

OYUNLARIN KELİME ÖĞRENMEYE VE OKUMA BECERİLERİNE ETKİSİ: SİSTEMATİK DERLEME¹

Aysel Aleyna GÜNER ², Mehmet KATRANCI ³

Öz

Bu araştırmada oyunların, ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin kelime öğrenme ve okuma becerileri üzerindeki etkisini ele alan tezlerin sistematik derleme yöntemiyle incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma kapsamında 2010-2025 yılları arasında yapılan, oyun kullanımının kelime öğrenmeye ve okuma becerilerine etkisini inceleyen 10'u yüksek lisans ve 6'sı doktora tezi olmak üzere toplam 16 lisansüstü tez incelenmiştir. Örneklemenin belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniği, verilerin analizinde ise betimsel içerik analizi kullanılmıştır. Araştırma sonucunda konu ile ilgili tezlerin; en çok 2022 (n=7) ve 2024 (n=4) yıllarında yapıldığı, yarısından fazlasında yarı deneysel desenin kullanıldığı ve en az kullanılan desenin gerçek deneysel desen olduğu görülmüştür. Çalışmaların büyük bir kısmında veri toplama aracı olarak Likert tipi ölçekler ile kişisel bilgi formu, yaklaşık yarısında başarı testi, iki tanesinde ise görüşme formu ve bir çalışmada dereceli puanlama anahtarının kullanıldığı belirlenmiştir. Araştırmalardaki uygulama süresinin 4 hafta ile 15 hafta arasında değiştiği ve uygulama sürecinde toplam 118 farklı oyundan yararlanıldığı anlaşılmıştır. İncelenen araştırmalarda kelime oyunlarının; öğrencilerin okuduğunu anlama becerisinin gelişimine, akademik başarılarının artmasına ve okuma tutumunun olumlu yönde değişmesine katkı sağladığı sonuçlarına ulaşıldığı belirlenmiştir. Araştırmacıların en çok oyunların, farklı sınıf düzeylerinde ve farklı derslerde kullanılmasını; oyunlarla kelime öğretiminin yaygınlaştırılmasını önerdikleri tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, kelime öğretimi, okuma becerisi, sistematik derleme.

The Effect of Games on Vocabulary Learning and Reading Skills: A Systematic Review

Abstract

In this study, it was aimed to examine the theses on the effect of games on vocabulary learning and reading skills of primary and secondary school students through systematic review method. Within the scope of the research, a total of 16 postgraduate theses, 10 master's theses and 6 doctoral dissertations, which were conducted between 2010 and 2025 and which examined the effect of game use on vocabulary learning and reading skills, were examined. Criterion sampling technique, one of the purposeful sampling methods, was used to determine the sample and descriptive content analysis was used to analyze the data. As a result of the research, it was seen that the theses on the subject were mostly conducted in 2022 (n=7) and 2024 (n=4), the quasi-experimental design was used in more than half of them and the least used design was the true experimental design. It was determined that Likert-type scales and personal information form were used as data collection tools in most of the studies,

¹ Bu çalışma, Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sınıf Eğitimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Aysel Aleyna GÜNER tarafından Prof. Dr. Mehmet KATRANCI danışmanlığında hazırlanan yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

² **Sorumlu Yazar:** Arş. Gör., Kırıkkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği, aleynatumturk@kku.edu.tr, ORCID: 0009-0005-5190-0572

³ Profesör Doktor, Kırıkkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği, mtkatranci@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7786-8647

achievement test was used in about half of them, interview form was used in two of them and rubric was used in one study. It was understood that the implementation period in the studies varied between 4 weeks and 15 weeks and a total of 118 different games were utilized during the implementation process. In the studies examined, it was determined that word games contributed to the development of students' reading comprehension skills, increased academic achievement and positive changes in reading attitudes. It was found that researchers mostly used games at different grade levels and in different courses.

Keywords: Game, vocabulary teaching, reading skills, systematic review.

GİRİŞ

Okuma, insanlar ve toplum için önemli bir dil becerisidir. Bilgiye ulaşmanın ve anlamanın temel bir yolu olan okuma, insan hayatı için vazgeçilmez bir konuma sahiptir. Okuma becerisi; bireylerin akademik becerilerinin gelişmesinde önemli bir rol oynamakla birlikte, günümüz bireylerinin sahip olmaları gereken eleştirel ve yaratıcı düşünme, problem çözme gibi becerilerin de temelini oluşturmaktadır. Bu nedenle okuma becerisine, ilkökul döneminden itibaren gerekli önem verilmeli ve bu beceriyi geliştirmek için gerekli çalışmalar yapılmalıdır.

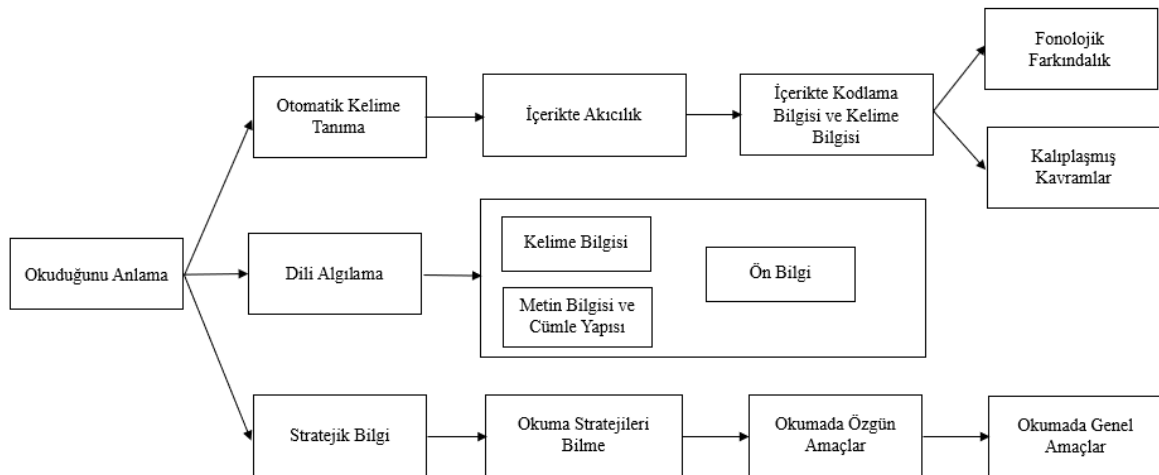
Okuma; yazılı ve basılı işaretleri, belirli bir kurala uyarak seslendirme (Akyol, 2019) basılı ya da yazılı sözcükleri duyu organları ile algılama (Özdemir ve Baş, 2019, s. 29); gözün gördüğü yazı sembollerini anlamlı hale getirme (Penny vd., 2003) olarak tanımlanmaktadır. Kelimeleri anlamlandırmak ve metinler aracılığıyla eleştirel bir düşünceyle iletişim kurma becerisi kazandırmak, örgün eğitimin temel hedeflerinden biridir (Zwiers, 2010). Bu sebeple okuma becerisi eğitimin her kademesinde disiplin farkı gözetmeksizin önem arz etmektedir.

Kelime çözümleme ve dili algılama olarak iki bileşenden oluşan (Scarborough, 2009; Akt. Oakhill, Cain ve Elbro, 2014) okumanın temel amacı, sadece kelimeleri doğru seslendirme değil okuduğunu anlamadır (Baz, 2023; Kultaş, 2022). Okuyucu ve metin arasında gerçekleşen okuma, interaktif bir süreçtir (NRP, 2000) ve bu süreçte anlam inşa etme dinamik bir etkileşim sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bir metnin anlaşılması için metinde bulunan kelimelerin tanınması, belirli bir hızda okunması ve okuma esnasında metnin yapısal özelliklerine dikkat edilerek seslendirilmesi gerekmektedir (Baştuğ ve Akyol, 2012; Rasinski, 2010; Samuels, 1979). Öğrencilerin okuduklarını anlayabilmeleri için akıcı okumaları önemlidir (Baz, 2023). Alan yazınında akıcı okumanın okuduğunu anlama becerisini olumlu yönde etkilediğini belirten çok sayıda çalışma (Aktaş ve Çankal, 2019; Aslan, 2023; Başaran, 2013; Baştuğ, 2012; Karasu ve Sidekli, 2021; Klauda ve Guthrie, 2008) bulunmaktadır.

Okuma becerisinin temel bir unsuru olan akıcı okuma, metni konuşma hızında uygun bir prozodi ile doğru okumadır (Baştuğ ve Akyol, 2012, s. 396). Bir metnin anlaşılması için kelimelerin doğru ve uygun bir hızda okunması, metnin yapısal ve anlamsal özelliklerine dikkat edilerek seslendirilmesi gerekmektedir (Kiley, 2006). Okuma esnasında bu özelliklere dikkat edilmesi akıcı okuma olarak tanımlanmakta (NRP, 2000) ve akıcı okuma, anlama becerisi için ön koşul olarak görülmektedir (Ehri, 2005).

Okuduğunu anlama çok boyutlu bir süreçtir (Klein,1988; Akt. Ulusoy, 2010, s. 8). Okuduğunu anlama becerisinin çok boyutlu olması yapılan tanımların yetersiz kalmasına ve pek çok ayrı tanımın yapılmasına sebep olmuştur. Alan yazınında okuduğunu anlama; metinde anlatılmak istenileni algılamak (Yılmaz, 2008); okuyucunun ön bilgilerini kullanarak metnin yansıttığı düşünceleri ortaya çıkarmak ve bu düşüncelere anlam kazandırmak (Ahraz, 2022); okuyucunun aktif rol oynadığı, kendi kültürel ve deneyimsel geçmişiyle birlikte anlam inşa ettiği süreç (Gunning, 2014) olarak tanımlanmaktadır. Verilen tanımlar hareketle okuduğunu anlama becerisi: okuyucunun ön bilgileriyle metinde yer alan bilgileri harmanlayarak anlam oluşturma süreci olarak tanımlanabilir.

