları (Türkçe Dersi Öğretim Programı- MEB 2019) ve Türkçe Öğretim Materyalinde (Ders Kitabında) yer alan konular bir araya getirilerek araştırmanın amacına uygun olarak analiz edilmiştir. Öte yandan, ortaokul için hazırlanan Türkçe ders kitapları, Türkçe ilgili antolojiler, yardımcı ders kitapları, liselere giriş için hazırlanan (Türkçe) ders kitaplarının kendileri kaynaklar araştırma kapsamında tutulmuştur. Türkçe ile ilgili bölümler tespit edilerek elde edilen veriler farklı kategorilere göre sınıflandırılıp içerikler hazırlanarak ortaokul seviyesindeki öğrencilere Türkçe'nin, daha eğlenceli ve kalıcı bir şekilde öğretilmesi için bir materyal geliştirme çalışması yapılmıştır. Bunun aktif bir duruma geçmesi için gerekli izinler manifest dosyasında alınmıştır. Ardından hata çözme (debuging) aşamasına geçilebilmesi için uygulama test edilecek telefonlara yüklenmiştir. Testler gerçekleştirilip hatalar çözüldükten sonra uygulamayı diğer kullanıcıların erişimine sunmak ve geri dönüşlerini almak için Google Play Store'ye yüklenecektir. “Eser-Yazar, Atasözü ve Deyimler, Türkçesi Varken, Anlamını Bul, Yazım Yanlışları, Noktalama İşaretleri, Kısaltmalar, Eski Kelimeler” SQL programı kullanılarak veri tabanına kaydedilerek Android Studio ile veri tabanı bağlantısı sağlanmıştır. Kullanıcı mobil oyunu açtığı zaman kategorilerdeki sorular veri tabanından her uygulamada aynı sıra ile verilmemesi böylelikle ezberlenmesi önlemiştir. Bu bağlamda iki Türkçe ve iki bilişim teknolojileri alan uzmanına, mobil uygulama sunularak onların görüşleri doğrultusunda mobil uygulama hazırlanmıştır. Uygulama hazırlandıktan sonra bir aylık bir süre içerisinde deneme uygulamaları yapılarak kullanıcıların görüşleri alınmıştır. Uzman önerisi ve kullanıcı görüşleri doğrultusunda uygulamaya son şekli verilmiştir. Android Tabanlı Mobil Uygulama ile oyun üzerindeki hamlelerin tamamı teknolojik ortama aktarılmıştır. Mobil oyun ücretsiz olarak <http://play.google.com/store/apps/details?id=turkcehasadi.com.turkce> adıyla yayına sunulacaktır.

2. Problem/Sorun:

Bir millete mensup bireyin; etkili iletişim kurabilmesi için iyi bir dil becerisine sahip olması gereklidir. Bu anlamda dil becerisi, hem bireyin hem de toplumun gelişimi için şarttır. Çünkü dil kültürün taşıyıcısıdır ve kültürel anlamda yozlaşan toplumların kısa sürede çözüleceği çok açıktır (Yalçın, 2012). Bu durum ülkemiz özelinde değerlendirildiğinde Türkçe derslerinin önemi bir kat daha artmaktadır. Bu bağlamda, "etkili bir öğretim için süreçte öğrenci aktif hale getirilmeli ve öğretim görsel ve işitsel materyallerle desteklenmelidir. Gelişen teknolojiyle öğrenciler, okulu pek çok uyarıcıya sahip dış dünyadan daha az ilgi çekici bulabilir (Şimşek, 2002, s.12). Mobil teknolojiler ve mobil uygulamalar günümüzde eğitim amaçlı olarak kullanılabilir. Öte yandan, bu teknolojilerin eğitim ortamlarında kullanımına ilişkin pratik uygulamalar ve öneriler ihtiyaçlar arasında sıralanabilir (Altunçekiç, A., Üstündağ, M., & Kukul, V. 2018). Günlük yaşamlarında çocuklar, gündelik konuşmaların ötesinde dilin imkânlarını zorlamaya çalışırlar. Öğrendikleri dili iletişim kurmanın yanı sıra kolayca birer oyun ve eğlence aracı olarak kullanabilirler (Önal,2002: 2). Bu durum göz önünden bulundurulduğunda, Türkçe öğretiminin daha etkili ve kalıcı olması için öğrenme ortamı, birden fazla duyu organına hitap eden materyallerle, öğrencilerin ilgisini çekecek şekilde düzenlenmelidir.