Okuduğunu anlama becerisi bireylerin akademik başarısını doğrudan etkilemektedir (Kultas, 2022, s. 15). Alan yazınında okuduğunu anlama becerisinin akademik başarıyı olumlu etkilediğini belirleyen çok sayıda çalışma (Acıyan, 2008; Baykul ve Fidan, 1994; Bloom, 1995; Çavuşoğlu, 2010; Egelioglu, 1989; Ekmen, 2023; Göktaş, 2010; Karadayı ve Atalar, 2019; Kızgın, 2019; Özçelik, 2010; Sertsöz, 2003; Tatar ve Soylu, 2006; Uzun, 2010; Yılmaz, 2004) yer almaktadır. Okuduğunu anlama becerisini etkileyen faktörlerden biri de kelime bilgisidir (Baumann, 2014; Beck vd., 1982; Bishop ve Starkey, 2006; Cook, 2010; Murphy, 2016; National Reading Panel, 2000; Oakhill vd., 2015; Oslund vd., 2016; Quinn, 2012; Rosenshine, 1980; Rountree, 2006; Shanahan, 1984; Shanahan ve Lomax, 1986; Stahl ve Fairbanks, 1986; Yıldırım vd. 2011). Anlam; kelimelerin belirttiği kavramların, olayların, eylem ve düşüncelerin zihinde değerlendiriliş biçimidir. Her eylem zihinde bir kavramı, kavramlar ise anlamı oluşturmaktadır (Ulusoy, 2010). Bireyler, okuduğunu anlama sürecinde öncelikle kelime bilgisini kullanmaktadır. Eğer bireyin okuduğu kelimeler, ön bilgileri ve bilişsel şemaları ile uyumluysa birey okuma sürecinde çıkarımlar yapmaya başlar, okunanlar görselleştirilerek zihinsel imajlar oluşturulur. Birey, böylece metnin okunan bölümünün ana fikrine ulaşır. Ana fikri kavrayan öğrenci metnin diğer bölümleri hakkında kolaylıkla tahminde bulunabilir (Temple, Ogle, Crawford ve Freppo, 2005, s. 8). Okuduğunu anlama süreci bilişsel model olarak McKenna ve Stahl (2009) tarafından Şekil 1’deki gibi ifade edilmiştir.



Şekil 1. Okuduğunu Anlama Süreci (McKenna ve Stahl, 2009).

Şekil 1’de yer alan modele göre okuduğunu anlamanın; otomatik kelime tanıma, dili algılama ve stratejik bilgi olmak üzere üç temel bileşeni bulunmaktadır. Okumanın temel amacı olan okuduğunu anlama, metindeki kelimelerin otomatik olarak tanınmasına, metindeki dilin anlaşılmasına ve okuma amacı için gerekli stratejilerin kullanılmasına bağlıdır. Okuduğunu anlama becerisini etkileyen bileşenlerden herhangi birinde problem yaşanması, anlama sürecini olumsuz etkileyecektir. Okuma sürecinde güçlüklerin yaşanması, okuma problemlerinin temelini oluşturmaktadır. Otomatik kelime tanımada zorluk yaşanması odağın kelime tanımaya olması gerekenden fazla zaman ayrılmasına neden olmaktadır. Bu durumda anlama sekteye uğramakta ve ikinci plana atılmaktadır.

Kelime tanımada yaşanan zorluklar, okuma probleminin temelidir. Kelime tanımada problem yaşanmaması için çeşitli stratejilerin kullanılması önemlidir. Bireyler kelimeler yoluyla iletişim kurarak anlama ve anlatma becerilerini gerçekleştirir. Bireyin kendini ifade edip iletişim kurması için yeterli düzeyde kelime dağarcığına sahip olması gerekmektedir (Özbay ve Melanlıoğlu, 2008). Kelimeler, soyut veya somut varlık ve kavramların yazılı veya sözlü karşılıkları olarak tanımlanmakta olup ifade edilmek istenen düşüncelerin, tutumların ve davranışların temel göstergeleri olarak kabul edilmektedir (Karatay, 2020; Özbay ve Melanlıoğlu, 2008). Kelime düşünsel veya simgesel olan varlık ve kavramların ses ve yazı karşılığı olarak tanımlanmaktadır (Karatay, 2007). Dil öğrenme sürecindeki imla ve gramer hataları, anlatılmak istenenlerin netliğini azaltsa da birey kendini büyük bir oranda ifade edebilir. Ancak kelime hatalarının olması cümlelerin anlamını değiştirebilir. Örneğin tasdik, tasnif, taktik, tatbik gibi kelimelerin karıştırılması benzer harfler içermelerine rağmen anlamı tamamen değiştirebilir. “ikinci el” ifadesi kullanılmış bir ürünü belirtmek için yazılsa da bilmeyen biri için ikinci bir uzuv anlamına gelebilir (Thornbury, 2002). Dolayısıyla bireyin sahip olduğu kelime hazinesi dil gelişimini etkilemektedir. Kelimelerin, bireyin aktif dil hazinesinde olması için gündelik yaşantıda kullanılması gerekmektedir (Allen, 2006; Güneş, 2014; Özbay ve Melanlıoğlu, 2008). Güneş’e (2013) göre kelime öğretiminin amacı; öğrencilerin kelimeleri aktif olarak öğrenmesi, gündelik yaşamında kullanması ve kelime kullanma becerileri ile aktif zihinsel sözlüğünü geliştirmesidir.

Dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin gelişimi kelime bilgisine bağlıdır (Kultas, 2022). Okuma ve dinleme, bireyin yeni kelimeler öğrenmesini sağlarken konuşma ve yazma ise edinilen kelimelerin aktif kullanımını desteklemektedir (Çiftçi ve Çeçen, 2013). Bu sebeple kelime, anlama ve anlatma becerilerinin gerçekleştiricisi; sorun çözme, eleştirme, ürün ortaya koyma, öğrenme ve öğretme gibi üst zihinsel becerilerin üreticisidir (Güney ve Aytan, 2014). Dil zenginliği ve bireyin kendini etkili bir şekilde ifade edebilme yetkinliği kelime hazinesiyle doğrudan ilişkilidir. Bu sebeple, geniş bir kelime hazinesine sahip olmak, iletişim becerilerinin gelişimi açısından önem taşımaktadır (Aykaç, 2016). Karadağ’a (2013) göre kelime öğretimi dört temel dil becerisinin kesişim noktasıdır ve bu özelliği sebebiyle eğitimde bütüncü bir alan özelliği taşımaktadır. Bu nedenle dört temel dil becerisinin etkili olarak kullanılması, ancak kelime hazinesinin yeterli düzeyde olması ile mümkündür.

Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük'e göre kelime hazinesi "Bir dildeki sözlerin bütünü; söz hazinesi, söz dağarcığı, sözcük hazinesi, kelime kadrosu, söz varlığı, vokabüler." olarak tanımlanmaktadır. Bir kişi veya bir topluluğun kelime dağarcığında yer alan tüm kelimelere kelime hazinesi denir (Korkmaz, 1992; Kurudayıoğlu, 2005). Kelime hazinesi, öğrencinin akademik başarısını doğrudan etkilemekte olup (Göçer, 2008), aynı zamanda etkili iletişim kurmanın temel unsurlarından biridir (Karatay, 2020).

Zengin bir kelime dağarcığı, kullanılan dilde yetkin olmaya katkı sağlar (Şimşek ve Demirel, 2020). Bireyin gündelik hayatında dinlediklerini ve okuduklarını anlamlandırmasını sağlayan kelime bilgisi alıcı söz varlığı olarak adlandırılmaktadır. Birey duygu ve düşüncelerini ifade etmek için üretici söz varlığını kullanır ve bu süreçte kullandığı kelimeler "aktif söz varlığı" olarak isimlendirilir. Yaşantı yoluyla elde edilen ancak kullanılmayan söz varlığı ise "pasif söz varlığı" olarak tanımlanmaktadır (Ellis ve Tomlinson, 1980; Akt. Şenol, 2007; Harmer, 1991). Çetinkaya'ya (2005) göre okuma ve dinleme yolu ile ulaştığımız pasif kelime hazinesi, konuşma ve yazma becerisi ile kullandığımız aktif kelime hazinesinden çok daha geniştir. Bir kelimenin, öğrencinin aktif kelime bilgisinin bir parçası olabilmesi için öncelikle pasif kelime bilgisi içerisinde yer alması gerekir. Birey, yeni bir kelimeyle karşılaştığında bu kelimeyi anlayamayabilir. Kelimenin anlamını öğrendikten sonra bu kelimenin aktif söz varlığına taşınması için kelimeyle tekrar tekrar karşılaşması gerekir. Öğretmen, sınıf ortamında bu süreci desteklemek için her yeni kelimeyi gerçekçi bağlamlarda örneklemelidir. Bu süreç, öğrencinin kelimenin doğru anlamını kavramasına yardımcı olur.

Alan yazınında kelime öğretimi yöntemlerinin kelime hazinesine ve okuduğunu anlama becerisine etkisinin incelendiği çalışmalar bulunmaktadır (Akaydın, 2018; Bülbül, 2019; Cain ve Oakhill, 2014; Doğan, 2023; Kafipour ve Naveh, 2011; Marulis ve Neuman, 2010; NICHD, 2000; Öztürk, 2024; Stahl ve Fairbanks, 1986). Bu araştırmalardaki ortak sonuç, zengin bir kelime hazinesinin okuma becerisini olumlu yönde etkilediğidir. Kelime öğretiminde farklı yöntem ve tekniklerin kullanılması zihinsel sözlüğün gelişmesinde etkilidir (Varan ve Sulak, 2018). Bu sebeple kelime öğretimi sürecinde öğrenci seviyesine uygun, öğrencilerin ilgisini çekecek nitelikte materyaller ve yöntemler kullanılmalıdır (Cesur, 2005; Demirkan ve Saraçoğlu, 2016; Öztürk ve Korkmaz, 2020). Öğretim sürecinde oyun kullanımının bu ilgi çekiciliği sağlayabilecek özelliklere sahip olduğu ifade edilebilir.

Oyun; öğrencilerin kelime dağarcığını, kelime tanıma ve kelimeyi ayırt etme becerilerini geliştirmek için kullanılabilecek yöntemlerden biridir (Kansızoglu, 2017). Oyun; Piaget'e göre çocuğun dünyayı tanıma, Vygotsky'e göre ise sosyal yönden gelişim aracıdır (Güneş, 2015). Fisher ve Blaschowitz'e göre (2005) kelime oyunlarının zihinsel sözlüğü geliştirmede kullanılması; sosyal becerileri destekleme, aktif katılımı teşvik etme, kelime pratiği yapma, kelime bilgisini yapılandırma gibi katkılar sağlamaktadır. Dil öğretiminde oyun ve bulmaca gibi yöntemler derse çeşitlilik katarken dersi ilginç ve eğlenceli hale

getirmektedir. Öğrencilerin ilgilerini çeken ve uygulama temelli etkinliklerin yapılması öğrencilere fayda sağlamaktadır (Varan ve Sulak, 2018).