Türkçe konularının kapsamı ve derinliği öğrencileri, farklı öğrenme şekilleri aramaya yöneltmiş durumdadır. Çalışmamızda bu eksikliğin nasıl giderebileceği, öğrencilerin Türkçe konularını kalıcı bir şekilde nasıl öğrenebileceği sorusuna yanıt aranmıştır. Konunun farklı yöntemlerle anlatılmasına rağmen istenilen başarının elde edilememesi belirlenen başlıca problemlerdir.

3. Çözüm

Eğitim alanında önemi giderek artan internet teknolojilerinin sunduğu nimetlerden biri olan mobil uygulamalar, doğru şekilde kullanıldıklarında öğrencilerin eğitimine sayısız katkı sağlayabilmektedirler. Mobil cihazların ulaşılabilirlik, kişiselleştirilebilirlik ve taşınabilirlik gibi pek çok özelliği sayesinde öğrenciler için sınıf dışında da istediği konuyu öğrenebilmekte, farklı alıştırmalar yaparak kendini geliştirebilmektedir. Özellikle mobil araçların taşınabilir olması, ders kitabıyla bütünleşik biçimde rahatlıkla kullanılabilmesinde öğrencilere önemli bir avantaj kazandırmıştır. Bu bağlamda, araştırmada kullanılan mobil araçlar, öğrenenlerin bilgiye en hızlı ve etkili biçimde ulaşabilmesine yardımcı olduğu düşünülmektedir. "Türkçe dersinin konuları mobil öğrenme materyali oyun ile kavratılabilir mi?" sorusundan yola çıkarak, alan yazında oyun kavramı ve eğitsel oyunların öğrenme-öğretme ortamındaki işlevlerine ilişkin birçok öğretim kademesinde ve disiplinde çeşitli araştırmalar yapılmıştır: Oyunla öğrenme çocukların temel bilimsel kavramları öğrenmelerine de yardımcı olur (Şahin, 2001). Ülkemizde değişik derslerde oyunla öğretimin öğrenmeye olan etkisini belirlemeye yönelik çalışmalar yapılmıştır. Ülkemizde oyunla öğretim çalışmaları ilk okuma ve yazma öğretimi (Özenç, 2007), çalışmalar incelenmiş olup, projemizin bu çalışmalardan farklı yanı ilgili araştırmalar akademik araştırma ve teorik bilgi içermekteyken bizim çalışmamızın uygulamaya yönelik "oyun ile öğrenme" yöntemine göre hazırlanmış olmasıdır (Bağcı, 2011). Alan yazındaki, Türkçe İlköğretim 1, 2 ve 3. sınıf Türkçe dersi öğretmen kılavuz kitaplarında yer verilen eğitsel oyun etkinliklerinin incelenmesi ve alternatif etkinlik önerileri adlı çalışmada, Türkçe dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının bilginin pekiştirilmesine olumlu katkı sağlamanın yanında temel dil becerilerinin gelişmesi için kullanılabilir bir araç olarak söylenebilir. İlgili alan yazındaki çalışmalardan hareketle Türkçe derslerinde içeriği ve temel becerilerini geliştirmeye yönelik eğitsel oyunlarla müfredata uyumu sağlandığında zengin öğrenme-öğretme ortamı oluşturulmasına olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda, Türkçe konularını bir araya getirip sorular hazırlayarak Oyun eğitim materyali mobil uygulamayla öğrencilerin

İlgilerini çekmek, “Eser-Yazar, Atasözü ve Deyimler, Türkçesi Varken, , Anlamını Bul, Yazım Yanlıları, Noktalama İşaretleri, Kısaltmalar, Eski Kelimeler” gibi çeşitli kategorilerden öğrenciler tarafından daha kolay ve kalıcı şekilde öğrenilmesini sağlamak, anlatım tekniğinde öğrenci pasif durumda olduğu için dikkatini konuya fazla yoğunlaştırılmaz. Bu nedenle projenin amaçlarından biri de öğrencilerin oyun yolu ile aktif hale getirip onların dikkatini yoğunlaştırmaktır. Türkçe derslerinde kullanılabilir bir oyun eğitim materyali geliştirilerek, eğlenerek öğrenmeyi sağlayan disiplinler arası bir şekilde teknolojinin imkânlarından da faydalanarak tasarladığımız oyun eğitim materyaliyle büyük miktarda bilgi içeriğini ezberlemeden birikim kazandırmak hedeflenmiştir.

Proje Prototipi:



Şekil 1. Proje Prototipi

Sorun	Çözüm	Eğitimdeki Katkısı
Türkçe konularının kapsamı ve derinliği teknolojilerin eğitim ortamlarında kullanımına ilişkin pratik uygulamalara ihtiyaç duyulmuştur.	Oyun eğitim materyali mobil uygulama tasarlayarak dijital eğitim teknolojisiyle öğrenmeyi arttırarak kısa sürede kalıcı öğrenme gerçekleşecektir.	Teknolojiyi eğitimle bağdaştırarak öğrenmeyi arttırmaktır.

4. Yöntem

a. Literatür Taraması:

Uygulamanın teorik bölümüne kaynak oluşturması için doküman incelemesi yöntemi kullanılmıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013;217). Araştırmanın konusunu teşkil eden soruları dijital ortama aktarabilmek amacıyla çeşitli kaynaklar taranarak veri toplanmıştır.

b. Materyal Geliştirme:

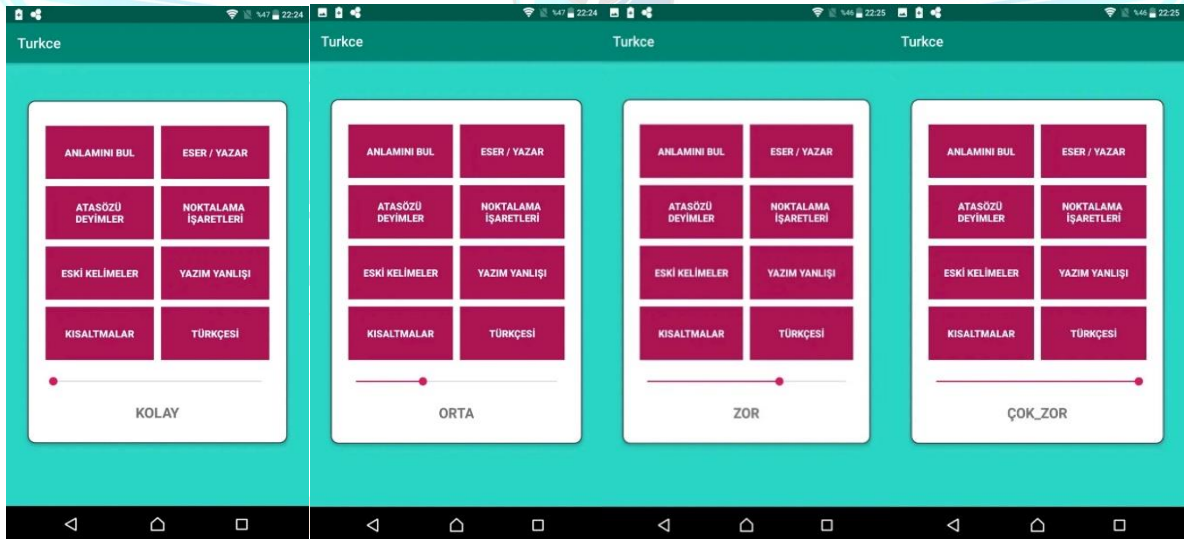
Bu yöntemde piyasada bulunan bileşenler proje amacına uygun bir şekilde bir araya getirilmeye çalışılmış ve bileşenlerin kontrolü için aplikasyon geliştirilmiştir. Uygulama geliştirme sürecinde kaynak kütüphaneler kullanılmış ve onlara ek olarak yeni yazılımlar eklenmiştir. Bu bileşenlerin temel prensipleri, kolay programlanabilir olması, maliyetlerinin uygun olması, birleri ile uyumlu şekilde çalışabilmesi olarak belirtilebilir. Bu yöntemlere ek olarak çeşitli uzmanlar ile görüşülmüş onlardan fikir alınmış ve çeşitli görüşmeler yapılmıştır. İlkokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Genel Amaçları (Türkçe Dersi Öğretim Programı- MEB 2019) ve Millî Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığının kararıyla 2019 yılında yayımlanan Ortaokul Türkçe Dersi Öğretim Programı'na göre hazırlanmış olan Türkçe Öğretim Materyalinde (Ders Kitabında) yer alan konular bir araya getirilerek araştırmanın amacına uygun olarak analiz edilmiştir.