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı, oyunların ilköğretim ve ortaokul öğrencilerinin kelime öğrenme ve okuma becerileri üzerindeki etkisini ele alan tezlerin sistematik derleme yöntemiyle incelenmesidir. Bu kapsamda Türkiye’de 2010-2025 yılları arasında bu konuda hazırlanan yüksek lisans ve doktora tezleri belirlenen ölçütlere göre analiz edilmiştir. Araştırmada şu sorulara cevap aranmıştır:

1. 2010-2025 yılları arasında oyunların öğrencilerin kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerin;
 - 1.1 Türüne göre dağılımı nasıldır?
 - 1.2 Yıllara göre dağılımı nasıldır?
 - 1.3 Araştırmalar gerçekleştiği üniversitelere göre dağılımı nasıldır?
 - 1.4 Araştırma modeli ve yöntem dağılımı nasıldır?
 - 1.5 Araştırmalar sınıf düzeyine göre dağılımı nasıldır?
 - 1.6 Veri toplama araçları nasıldır?
 - 1.7 Uygulama süreleri nasıldır?
2. 2010-2025 yılları arasında oyunların öğrencilerin kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerdeki oyunlar, türü ve özelliklerine göre nasıl bir dağılım göstermektedir?
3. 2010-2025 yılları arasında oyunların öğrencilerin kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerin sonuçlarına göre oyunların okuma becerisinin gelişimindeki etkileri nelerdir?
4. 2010-2025 yılları arasında oyunların öğrencilerin kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerin sonuçlarına göre oyunların kelime öğrenmeye etkileri nelerdir?

Yöntem

Araştırma Deseni

Bu araştırmada, oyunların kelime öğrenmeye ve okuma becerisine etkisini inceleyen yüksek lisans ve doktora tezlerinin; türlerini, desenini, veri toplama araçlarını, katılımcılarını, sonuçlarını ve önerilerini belirlemek amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden sistematik derleme kullanılmıştır. Sistematik derleme, araştırmacılar tarafından gerçekleştirilmiş çok sayıda çalışmanın kapsamlı bir sentezidir (Karaçam, 2013; Millar, 2004; Torgerson, 2003). Sistematik derlemeler, araştırma sorusunun önceden tanımlanması, araştırmanın kapsamı ve veri grubuna uygunluğu incelenerek objektif sonuçlara varmak için yapılan tasniftir (Lasserson, Thomas ve Higgins, 2019). Sistematik derleme deseni, çeşitli araştırmaların sonuçlarını bir araya getirip ortaya çıkan sonuçları değerlendirmeyi amaçlar. İki temel sistematik derleme türü vardır: Tanımlayıcı derlemeler ve meta-analitik derleme. Tanımlayıcı

derlemeler, çalışmaları karşılaştırarak eğilimleri ve sonuçlardaki örüntüleri analiz ederken; meta-analitik derlemeler, istatistiksel teknikler uygulayarak sonuçlardan özet ölçümler üretir (Fink, 1998). Bu çalışmada tanımlayıcı derleme kullanılmıştır.

Verilerin Toplanması

Sistematiik derleme çalışmalarıında takip edilmesi gereken belirli basamaklar bulunmaktadır (Millar, 2004). Buna göre sistematiik derleme çalışmalarıında; amacın belirlenmesi, kriterlere uygun çalışmalarıın seçilmesi, çalışmalarıın genel özellikleri ve elde edilen sonuçlar açısından çıkarımlar yapılması gerekmektedir. Bu araştırmanın inceleme nesnesi/dokümanı, 2010-2025 yılları arasında oyun kullanımının kelime öğrenmeye ve okuma becerilerine etkisini inceleyen yüksek lisans ve doktora tezleri oluşturmaktadır. Örneklemin belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme tekniğı kullanılmıştır. Araştırma kapsamında incelenecek tezlerin belirlenmesi sürecinde Yüksek Öğretim Kurulu Başkanlığı Ulusal Tez Merkezi veri tabanının ayrıntılı tarama bölümünde “Kelime Oyunları”, “Okuduğunu Anlama”, “Kelime Öğretimi” anahtar kelimeleri kullanılmış ve arama 2010-2025 yılları arasında sınırlandırılmıştır. Ölçüt olarak; çalışma grubunun 1-8. sınıf öğrencilerinden oluşması, araştırmada deneysel yöntemin kullanılmış olması, dört temel dil becerisinden okuma becerisine yönelik çalışma yapılmış olması dikkate alınmıştır. Tarama 25.02.2025-31.03.2025 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında 2010-2025 yılları arasında oyunların kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerin listesi Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1’de görüldüğü üzere tarama sonucunda, belirlenen ölçütleri karşılayan 5’i doktora, 11’i yüksek lisans tezi olmak üzere 16 lisansüstü tez olduğu tespit edilmiştir. Oyunların kelime öğrenmeye ve okumaya etkisini inceleyen araştırmaların 2016 yılından itibaren tez çalışması olarak tamamlandığı görülmüştür.

Verilerin Analizi

Alan yazını taraması sonucunda ulaşılan yüksek lisans ve doktora tezleri araştırmanın kapsamına ve sınırlılıklarına göre incelenmiştir. Bu kapsamda araştırmaların amacı, deseni, katılımcıları, gerçekleştirildiğı sınıf düzeyi, veri toplama yöntemleri, sonuçları ve önerileri tespit edilmiştir. Verilerin analizinde betimsel içerik analizi kullanılmıştır. Betimsel içerik analizi; incelenen konuya yönelik alan yazınının nicel, nitel veya karma yöntem kullanılmasına bakılmaksızın belirlenen ölçütlere göre seçilmesi, seçilen alan yazınına yönelik betimsel verilerin ortaya konulması ve ulaşılan bulguların yorumlanması sürecine dayanmaktadır. Bu yöntemde araştırmacı; seçtiğı konuya yönelik olarak yapılan araştırmaların amaçlarını, hangi kuramsal çerçeveye ve yönteme dayandığını, bulgularını ortaya koymayı amaçlamaktadır (Bellibaş, 2018, s. 511). Araştırma kapsamında ulaşılan bulgular grafik ve tablolardan yararlanılarak sunulmuştur.

Tablo 1. Oyunların kelime öğrenmeye ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerin listesi

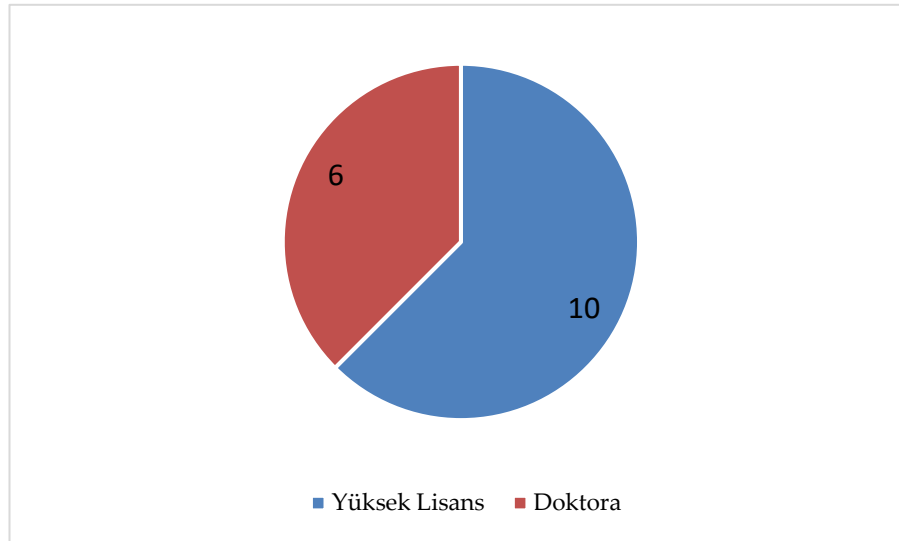
Sıra	Tez Adı	Yazar	Tür	Yıl
1	Dijital Öğretim Materyalleri İle Tasarlanmış Ders Etkinliklerinin Okuduğunu Anlama Ve Eleştirel Düşünme Becerilerine Etkisi	Ali Kırıcı	Doktora Tezi	2024
2	Türkçe Derslerinde Kullanılan Web 2.0 Araçlarının 8. Sınıf Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama Becerisini Geliştirmeye Ve Bilgilerin Kalıcılığına Etkisi	Bahadır Kaygusuz	Doktora Tezi	2024
3	Akıl Ve Zekâ Oyunları İle Zenginleştirilmiş Türkçe Dersinin İlkokul Öğrencilerinin Okuma, Anlama Ve Yaratıcılık Becerileri İle Türkçe Dersi Motivasyonlarına Etkisi	Bahar Sapan	Yüksek Lisans Tezi	2024
4	Strateji Oyunları Ve Renkli Hecelerle Yapılan Etkinliklerin Okuma Ve Anlama Güçlüklerinin Giderilmesine Etkisi	Kader Çiçek	Yüksek Lisans Tezi	2024
5	Anahtar Kelime Oyunlarının Öğrencilerin Okuduğunu Anlama Ve Akıcı Okuma Becerileri İle Okuma Tutumları Üzerindeki Etkisi	Emrah Kultas	Doktora Tezi	2022
6	Mobil Teknoloji Destekli İşlevsel Dil Bilgisi Uygulamalarının Akademik Başarı İle Okuduğunu Anlama Becerilerine Etkisi Ve Sürece Yönelik Öğrenci Görüşleri	Emrah Türk	Doktora Tezi	2022
7	Web 2.0 Araçlarıyla Desteklenen Kelime Öğretiminin Kelime Bilgisi, Okuduğunu Anlama Ve Akıcı Okuma Becerilerine Etkisi	Zehra Yaşar Sağlık	Doktora Tezi	2022
8	Oyun Temelli Okuma Eğitiminin İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Okuduğunu Anlama Beceresini Destekleme Durumu	Esin Akyıl	Yüksek Lisans Tezi	2022
9	Akıl Ve Zekâ Oyunlarının İlkokul 1. Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerileri Ve Okuma Tutumları Üzerindeki Etkisi	Gökhan Şen	Yüksek Lisans Tezi	2022
10	Ortaokul Öğrencilerine Yönelik Türkçede Oyunlarla Kelime Öğretimi	Duygu Kiriş	Yüksek Lisans Tezi	2022
11	İlk Okuma Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyunların 1. Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerine Olan Etkisinin İncelenmesi	Sümeyye Bektaş	Yüksek Lisans Tezi	2020
12	Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Kelime Öğretiminin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Anlama Becerilerine Etkisi	Seher Sevim	Yüksek Lisans Tezi	2019

Tablo 1. (Devamı)