Oyun eğitim materyali mobil uygulama tasarlanırken konuyla ilgili yapılan çalışmalar, geliştirilen oyunlar incelenmiş ve nasıl bir oyun eğitim materyali tasarlanabileceği üzerinde durulmuştur. Bunun aktif bir duruma geçmesi için gerekli izinler manifest dosyasında

alınmıştır. Ardından hata çözme (debuging) aşamasına geçilebilmesi için uygulama test edilecek telefonlara yüklenmiştir. Testler gerçekleştirilip hatalar çözüldükten sonra uygulamayı diğer kullanıcıların erişimine sunmak ve geri dönüşlerini almak için Google Play Store'ye yüklenmiştir. “Eser-Yazar, Atasözü ve Deyimler, Türkçesi Varken, Anlamını Bul, Yazım Yanlışları, Noktalama İşaretleri, Kısaltmalar, Eski Kelimeler” SQL programı kullanılarak veri tabanına kaydedilerek Android Studio ile veri tabanı bağlantısı sağlanmıştır. Kullanıcı mobil oyunu açtığı zaman kategorilerdeki sorular veri tabanından her uygulamada aynı sıra ile verilmemesi böylelikle ezberlenmesi önlemiştir. Bu bağlamda iki Türkçe ve iki bilişim teknolojileri alan uzmanına, mobil uygulama sunularak onların görüşleri doğrultusunda mobil uygulama hazırlanmıştır. Uygulama hazırlandıktan sonra bir aylık bir süre içerisinde deneme uygulamaları yapılarak kullanıcıların görüşleri alınmıştır. Uzman önerisi ve kullanıcı görüşleri doğrultusunda uygulamaya son şekli verilmiştir. Mobil oyun ücretsiz olarak <http://play.google.com/store/apps/details?id=turkcehasadi.com.turkce> adıyla yayına sunulmuştur.

Proje Prototipi

Çözüm olarak tasarladığımız “**Türkçe Hasadı**” Android Studio 3.0 arayüzü kullanılarak mobil uygulama geliştirilmiştir.



Şekil:2 Mobil Uygulama soruları Erişim Ekranı

Çözüm Algoritmamız:

- **Problemi belirle** (Türkçe konularının öğretilmesiyle ilgili sorunları alt başlık altında toplamak.)
- **Tasarla ve Çöz** (“**Türkçe Hasadı** alı **Android uygulama** tasarlamak ve yarışma mantığını oluşturmak.)
- **Uygula** (hazırlanan projeyi EBA’da insanların kullanımına sunmak.)