Sıra	Tez Adı	Yazar	Tür	Yıl
13	Ortaokul 7. Sınıflarda Oyunlaştırma Yöntemi İle Kelime Öğretimi (Örneklem: Tabu)	Ayşegül Ulu	Yüksek Lisans Tezi	2019
14	Zekâ Oyunlarının İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersinde Okuduğunu Anlama Becerisine Etkisi	Yasemin Aşuluk	Yüksek Lisans Tezi	2019
15	Satranc-I Urefa'nın Eğitsel Bir Oyun Olarak Uyarlanması'nın 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Öğretimine Ve Türkçe Dersi Tutumlarına Etkisinin İncelenmesi (Siirt İli Örneği)	Seyithan Kara	Yüksek Lisans Tezi	2018
16	Okuduğunu Anlama Becerilerinin Scratch Programı Aracılığıyla Geliştirilmesi	Erdal Papatğa	Doktora Tezi	2016

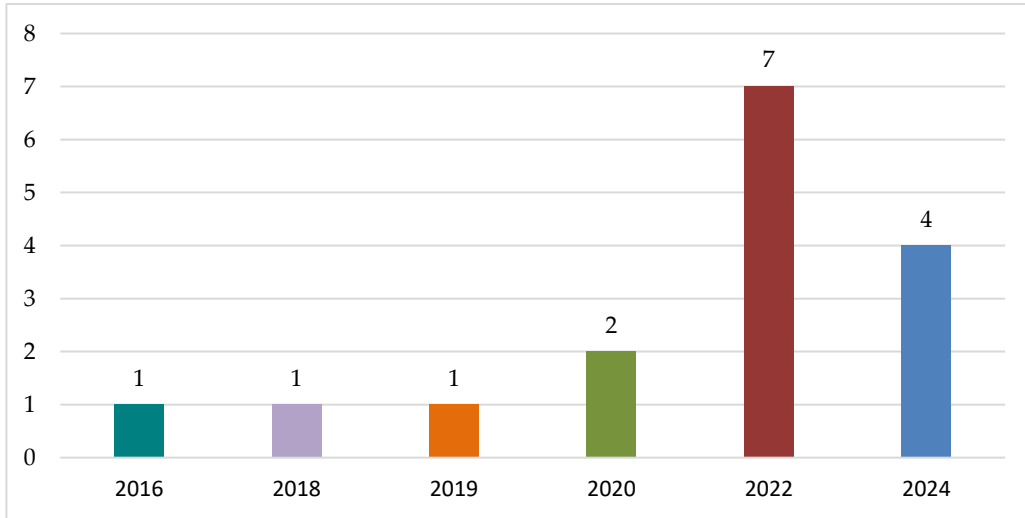
Bulgular

Bu bölümde analizler sonucunda ulaşılan bulgulara yer verilmiştir. 2010-2025 yılları arasında oyunların kelime öğrenme ve okuma becerileri üzerindeki etkisini inceleyen yüksek lisans ve doktora tezlerinin türüne göre dağılımı Grafik 1'de sunulmuştur.

**Grafik 1.** Tezlerin türüne göre dağılımı

Grafik 1'de görüldüğü gibi 2010-2025 yılları arasında oyunların kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerden 10'u (%62.5) yüksek lisans, 6'sı ise (%37.5) ise doktora tezidir. Oyunların kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisi ile ilgili daha fazla yüksek lisans tezi yapıldığı görülmektedir.

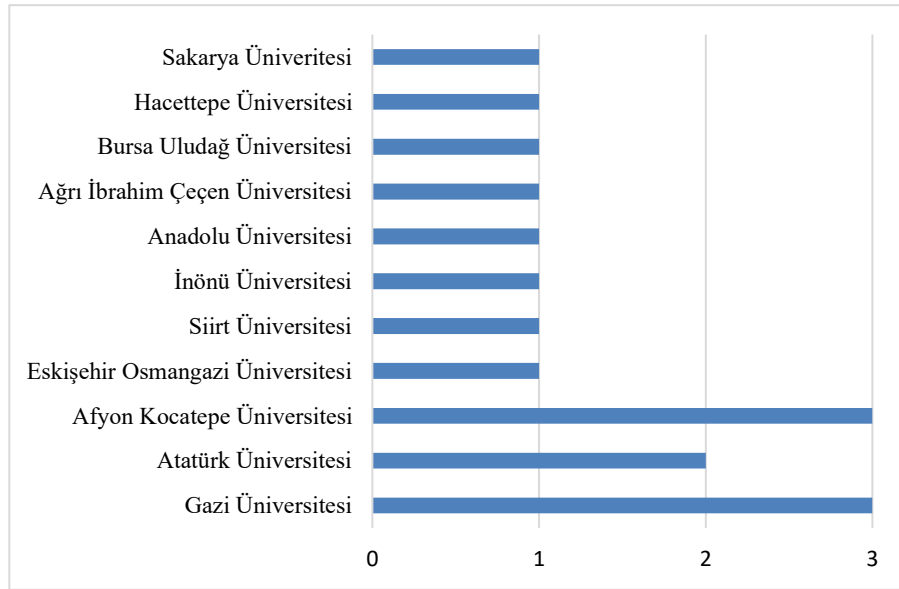
Oyunların kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen yüksek lisans ve doktora tezlerinin hazırlandığı yıla göre dağılımı Grafik 2'de verilmiştir.



Grafik 2. Tezlerin hazırlandığı yıla göre dağılımı

Grafik 2 incelendiğinde, yüksek lisans ve doktora tezlerinin yıllara göre düzenli bir artış göstermediği ancak 2020 yılından sonra çalışma sayısının arttığı görülmektedir. 2021 ve 2023 yıllarında bu konuda herhangi bir yüksek lisans ve doktora tezi bulunmamaktadır. Söz konusu tezlerin 1'i 2016, 1'i 2018, 1'i 2019, 2'si 2020, 7'si 2022 ve 4'ü 2024 yıllarında tamamlanmıştır.

Araştırmaların gerçekleştirildiği üniversitelere göre dağılımı Grafik 3'te yer almaktadır.



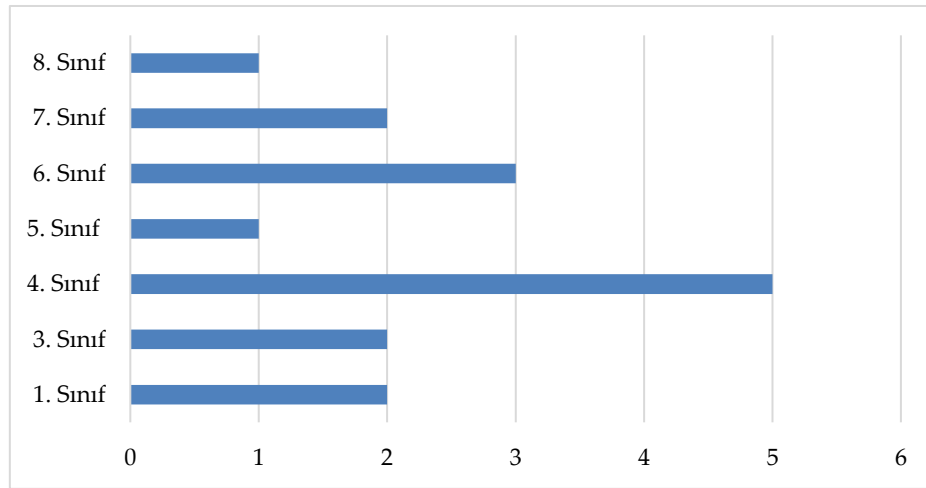
Grafik 3. Araştırmaların yapıldığı üniversite dağılımları

Grafik 3'e göre oyunların, öğrencilerin kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen en fazla yüksek lisans ve doktora tezi Gazi Üniversitesi (n=3), Afyon Kocatepe Üniversitesi (n=3) ve Atatürk Üniversitesi'nde (n=2) gerçekleştirilmiştir. Yapılan yüksek lisans ve doktora tezlerinin araştırma modeline göre dağılımı Tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 2. *İncelenen tezlerin araştırma modeline göre dağılımı*

Araştırma Modeli	N	%
Gerçek Deneysel	2	12.5
Yarı Deneysel	11	68.75
Karma	3	18.75

Tablo 2’de yer alan sonuçlara göre araştırma kapsamında incelenen yüksek lisans ve doktora tezlerinin büyük çoğunluğunda yarı deneysel (n=11) desen kullanılmıştır. Gerçek deneysel (n=2) ile nicel ve nitel desenlerin birlikte kullanıldığı karma yöntemin daha az tercih edildiği belirlenmiştir. İncelenen araştırmalarda, çalışma gruplarının sınıf düzeyine göre dağılımı Grafik 4’te gösterilmiştir.

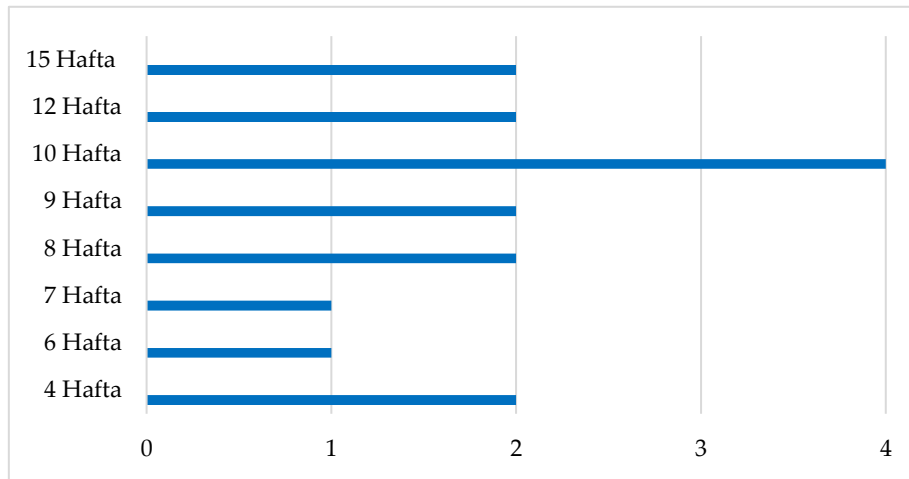
**Grafik 4.** *İncelenen tezlerde çalışma gruplarının sınıf düzeyine göre dağılımı*

Grafik 4’e göre en çok uygulama yapılan sınıf düzeyinin 4. sınıf (n=5) olduğu tespit edilmiştir. En çok çalışma yapılan diğer sınıf düzeyi ise 6. sınıftır (n=3). En az ise 5 (n=1) ve 8. sınıf (n=1) düzeyinde çalışıldığı belirlenmiştir. Araştırmalarda kullanılan veri toplama araçlarının sayısal dağılımına yönelik bulgular Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. *Tezlerde kullanılan veri toplama araçlarına yönelik bulgular*

Veri Toplama Araçları	N	%
Başarı Testi	7	43.75
Likert Tipi Ölçek (Tutum, kaygı, vb.)	15	93.75
Görüşme Formu	2	12.5
Diğer (Kişisel Bilgi Formu)	14	87.5
Dereceli Puanlama Anahtarı	1	6.25
Gözlem Formu	1	6.25

Tablo 3'te görüldüğü üzere incelenen araştırmaların büyük bir çoğunluğunda veri toplama aracı olarak Likert tipi ölçekler ile kişisel bilgi formu kullanılmıştır. Bununla birlikte incelenen çalışmaların 7 tanesinde başarı testinden, iki tanesinde görüşme formundan, 1 tanesinde dereceli puanlama anahtarından ve 1 tanesinde gözlem formundan elde edilen verilerden yararlanıldığı anlaşılmıştır. 2010-2025 yılları arasında oyunların öğrencilerin kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerin deneysel uygulama sürelerine göre dağılımı Grafik 5'te sunulmuştur.