5. Yenilikçi (İnovatif) Yönü

Eğitsel oyunun öğretim ortamındaki olumlu etkileri dikkate alındığında, öğrencilerin öğrenmekte zorlandıkları ya da isteksiz oldukları Türkçe konularına yönelik oyunların geliştirilmesi ve uygulanabilirliklerinin araştırılması literatüre katkı sağlayacaktır. Çalışmanın önemi ortaokul öğrencilerine yönelik hazırlanan oyun farklı konularda ve kademelerde

kullanılabilir bir şekilde hazırlanmıştır. Projemiz teknolojinin son ürünleri kullanılarak hayata geçirilmiştir. Teknolojiden yararlanılarak **eğitimde mobil uygulamaların / mobil öğrenmenin avantajları** mobil öğrenme materyali doğal ortam sınıfa taşınmıştır. Eğitimde mobil uygulamaların teknolojisinin sunduğu imkân sayesinde kalıcı öğrenmeler daha kısa sürede gerçekleşmiştir. Mobil cihazlar ve bu cihazlarda çalışan mobil uygulamalar ve kablosuz erişim teknolojileri ile öğrenciler istedikleri zaman istedikleri bilgiye ulaşabileceklerdir.

Eğitimde mobil uygulamaların geliştirilerek farklı alanlarda ki konularda da rahat bir şekilde uygulanabilir. Piyasada bu konuda hazırlanmış mobil uygulamalar bulunmaktadır. Fakat bizim hazırlayacağımız mobil uygulama tasarımı bir den fazla kategoriden oluşması bakımından yazılımsal ve donanımsal olarak orijinaldir. Tasarlayacağımız projemiz daha uyguna mal olacaktır. Hazırlayacağımız ürünümüz bağlantıyı sağlayarak uygulamalar tarafından geliştirilip uygulanacaktır. Öğrencilerimiz bilişim öğretmenlerinden de destek alarak sunumun yazılımı tamamlanacaktır. Projemizdeki oyunla öğrenme ortamı, öğrencilerin öğrenmede motivasyonunu yüksek tutması ve kişisel ve kişiler arası ilişkileri güçlendirmesi yönüyle önemlidir. Günümüz şartlarında birçok dersi, oyun yöntemi ile öğretmek mümkündür. Özellikle Türkçe dersi gibi sözel ve ezber gerektiren konuların sunumu ve pekiştirilmesinde ders içi ve ders dışı etkinlikler giderek önem arz etmektedir. Çünkü öğrenciler bu etkinlikler içerisinde, sürece aktif olarak katıldıkları için deneyim kazanmakta, taktikler geliştirmekte olup çok yönlü düşünüp çözüm yolları üretmekte ve sonuca ulaşabilmek adına kararlar alabilmektedir. Böylelikle öğretilmek istenen kavramlar, kazandırılmak istenen beceriler, değerler, kazanımlar oyun içerisinde kolaylıkla öğretilmektedir. Disiplinler arası oyun eğitim materyalleriyle dersi zenginleştirmek öğrencilerin derse karşı ilgilerini artırıcı özelliğe sahiptir. Türkçe derslerini disiplinler arası etkinliklerle ilişkilendirerek işlemek bilginin içselleştirilmesine katkı sağlayacaktır.

“Türkçe Hasadı” oyunu sayesinde öğrenciler çalışma tekrar yapma oluşturulan ölçütlere göre kendi yeterlilik derecelerini ortaya koyma olanaklarına sahip olabilmişlerdir. Oyunun sonucunda öğrencide oluşan kazanımlar, öğrenme sürecinde ve bu süreç sonunda öğrencinin öğrenmeye dair kendine katabildiği becerilerdir.

6. Uygulanabilirlik

Projemiz teknolojik ticari bir ürüne dönüştürülebilir. Piyasadaki fiyatı yüksek olan bu ürünü daha ucuza mal ederek tüm eğitim kurumlarında yaygınlaştırabiliriz. Tasarladığımız ürünü farklı kanallar kullanarak tanıtabiliriz. Farklı sosyal medya araçlarını tanıtımda kullanılabilir. Broşür hazırlayarak da ürünün tanıtımını yapabiliriz. Kullanılacağı zaman ne gibi kazanımlarının olacağı değerlendirilerek öğrenciler ile paylaşabiliriz. Oyunu yaygınlaştırılması ve sürdürülebilirliği için sanal ortama aktararak Android uygulama olarak yararlanılması ve yaygınlaştırılması adına uygulamaya geçirilebilmesi için EBA’ya başvurulacaktır. Proje üzerindeki tüm donanımlar ve tasarım en stabil halini alacaktır. Geliştirdiğimiz “Türkçe Hasadı” hakkında gelen yorumlar dikkate alınarak geliştirme çalışmaları devam edecektir. Belirtilen etapları takip ederek geliştirilen bir uygulama, önemli kurumların sponsorlukları eşliğinde yaygınlaştırılıp ticari bir ürüne dönüştürülebilir.

7. Tahmini Maliyet ve Proje Zaman Planlaması:

Yapılan araştırmalar ve incelemeler sonucunda projeye ait malzemeler için toplam harcama = 170.19 TL Malzeme maliyet listesi aşağıdaki Tablo 1’de sunulmuştur. Detaylı malzeme formu “Tablo 1’de” belirtilmiştir. (Yukarıda belirtilen değerler dolar kuruna göre değişebilmektedir.) Projemizde yaptığımız parasal harcamaları Haziran ayında gerçekleştireceğiz.

Tablo 1. Malzeme Maliyet Listesi

No	Malzeme Adı	Birim Fiyatı* (TL)	Miktar	Toplam Fiyatı (TL)*
1	google play console	170.19 TL(25\$)	1 adet	170.19 TL
TOPLAM				170.19 TL

* Malzeme fiyatı 01.06. 2020 tarihindeki fiyatlardır. Fiyatlarda döviz kurundan kaynaklı küçük değişiklikler olabilir.

Projemizde yaptığımız maddi harcamaları "Malzeme Siparişi" kısmında Haziran ayı içerisinde gerçekleştirmeyi planlamaktayız. Uygulamanın tasarım ve test süreçlerini içeren zaman planlaması ve söz konusu plana ait yapılacak çalışmaların belirtildiği proje takvimi Tablo 2'de yer almaktadır. (Proje Takvimiz Nisan 2020 Haziran 2020 tarihlerini kapsamaktadır.

Tablo 2. Proje Takvimi

No	Adı/Tanımı	Haftalar												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Görev Analizi ve Literatür Taraması	X	X											
2	Uygulamanın kodlarının yazılması				X	X								
3	Uygulamanın Yapısal Özellikleri Proje malzemelerinin temini ve yapıma başlanması							X						
4	Uygulama Tasarımı								X	X				
5	Uygulamanın Maliyet Hesaplama									X				
6	Uygulamanın Yapım sürecinin bitirilmesi. Projenin sunuma hazır hale getirilmesi									X	X	X		
7	Proje Yönetimi													

8. Proje Fikrinin Hedef Kitle (Kullanıcılar):

Bu projenin hedef kitesini Öğrenciler, Öğretmenler oluşturmaktadır. Geliştirilmesi ve belli standartlara uyması dahilinde yurtiçinde pazarlanabilecek bir ürün olması nedeni ile bu ürün Google Play'de Uygulamalar da pazarlanabilir.

9. Riskler:

Projemizde karşılaşılabileceğimiz büyük bir problem bulunmama ile birlikte tasarlanan uygulamadan haberdar olmama, İnternete erişimin olmaması konusunda zorluk yaşanabilir. Buna karşılık geliştirilen uygulamanın internet tabanlı olması, öğrencilerin her zaman kablosuz ağa erişememe veya cep telefonlarında internet paketlerinin olmaması gibi nedenler ötürü

uygulamanın kullanılabilirliğini olumsuz etkileyebilir. Ayrıca COVID-19 nedeniyle TEKNOFEST'in tarihinde değişiklik olma ihtimali de bulunmaktadır. Söz konusu risklere ait olasılık ve etki matrisi aşağıdaki Tablo 3'te sunulmaktadır. Bunun dışında karşılaşılabileceğimiz büyük bir problem bulunmamaktadır. Lakin bu alanda yapılan her bir diğer projenin eksik ve yetersiz olması projeye zarar gelmesi riskini taşımaktadır. Bu durumun oluşmaması için EBA ve alan uzmanları ile görüşmeler, yapılması ve uyarı yazılarının yazılması alınacak tedbirlerdir.