Grafik 5. İncelenen tezlerin uygulama süresine göre dağılımı

Grafik 5 incelendiğinde araştırmada incelenen yüksek lisans ve doktora tezlerindeki deneysel uygulama süresinin 4-15 hafta arasında değiştiği, en çok tercih edilen deneysel uygulama süresinin ise 10 hafta olduğu görülmektedir. Oyunların kelime öğrenme ve okuma becerilerine etkisini inceleyen tezlerde kelime bilgisinin yanı sıra okuduğunu anlama becerisi ile okuma kaygısı, okuma tutumu ve okuma motivasyonu gibi duyuşsal özellikler de ele alınmıştır. Bu nedenle çalışmanın amacına ve bağımsız değişkenlerine göre uygulama süresinin belirlendiği ifade edilebilir. Araştırmada incelenen yüksek lisans ve doktora tezlerinde kullanılan oyunların kategorik dağılımı Tablo 4'te gösterilmiştir.

Tablo 4'te görüldüğü üzere incelenen çalışmalarda kullanılan oyunlar; dil ve kelime oyunları, strateji oyunları, kutu oyunları, dijital oyunlar ve eğitsel oyunlar olmak üzere beş grupta sınıflandırılmıştır. Bazı çalışmalarda, geleneksel oyunların bilgisayar ortamına aktararak dijital oyun haline getirildiği görülmüştür. Bu çalışmalarda araştırmacılar, oyunun adı yerine kullanılan web sitesi ile oyunu tanımlamayı tercih etmiştir. İncelenen araştırmalarda toplam 118 farklı oyunun kullanıldığı tespit edilmiştir. İncelenen tezlerin çalışma grubu, araştırmanın amacı ve araştırmalarda ulaşılan sonuçlara yönelik bulgular Tablo 5'te gösterilmektedir. Sonuçlar verilirken araştırmaların kelime bilgisi ve okuma becerilerine yönelik sonuçları dikkate alınmıştır.

Tablo 4. Yüksek lisans ve doktora tezlerinde kullanılan oyunların kategorik dağılımı

Oyunun Kategorisi	Oyun Adı
Dil ve Kelime Oyunları	Eşleşelim, Bulmaca, Bomba, Pipetle İçine Çek, Anagram, Sözcüğün Eşini/Zıddını Bul, Eksik Harfleri Bul, Resimdeyim, Pandomim, Harita, Adam Asmaca, Karışık Anlamlar, Resfebe, Sıraladım, Sıra Sendi, Kelime Avı, Kelime Safarisi, Eksik Kelimeler, Kelime Ağı, Hep Beraber, Grubumuzun Kelimesi, 9/24 Kare Kaydırma Zekâ Oyunu+ Sözcük Avı, Tırtıl Oyunu, Kelime Avcısı, Kelime Üretme Oyunu, Hafıza Kartları Oyunu.
Strateji Oyunları	Mangala, Skippity, Meta Forms, Pattern Play, Reversi, Pentominolar, Equilibrio, Hedef 5, Six, 3 Taş, 9 Taş, Look Look, Whatzizz, Hikaye Küpleri, Candy, Çuf Çuf Tren, Triangle Game, Kulami, Küre.
Kutu Oyunları	Tangram, Q Bitz, Küre, Legolino, Pattern Play, Mozaik Kareler, Hedef 5, Pratik Bardaklar, Domino, Tangram Giant, Tabu, Scrabble.
Dijital Oyunlar	Learning Apps, Thinglink, Wooclap, Wordwall, Cram, Educandy, Nearpod, Socrative, Scratch, I Am A Puzzle, Educaplay, Kahoot, Bu “Kitap” Kimin?.., Boş Yer Kalmasın!!! (Hâl Ekleri), Haydi Çoğalmaya 1, Hangi “-ım/-im/- um/-üm”, Haydi “Soru Eki”ne!, Çengele Davet (İyelik Bulmaca), Yapalım mı, Çekelim mi? , “Lık” ırtı, Haydi Sahiplenmeye 1!, İşlevsel “-cE” ..., İşlevsel “-cIk” a Misafirliğe, “Hâl”imiz Nasıl Dersiniz?, Haydi Çoğalmaya 2, Haydi “Soru Eki”ne 2, İşlevsel Ekler, Haydi Sahiplenmeye 2!, Ortaya Karışık 1!, Basit mi, türemiş mi, birleşik mi?, Beni Eşleştir!, Birleşik Sözcük: Nasıl Oluştuk Biliyor musun?, Basit mi Türemiş mi, Birleşik mi?-2, Haydi Kelime Türetmeceye! .., Yapboz Oynayalım mı?, Ortaya Karışık-2.
Eğitsel Oyunlar	Okuyan Dedektif, Pratik Bardaklar, Balık Avlama Oyunu, Bul Tak Oyunu, Şekiller ve Harfler, Tombala, Kelimeli Sudoku, Dikkat Kartları, Sihirli Piramit, ABC Bağlama, Başlığım Nerede ?, Hızlı Dönüşümcüler, Şişe Çevirmece, Düşme Fırlatmaca, Üretiyoruz Buldum Seni, Şekilli Şiir, Bulmaca Zamanı, Sırtına Yazdım Bil Bakalım, Topu At Kelimeyi Oku, Bowling Oynuyorum, Ben Yazıyorum Sen Oku, Zıplıyorum Kelimeyi Yakalıyorum, Eşini Bul, Eşin Kim?, Boşluğu Doldur Kelimeyi Bul, Tombala, Okumayı Öğrendim Kitap Okuyorum, Ben Yazıyorum Sen Oku.

Tablo 5’te yer alan araştırma sonuçları incelendiğinde oyunların, kelime bilgisine (n=7), okuduğunu anlama becerisine (n=12), okuma tutumuna (n=6), akıcı okuma becerisine (n=3), okuma motivasyonuna (n=2), Türkçe dersine yönelik tutuma (n=2) anlamlı düzeyde katkı sağladığı görülmektedir. Araştırma kapsamında incelenen tezlerin önerilerine yönelik bulgular Tablo 6’da sunulmuştur. Öneriler verilirken araştırmaların, oyunların kelime bilgisine ve okuma becerilerine etkisine yönelik önerileri dikkate alınmıştır.

Tablo 5. Yüksek lisans ve doktora tezlerinin çalışma grubuna, amacına ve sonuçlarına yönelik bulgular

Araştırmanın Künyesi	Çalışma Grubu	Araştırmanın Amacı	Araştırmanın Sonuçları
Kaygusuz (2024) Doktora Tezi	Ortaokul 8. Sınıf	Araştırmanın amacı Türkçe derslerinde kullanılan Web 2.0 araçlarının 8.sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisini geliştirmeye ve bilgilerin kalıcılığına etkisinin tespit edilmesidir.	Türkçe dersinde kullanılan Web 2.0 araçlarının öğrencilerin okuma becerilerinin geliştirilmesinde etkili olduğu belirlenmiştir.
Kırcı (2024) Doktora Tezi	Ortaokul 7. Sınıf	Araştırmada amaç, Web 2.0 araçlarıyla geliştirilen öğrenme modellerinden olan ters yüz öğrenme modeline uygun olarak gerçekleştirilen uygulamalar ile eleştirel düşünme ve okuduğunu anlama becerisini geliştirmektir.	Araştırma sonucuna göre Web 2.0 araçlarıyla ters yüz öğrenme modeline uygun olarak geliştirilen öğretim tasarımının okuduğunu anlama becerilerini geliştirmede etkili olduğu belirlenmiştir.
Çiçek (2024) Yüksek Lisans Tezi	İlkokul 3. Sınıf	Okuma güçlüğü yaşayan öğrencilerin, strateji oyunlarının ve renkli hecelerle yapılan etkinliklerin okuma ve anlama güçlüklerinin giderilmesine etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Strateji oyunları ve renkli hecelerle yapılan çalışmaların okuma ve anlama becerilerini geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.
Sapan (2024) Yüksek Lisans Tezi	İlkokul 4. Sınıf	Araştırmanın amacı, akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe dersinin ilkökul öğrencilerinin okuduğunu anlama ve yaratıcılık becerileri ile Türkçe dersine yönelik motivasyonları üzerindeki etkisini belirlemektir.	Araştırma sonucunda, akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe derslerinin öğrencilerin, okuduğunu anlama becerilerini gelişmesine ve Türkçe dersine yönelik motivasyonlarının artmasına katkı sağladığı görülmüştür.
Kultas (2022) Doktora Tezi	İlkokul 4. Sınıf	Anahtar kelime oyunlarının; öğrencilerin okuduğunu anlama, akıcı okuma becerileri ve okuma tutumları üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda anahtar kelime oyunlarının; öğrencilerin kelime bilgisine, okuduğunu anlama becerisine, akıcı okumasına, akademik amaçlı okuma tutumuna olumlu etkisinin olduğu tespit edilmiştir.
Türk (2022) Doktora Tezi	Ortaokul 7. Sınıf	Araştırmada, mobil teknoloji destekli işlevsel dil bilgisi uygulamalarının ortaokul 6.sınıf öğrencilerinin sözcükte yapı konusundaki akademik başarısına ve okuduğunu anlama becerisine etkisi ile sürece yönelik öğrenci görüşlerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır.	Teknoloji destekli işlevsel dil bilgisi uygulamalarının öğrencilerin akademik başarısını ve okuduğunu anlama becerisini olumlu etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca deney grubu öğrencilerinin derse yönelik motivasyonlarının arttığı belirlenmiştir.
Yaşar Sağlık (2022) Doktora Tezi	İlkokul 4. Sınıf	Web 2.0 araçları ile desteklenen kelime öğretiminin ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin kelime bilgisi, okuduğunu anlama becerisi ve okuma hızına etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda Web. 2.0 araçlarıyla desteklenen kelime öğretiminin öğrencilerin kelime bilgisi, okuduğunu anlama becerisi ve okuma hızına olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Tablo 5 (Devamı)