Tüm bunlar projemizin B planı olarak oyunun kutu oyunu tasarlanmıştır. Projemiz içeriğindeki materyal tasarımı için Türkçe Hasadı 8 kategoriden oluşan, Eser-Yazar, Atasözü ve Deyimler, Türkçesi Varken, Anlamını Bul, Yazım Yanlışları, Noktalama İşaretleri, Kısaltmalar, Eski Kelimeler kütüphanesi-hazine soru kartları ve oyun tabanı, kum saati, özel topaç, piyon, oyun kuralları ve cevap anahtarları hazırlanmıştır. Ortaokul seviyesindeki öğrencilere Türkçe dersinde kullanılabilecek bir öğretim materyali elde edilmiştir. Okulda bulunan Türkçe öğretmenleri gözetiminde hazırladığımız "Türkçe Hasadı" ile pilot uygulama yapılmıştır. Öğrencilere oyunun amacı ve kuralları anlatılmış ve kura ile seçilen 2 sınıfta "Türkçe Hasadı" oyunu oynatılmıştır. Sınıflarda 4 öğrenciden oluşan iki grup kura ile seçilmiştir. Bir grup hazırlanan kartlardan rastgele birini seçmiş ve diğer gruba, bu seçilen kartta verilen istenilen cevapları bulmaları istenmiştir. Soruların internet üzerinden çekilmesi ile soru ekleme paneli yapılabilir. Böylece uygulamayı geliştirenlere gerek kalmadan eklenen sorular uygulamaya yansır. Böylelikle aktiflik artarak oyuncular arasında sıralama yapılabilir. Uygulama çevrimiçi ve çevrimdışı kullanılabilir.

Tablo 3. Risklere Ait Olasılık ve Etki Matrisi

RİSK	OLASILIK	ETKİ		
		Düşük	Orta	Yüksek
İnternete Erişimin Olmaması	Yüksek			
Uygulamadan Haberdar Olmama	Orta			
COVID-19 Nedeniyle Ertelenme	Düşük			

10. Proje Ekibi

Proje Yöneticisi: Hatice Çetinkaya

Takım Lideri: Damla Sultan Açık

Adı Soyadı	Projedeki Görevi	Okul	Sınıf	Projeyle veya problemle ilgili tecrübesi
Damla Sultan Açık	Takım Lideri	Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezi	6	Tasarım, uygulama, kod
Yakup Alp Özdemir	Takım Üyesi	Nuray Tuncay Kara Bilim ve Sanat Merkezi	6	Tasarım, uygulama, kod

11. Kaynaklar

Altunçekiç, A., Üstündağ, M., & Kukul, V. (2018). Web tasarımı eğitiminin mobil uygulama ile desteklenmesine yönelik uygulama örneği ve sonuçları. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 33-45.

Şimşek, N. (2002). *Derste Eğitim Teknolojisi*. Ankara: Nobel.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

- Önal, M. N. (2002). Türkçenin Eğitiminde ve Öğretiminde Oyun ve Tekerlemelerin Yeri ve Önemi. *Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 133-149.
- Yalçın, A. (2012). Türkçe öğretim yöntemleri yeni yaklaşımlar. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özenç, E. G. (2007). İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Şahin, F. (2001). İlköğretim fen öğretiminde oyunların yeri ve önemi. *Yeni Bin yılın Başında Türkiye'de Fen Bilimleri Eğitimi Sempozyumu Bildiriler Kitabı* (ss. 22- 26). İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Bağcı, E. (2011). İlköğretim 1., 2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9, 2, 487-497.