Araştırmanın Künyesi	Çalışma Grubu	Araştırmanın Amacı	Araştırmanın Sonuçları
Akyıl (2022)	İlkokul 4. Sınıf	Araştırmada; oyun temelli okuma eğitiminin, ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisi üzerindeki etkisini belirlemek amaçlanmıştır.	Oyun temelli okuma eğitimi uygulamalarının öğrencilerin, okuduğunu anlama becerisine ve söz varlıklarının geliştirilmesine katkı sağladığı tespit edilmiştir.
Kiriş (2022)	Ortaokul 6. Sınıf	Araştırmanın amacı, oyunların kelime öğretimine etkisinin belirlenmesidir.	Araştırmada oyunların, kelime öğretiminde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
Sevim (2022)	Ortaokul 5.Sınıf	Eğitsel oyunlar kullanılarak gerçekleştirilen kelime öğretimi etkinliklerinin 5. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisine etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda eğitsel oyunların kelime öğretiminde ve okuduğunu anlama becerisinin gelişiminde etkili olduğu belirlenmiştir.
Şen (2022)	İlkokul 1.Sınıf	Araştırmanın amacı, akıl ve zekâ oyunlarının ilkokul 1.sınıf öğrencilerinin okuma becerilerine ve okuma tutumlarına etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda oyunların, öğrencilerin okuduğunu anlama becerisini geliştirdiğine, okuma hızının artmasına katkı sağladığına ve okumaya yönelik olumlu tutum göstermelerine katkı sağladığına ulaşılmıştır.
Aşuluk (2020)	İlkokul 3. Sınıf	Araştırmanın amacı, zekâ oyunlarının ilkokul 3. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisi üzerindeki etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda zekâ oyunlarının, öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirdiği ve bu gelişimin okuduğunu anlama becerisine yansıdığı görülmüştür.
Bektaş (2020)	İlkokul 1. Sınıf	Araştırmanın amacı, ilkokuma yazma öğretiminde eğitsel oyunlar yoluyla hazırlanan etkinliklerin öğrencilerinin okuma becerilerine yönelik kazanımlarına etkisini incelemektir.	Araştırma sonucunda, eğitsel oyunların öğrencilerin okuduğunu anlama becerilerini geliştirdiği, okuma hızlarını artırdığı ve okumaya yönelik olumlu tutumlarını anlamlı düzeyde geliştirdiği sonucuna ulaşılmıştır.
Ulu (2019)	Ortaokul 7. Sınıf	Tabu oyununun, ortaokul 7. sınıf öğrencilerinin kelime hazinelerini geliştirmeye etkisini incelemek amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda, deney grubu öğrencilerinin kelime hazinelerinin anlamlı düzeyde geliştiği belirlenmiştir.
Kara (2018)	Ortaokul 6. Sınıf	Satranc-ı Urefa'nın eğitsel bir oyun olarak uyarlanması 6. sınıf öğrencilerinin kelime bilgisine ve Türkçe dersine yönelik tutumlarına etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır.	Deney grubu öğrencilerinin kelime bilgisinin ve Türkçe dersine yönelik tutumunun anlamlı düzeyde geliştiği tespit edilmiştir.
Papatğa (2016) Doktora Tezi	İlkokul 4. Sınıf	Okuduğunu anlamada sorun yaşayan ilkokul 4.sınıf öğrencilerinin Scratch programı ile okuduğunu anlama becerilerinin nasıl geliştirilebileceğini ortaya koymak amaçlanmıştır.	Araştırma sonucunda öğrencilerin okuduğunu anlama becerisinin geliştiği tespit edilmiştir. Deney grubundaki tüm öğrencilerin okuduğunu anlama becerisinde gelişim söz konusudur.

Tablo 6. *Yüksek lisans ve doktora tezlerinin önerilerine yönelik bulgular*

Yüksek Lisans ve Doktora Tezlerinin Önerileri	N	%
Farklı sınıf düzeylerinde oyunların kelime bilgisine ve okuma becerilerine etkisi araştırılabilir.	6	37.5
Oyunlar farklı derslerde kullanılabilir.	6	37.5
Oyunlarla kelime öğretimi yaygınlaştırılabilir.	4	25
Oyunlarının okuma becerisi dışındaki diğer dil becerilerine etkisi incelenebilir.	4	25
Araştırmaların uygulama süresi arttırılabilir.	3	18.75
Farklı oyunlar ile yeni araştırmalar yapılabilir.	3	18.75
Millî Eğitim Bakanlığına ait ders kitaplarında tüm dil becerilere yönelik oyunlara yer verilebilir.	2	12.5
Öğretmen adaylarına kelime oyunları ile ilgili eğitim verilebilir.	2	12.5
Öğretmenlere dijital materyaller ve Web 2.0 araçlarının kullanımına yönelik eğitim verilebilir.	2	12.5
Zekâ oyunları dersi ilkökul düzeyinde de verilebilir.	2	12.5
Sınıf kademelerine göre hedef kelime listeleri oluşturulabilir.	2	12.5
Dil bilgisi ile okuma becerileri arasındaki ilişkiyi inceleyen deneysel araştırmalar yapılabilir.	1	6.25
Oyunlar, sözel derslerde kavram ve kelime bilgisini geliştirmek için kullanılabilir.	1	6.25
Kazanımlara uygun oyunlarla ders planlanmasına ilişkin kılavuz kitap oluşturulabilir.	1	6.25
Oyunlar, farklı öğrenme ortamlarında oynanabilir.	1	6.25
Öğretmenlerin, oyunla öğretim konusundaki ihtiyaçları belirlenebilir.	1	6.25
Oyunların okuma becerilerine etkisi farklı yöntemlerle incelenebilir.	1	6.25
Oyunlarla diğer yöntemlerin etkisini karşılaştıran araştırmalar yapılabilir.	1	6.25
İlkokullarda akıl ve zekâ oyunları sınıfı kurulabilir.	1	6.25
Metin çalışmaları öncesinde öğrencilerin anlamını bilmediği kelimeler tespit edilerek bu kelimeler oyunlardan yararlanılarak öğretilir.	1	6.25
Oyunlar, yabancılara Türkçe öğretiminde kullanılabilir.	1	6.25
Farklı Web 2.0 araçları kullanılarak deneysel çalışmalar yapılabilir.	1	6.25
Dört temel dil becerisinin geliştirilmesinde çeşitli dijital oyunlardan, karikatürlerden, dijital hikayelerden, video ve animasyonlardan yararlanılabilir.	1	6.25

Tablo 6'ya göre araştırmacılar en çok oyunların, farklı sınıf düzeylerinde ve farklı derslerde kullanılmasını, oyunlarla kelime öğretiminin yaygınlaştırılmasını ve oyunlarının okuma becerisi dışındaki diğer dil becerilerine etkisinin incelenmesini önermektedirler. Bununla birlikte deneysel uygulama süresinin artırılması, benzer araştırmaların farklı oyunlar kullanılarak yapılması, öğretmen adaylarına kelime oyunları ile ilgili eğitim verilmesi de önerilmektedir.

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu çalışmada 2010-2025 yılları arasında oyunların, kelime öğrenme ve okuma becerisine etkisini inceleyen tezlerin; türü, yayımlandıkları yıl, araştırma modeli, veri toplama araçları, çalışma grupları, sonuçları ve önerileri incelenmiştir. Araştırmanın sınırlılıklarına ve içeriğine uygun 16 lisansüstü teze ulaşılmıştır. Elde edilen verilere göre oyunların kelime öğrenme ve öğrencilerin okuma becerileri üzerindeki etkisini inceleyen lisansüstü çalışmaların son yıllarda arttığı belirlenmiştir. 2010-2019 yılları arasında (%18.75) 3, 2020-2025 yılları arasında (%81.25) 13 lisansüstü tez yayımlanmıştır. Araştırmaların 2020 yılından itibaren artması, çalışma konusunun son yıllarda önem kazandığını göstermektedir. Araştırma kapsamında incelenen çalışmalarda yüksek lisans tezi sayısının doktora tezi sayısından fazla olduğu belirlenmiştir. İncelenen tezlerin 11 farklı üniversitede hazırlandığı; en fazla çalışmanın sırasıyla Gazi Üniversitesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi ve Atatürk Üniversitesinde olduğu görülmüştür.

Araştırma kapsamında incelenen çalışmalarda gerçek deneysel, yarı deneysel ve karma desenlerin kullanıldığı; en çok kullanılan desenin ise yarı deneysel desen olduğu belirlenmiştir. Gerçek deneysel desenin, yarı deneysel desene göre daha az tercih edilmesinin nedeni gruplarda yer alacak bireylere çoğu durumda müdahale edilememesidir. Araştırma probleminin kapsamına göre karma yöntem de tercih edilebilmektedir. İncelenen çalışmalarda karma yöntemin de az sayıda çalışmada kullanıldığı görülmüştür. Nicel ve nitel verilerin birbirini destekleyecek şekilde kullanılmasına imkân sağlayan karma yöntemin daha az tercih edilmesi; araştırmaya ayrılan zamanın ve bütçenin kısıtlı olmasından, verilerin analizinin daha fazla emek gerektirmesinden, araştırmacının her iki yöntemde de kendini yeterli görmemesinden kaynaklanabilir.

Yüksek lisans ve doktora tezlerinin büyük bir çoğunluğunda veri toplama aracı olarak kişisel bilgiler formu ve Likert tipi ölçeklerin kullanıldığı belirlenmiştir. Bununla birlikte çalışmaların yarısına yakınında başarı testi, 2 tanesinde görüşme formu, 1 tanesinde dereceli puanlama anahtarı ve 1 tanesinde gözlem formu veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Çalışmada kullanılacak veri toplama araçları, araştırmanın problem ve alt problemlerine, araştırmada tercih edilen desene göre farklılık gösterebilmektedir. Bununla birlikte araştırmalarda Likert tipi ölçeklerin sıklıkla tercih edilmesi, bu ölçme araçlarının uygulanmasının ve değerlendirilmesinin diğer veri toplama araçlarına göre nispeten daha kolay olmasından kaynaklanabilir.

İncelenen araştırmalarda, kullanılan oyunların çeşitlilik gösterdiği görülmüştür. Araştırmalarda toplam 118 farklı oyun kullanıldığı tespit edilmiştir. Bazı araştırmalarda dil ve kelime oyunlarının dijital halinin kullanıldığı ve Web 2.0 oyunu olarak tanımlandığı görülmüştür. Araştırmalarda kullanılan oyunlar analiz edilerek; dil ve kelime oyunları, strateji oyunları, kutu oyunları, dijital oyunlar ve eğitsel oyunlar olmak üzere 5 kategori altında toplanmıştır. İncelenen araştırmaların sonuçlarına göre oyunların; okuduğunu anlama becerisine (Akyıl, 2022; Aşuluk, 2020; Bektaş, 2020; Çiçek, 2024; Kaygusuz, 2024; Kırcı, 2024;

Kultas, 2022; Papatğa, 2016; Sapan, 2024; Şen, 2022; Türk, 2022; Yaşar Sağlık, 2022), okuma tutumuna (Bektaş, 2020; Şen, 2022), akıcı okuma becerisine (Bektaş, 2020; Şen, 2022; Yaşar Sağlık, 2022), okuma motivasyonuna (Sapan, 2024), Türkçe dersine yönelik motivasyona (Kara, 2018; Sapan, 2024; Türk, 2022) ve kelime bilgisine (Kara, 2018; Kiriş, 2022; Sevim, 2022, Ulu, 2019; Yaşar Sağlık, 2022) anlamlı düzeyde katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Bireylerin ana dilini etkili bir biçimde kullanabilmeleri için dört temel dil becerisinde yetkin olmaları gerekmektedir. Alan yazınında kelime hazinesi zengin olan bireylerin akıcı okuma ve okuduğunu anlama becerilerinin anlamlı düzeyde yüksek olduğunu belirleyen çalışmalar (Dervişoğulları, 2008; Edwards, 2018; Gülsoy, 2013; Işık, 2016; Kalaycıoğlu, 2011; Kaya, 2016; Özkiraz, 2015) bulunmaktadır. İlkokul kademesindeki öğrenciler için oyun kullanımı motivasyonun artmasında etkilidir (Özgün vd., 2017; Pehlivan, 2005). Oyunların kelime öğretimi sürecinde kullanılması, öğrencilerin derste daha aktif olmalarına katkı sağlamaktadır (Baz, 2023; Kultas, 2022). Oyunların kelime öğrenme ve okuma becerileri üzerindeki etkisini belirlemeye yönelik araştırmalarda kelime oyunlarının; öğrencilerin okuduğunu anlama becerisinin gelişimine, akademik başarılarının artmasına ve okuma tutumunun olumlu yönde değişmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır (Chou, 2012; Dervişoğulları, 2008; Edwards, 2018; Gülsoy, 2013; Işık, 2016; Kalaycıoğlu, 2011; Kaya, 2016; Kultas, 2022; Lin, 2015; Ott ve Pozzi, 2012; Özkiraz, 2015; Taheri, 2014). İkinci dil öğretiminde kelime oyunlarının kullanılmasının, kelime bilgisinin gelişmesine katkı sağladığını tespit eden araştırmalar da bulunmaktadır (Argıt, 2019; Atay, 2007; Gülsoy, 2013; Kaya, 2016; Kiriş, 2022; Şenol, 2007). Hem ana dili hem de ikinci dil öğretimi sürecinde oyunların etkisini inceleyen çalışma sonuçları birlikte değerlendirildiğinde, oyunların öğrencilerin kelime bilgisinin gelişmesine buna bağlı olarak da okuduğunu anlama becerisinin artmasına katkı sağladığı ifade edilebilir.

Alan yazınında yer alan araştırmalarda (Boz, 2018; Duran ve Tufan, 2017; Edwards, 2018; Işık, 2016; Kaya, 2016; Özyürek ve Çavuş, 2016) oyunla öğretimin; öğrencileri motive etme, ders sürecinde aktif tutma ve öğretimi kalıcı hale getirme gibi katkılarının da olduğu görülmektedir. Kelime hazinesi ile okuduğunu anlama becerisi arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişkinin olduğu sonucuna ulaşan çalışmalar bulunmaktadır (Beck vd., 1982; Chen, Li ve Chen, 2020; Cook, 2010; Kultas, 2022; Kuswandi ve Fadhlı, 2022; Murphy, 2016; Oslund vd., 2016; Quinn, 2012; Rountree, 2006; Shanahan, 1984; Shanahan ve Lomax, 1986; Yıldırım vd., 2011). İkinci dil öğretimi kapsamında yapılan çalışmalarda da (Atay, 2007; Bülbül, 2019; Donkor ve Mensah, 2021; Falk-Ross ve Evans, 2014; İnal ve Çakır, 2024; Kara, 2010) da oyun kullanımının okuma becerilerinin gelişiminde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alan yazınında hem ana dili hem de ikinci dil öğretiminde oyunların etkisini inceleyen çalışmaların sonuçları birlikte değerlendirildiğinde, oyunların kelime öğrenmeye ve okuma becerilerine anlamlı düzeyde katkı sağladığı söylenebilir.

Araştırma sonuçlarına uygun olarak geliştirilen öneriler aşağıda sıralanmıştır:

1. İncelenen araştırmalar, oyunların ders sürecine entegre edilmesinin öğrenciler için faydalı olduğunu göstermektedir. Bu sebeple öğrencilerin kelime hazinesinin ve okuduğunu anlama becerisinin gelişimine katkıda bulunmak için oyunlara öğretim sürecinde daha fazla yer verilebilir.
2. Alan yazını incelendiğinde, kelime oyunlarının daha çok ikinci dil öğretimine etkisinin belirlenmesinde kullanıldığı görülmüştür. Oyunların Türkçe derslerinde dil becerilerinin gelişimine etkisini inceleyen araştırmalar tasarlanabilir.
3. Kelime oyunlarının, öğrencilerin okuma becerileri üzerindeki etkisini inceleyen çalışmalarda, uygulama sürecinin 4-15 hafta arasında yer aldığı görülmüştür. Deneysel uygulama sürecine daha fazla zaman ayrılan çalışmalar yapılarak oyunların, kelime bilgisine ve okuma becerilerine etkisi kapsamlı şekilde incelenebilir.
4. Benzer araştırmalar, meta-analiz yöntemi kullanılarak yapılabilir. Böylece hangi oyunların kelime öğrenmeye ve okuma becerilerine daha fazla katkı sağladığı istatistiki olarak ortaya konulabilir.
5. İncelenen araştırmalarda deneysel işlem süreci sonunda elde edilen olumlu sonuçların kalıcılığı ile ilgili değerlendirmeye sadece 1 çalışmada yer verildiği görülmüştür. Sonraki araştırmalarda, elde edilen sonuçların kalıcı olup olmadığını belirlemeye yönelik ölçümlere daha fazla yer verilebilir.

Kaynakça

- Acıyan, A. (2008). *Ortaöğretim öğrencilerinin okuma alışkanlıkları ve akademik başarı düzeyi arasındaki ilişki*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Yeditepe Üniversitesi.
- Ahraz, S. (2022). *Okuduğunu anlama stratejilerinin anlama, tutum ve kalıcılığa etkisi üzerine meta-analiz çalışması*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Akaydın, Ş. (2018). *Yedinci sınıf öğrencilerinin kelime bilgi düzeyleri ile okuduğunu anlama becerileri arasındaki ilişki*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Akyıl, E. (2022). *Oyun temelli okuma eğitiminin ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisini destekleme durumu*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.
- Akyol, H. (2019). *Türkçe ilk okuma yazma öğretimi*. Pegem Akademi.
- Argıt, G. (2019). *Teaching vocabulary through games: A comparative study of 4th and 7th grades*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Aşuluk, Y. (2020). *Zekâ oyunlarının ilkökul 3. sınıf öğrencilerinin Türkçe dersinde okuduğunu anlama becerisine etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Atay, M. S. (2007). *İngilizce dersinde oyunlarla kelime öğretiminin okuduğunu anlamaya etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Atay, M. S. (2007). *İngilizce dersinde oyunlarla kelime öğretiminin okuduğunu anlamaya etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Baştuğ, M., & Akyol, H. (2012). Akıcı okuma becerilerinin okuduğunu anlamayı yordama düzeyi. *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 5(4), 394-411.

- Baumann, J. F. (2014). Vocabulary and reading comprehension: The nexus of meaning. In S. E. Israel & G. G. Duffy (Eds.), *Handbook of research on reading comprehension* (pp. 347-370). Routledge.
- Baykul Y. & Fidan, N. (1994). İlköğretimde temel öğrenme ihtiyaçlarının karşılanması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10, 7-20.
- Baz, B. (2023). *Akıcı okuma ve dinlediğini anlama ile okuduğunu anlama arasındaki yapısal ilişkinin sırasal olarak incelenmesi*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. İstanbul Üniversitesi.
- Beck, I. L., Perfetti, C. A. & McKeown, M. G. (1982). Effects of long-term vocabulary instruction on lexical access and reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 74, 506-521.
- Bellibaş, M. Ş. (2018). Sistematik derleme çalışmalarında betimsel içerik analizi. İçinde K. Beycioğlu, N. Özer ve Y. Kondakçı (Edt.), *Eğitim yönetiminde araştırma* (s. 511-532). Pegem Akademi.
- Bishop, W. & Starkey, D. (2006). *Keywords in creative writing*. Utah State University Press.
- Bloom, B. S. (1995). *İnsan nitelikleri ve okulda öğrenme* (D. A. Özçelik, Çev.). Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Boz, İ. (2018). İlkokul 4. sınıf Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin akademik başarıya etkisi. *Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 1(1), 61-75.
- Bülbül, N. (2019). *İkinci yabancı dil Almanca dersinde kelime oyunuyla okuma anlama yetisinin geliştirilmesi: Konya Doğa Koleji örneği*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Bülbül, N. (2019). *İkinci yabancı dil Almanca dersinde kelime oyunuyla okuma anlama yetisinin geliştirilmesi: Konya Doğa Koleji örneği* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Cain, K., & Oakhill, J. (2014). Reading comprehension and vocabulary: Is vocabulary more important for some aspects of comprehension? *L'Année Psychologique*, 114(4), 647–662. <https://doi.org/10.4074/S0003503314004035>
- Cesur, O. (2005). *Pansiyonlu ilköğretim okulu öğrencileri üzerinde kelime serveti araştırması*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Chou, M. (2012). Assessing english vocabulary and enhancing young English as a foreign language (EFL) learners' motivation through games, songs and stries. *Education 3- 13*, 43(3), 284- 297.
- Cook, G. A. (2010). Environmental and developmental indicators in early childhood: Relations to second-grade reading comprehension [Unpublished Doctoral Dissertation]. Utah State University.
- Çavuşoğlu, E. (2010). *İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama düzeyi ile matematik problemlerini çözme başarıları arasındaki ilişki*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Çetinkaya, Z. (2005). Basit tekrar ve alıştırma yoluyla sözcük öğretimi. *Dil Dergisi*, (130), 68-85.
- Çiçek, K. (2024). *Strateji oyunları ve renkli hecelerle yapılan etkinliklerin okuma ve anlama güçlüklerinin giderilmesine etkisi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Demirkan, Ö., & Saraçoğlu, G. (2016). Anadolu lisesi öğretmenlerinin derslerde kullandıkları öğretim yöntem ve tekniklerine ilişkin görüşleri. *The Journal of International Lingual Social and Educational Sciences*, 2(1), 1-11.
- Dervişoğulları, N. (2008). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretilen sınıflarda oyunlarla sözcük öğretimi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Ankara Üniversitesi.
- Doğan, S. (2023). *Design, development, and evaluation of an online learning material to support the reading comprehension performance of students with learning difficulties in an expository text through teaching technical vocabulary*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Orta Doğu Teknik Üniversitesi.

- Donkor, G., & Mensah, D. (2021). *Using word games to improve the reading ability of primary five pupils of Ejisu Model School. International Journal of Scientific and Research Publications*, 11(2), 246–253. <https://doi.org/10.29322/IJSRP.11.02.2021.p11028>
- Duran, E. ve Tufan, B. S. (2017). İlkokul Türkçe ders kitaplarında oyun ve oyuncakların kullanımı. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 3(1), 16-28.
- Egelioğlu, F. V. (1989). Okuduğunu anlama düzeyinin ve öğrenme için harcanan zamanın bilişsel öğrenme düzeyine etkisi. *Eğitim ve Bilim*, 16(83), 32-38.
- Ekmen, S. (2023). *Ortaokul öğrencilerinde hızlı okuma becerisi ve okuma alışkanlığı özellikleri ile akademik motivasyon arasındaki ilişki*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul Topkapı Üniversitesi.
- Ellis R. & Tomlinson B. (1987). *Reading:Upper-intermediate*. Oxford University Press.
- Falk-Ross, F., & Evans, B. (2014). Word games: content area teachers' use of vocabulary strategies to build diverse students' reading competencies. *Language and Literacy Spectrum*, 24, 84-100.
- Fink, A. (1998) *Conducting research literature reviews: From paper to the internet*. Sage Publications.
- Fisher, P. J., & Blachowicz, C. L. Z. (2005). Vocabulary instruction in a remedial setting. *Reading & Writing Research Quarterly*, 21(3), 281-300.
- Göçer, A. (2008). *Etkinlik temelli ilköğretim ve yazma öğretimi*. Anı Yayıncılık.
- Göktaş, Ö. (2010). *Okuduğunu anlama becerisinin ilköğretim ikinci kademe matematik dersindeki akademik başarıya etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Gunning, T. G. (2014). *Assessing & correcting reading and writing difficulties: A student-centered approach*. Pearson.
- Gülsoy, H. (2013). *Teaching vocabulary to sixth graders through games*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Çanakkale Onsekiz Martı Üniversitesi.
- Gülsoy, T. (2013). *6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Niğde Üniversitesi.
- Güneş, F. (2013). Türkçe’de metin öğretimi yerine metinle öğrenme. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (11), 603-637.
- Güneş, F. (2014). *Türkçe öğretimi yaklaşımlar ve modeller* (8. Baskı). Pegem Akademi.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 773-786.
- Güney, N., & Aytan, T. (2014). Aktif kelime hazinesini geliştirmeye yönelik bir etkinlik önerisi: Tabu. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(5), 617-628. <http://dx.doi.org/10.16992/asos.326>
- Karatay, H. (2007). Kelime öğretimi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 27(1), 141–153.
- Işık, İ. (2016). İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Bartın Üniversitesi.
- İnal, G. & Çakır, R. (2024). Eğitsel dijital oyunların ikinci dil olarak Türkçe öğrenenlerin dil becerilerine ve akademik başarılarına etkisi. *Turkish Journal of Primary Education (TUJPED)*, 9 (2), 60-85. Doi: 10.52797/tujped.1556856
- Kafipour, R., & Naveh, M. H. (2011). Vocabulary learning strategies and their contribution reading comprehension of EFL undergraduate students in Kerman province. *European Journal of Social Sciences*, 23(4), 626-647.

- Kalaycıoğlu, H. E. (2011). *The effect of picture vocabulary games and gender on four year- old children's English vocabulary performance: an experimental investigation*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Orta Doğu Teknik Üniversitesi.
- Kansızoğlu, H. B. (2024). The comparison of vocabulary teaching methods in terms of their effect on vocabulary development: A meta-analytic review. *International Online Journal of Educational Sciences*, 9(3), 821-841.
- Kara, M. (2010). "Oyunlarla yabancılara Türkçe öğretimi". *Türklük Bilimi Araştırmaları*, 27, 407-21.
- Kara, S. (2018). *Satranc-ı Urefa'nın eğitsel bir oyun olarak uyarlanması 6. sınıf öğrencilerinin kelime öğretimine ve Türkçe dersi tutumlarına etkisinin incelenmesi (Siirt ili örneği)*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Siirt Üniversitesi.
- Karaçam, Z. (2013). Sistematik derleme metodolojisi: Sistematik derleme hazırlamak için bir rehber. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 6(1), 26-33.
- Karadağ, Ö. (2013). *Kelime öğretimi*. Kriter.
- Karadayı Atalar, Ü. B. (2019). *Ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisi ile akademik başarıları arasındaki ilişki*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Amasya Üniversitesi.
- Karatay, H. (2020). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi el kitabı*. Pegem Akademi.
- Kaya, G. (2016). Oyun, gelişim ve tarihsel olarak oyunun eğitimdeki yeri. *Ulusal Eğitim Akademisi Dergisi (UEAD)*, 2(1), 66-78.
- Kaya, Ü. Ü. (2007). *İlköğretim I. kademede İngilizce derslerinde oyun tekniğinin erişkiye etkisi* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Kaygusuz, B. (2024). *Türkçe derslerinde kullanılan web 2.0 araçlarının 8. sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerisini geliştirmeye ve bilgilerin kalıcılığına etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Kırcı, A. (2024). *Dijital öğretim materyalleri ile tasarlanmış ders etkinliklerinin okuduğunu anlama ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Kızgın, A. (2018). *Okuma motivasyonu ve okuduğunu anlamanın akademik başarıya etkisi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi.
- Kiriş, D. (2022). *Ortaokul öğrencilerine yönelik Türkçede oyunlarla kelime öğretimi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Klein, M.L. (1988). *Teaching reading comprehension and vocabulary. A guide for teachers*. Prentice – Hall.
- Kultas, E. (2022). *Anahtar kelime oyunlarının öğrencilerin okuduğunu anlama ve akıcı okuma becerileri ile okuma tutumları üzerindeki etkisi*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Kurudayıoğlu, M. (2005). *İlköğretim II. kademe öğrencilerinin kelime hazinesi üzerine bir araştırma*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Lasserson, T. J., Thomas, J., & Higgins, J. P. (2019). Starting a review. In J. P. Higgins, J. Thomas, J. Chandler, M. Cumpston, T. Li, M. J. Page, & V. A. Welch (Eds.), *Cochrane handbook for systematic reviews of interventions* (3rd ed., pp. 1–12). Wiley.
- Lin, H. (2015). Effectiveness of interactivity in a web-based simulation game on foreign language vocabulary learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 182, 313-317.
- Martinet, A. (1985). *İşlevsel genel dilbilim*. Birey ve Toplum Yayınları.

- Marulis, L. M., & Neuman, S. B. (2010). The effects of vocabulary intervention on young children's word learning: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 80(3), 300-335. doi: 10.3102/0034654310377087
- McKenna, M. C., & Stahl, K. A. D. (2009). *Assessment for reading instruction*. Guilford Press.
- Millar, J. (2004). 'Systematic Reviews for Policy Analysis', S. Becker ve A. Byrman (ed.), *Understanding Research for Social Policy and Practice: Themes, Methods and Approaches* içinde, Bristol: Policy Press.
- National Reading Panel. (2000). *Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction: Reports of the subgroups*. National Institute of Child Health and Human Development, National Institutes of Health.
- Oslund, E. L., Clemens, N. H., Simmons, D. C., Smith, S. L. & Simmons, L. E. (2016). How vocabulary knowledge of middle-school students from low socioeconomic backgrounds influences comprehension processes and outcomes. *Learning and Individual Differences*, 45, 159-165. doi:10.1016/j.lindif.2015.11.013
- Ott, M., Ve Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour & Information Technology*, 31(10), 1011-1019.
- Özbay, M. (2015). *Türkçe özel öğretim yöntemleri I. Öncü Kitapevi*.
- Özbay, M., & Melanlıoğlu, D. (2008). Türkçe eğitiminde kelime hazinesinin önemi. *Yüzyüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(1), 33.
- Özçelik, E. G. (2010). *Okuduğunu anlama becerisinin başarıya etkisi*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Özdemir, O. & Baş, Ö. (2019). Okuma eğitimi. H. Akyol & A. Şahin (Ed.), *Öğretmen adayları ve öğretmenler için Türkçe öğretimi* içinde (s. 29-54). Pegem Akademi.
- Özgün, A., Yaşartürk, F., Ayhan, B., & Bozkuş, T. (2017). Hentbolcuların spora özgü başarı motivasyonu ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi (UKSAD)*, 3 (Special Issue 2), 83-94.
- Özkiraz, K. (2015). *The role of games in teaching vocabulary to fifth graders*. [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Çağ Üniversitesi.
- Öztürk, Ç., & Korkmaz, Ö. (2020). Teknoloji destekli yaratıcı drama etkinliklerinin öğrencilerin sosyal bilgiler dersine dönük tutumlarına ve problem çözme becerilerine etkisi. *Yaratıcı Drama Dergisi*, 15(1), 1-18.
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(5), 2157-2164.
- Papatğa, E. (2016). *Okuduğunu anlama becerilerinin Scratch programı aracılığıyla geliştirilmesi*. [Yayınlanmamış doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öğrenme*. Anı Yayıncılık.
- Quinn, J. (2012). *Latent change score modeling of developmental relations between vocabulary and reading comprehension* [Unpublished master's thesis]. The Florida State University.
- Rasinski, T. V., Rikli, A., & Johnston, S. (2009). Reading fluency: more than automaticity? More than a concern for the primary grades? *Literacy Research and Instruction*, 48, 350-361.
- Rosenshine, B. (1980). Skill hierarchies in reading comprehension. R. J. Spiro, B. C. Bruce, & W. F. Brewer (Eds.), *Theoretical issues in reading comprehension* (pp. 535-554). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

- Sağlık, Z. Y. (2022). *Web 2.0 araçlarıyla desteklenen kelime öğretiminin kelime bilgisi, okuduğunu anlama ve akıcı okuma becerilerine etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Samuels, S. J. (1979). The method of repeated readings. *The reading teacher*, 32(4), 403-408.
- Sapan, B. (2024). *Akıl ve zekâ oyunları ile zenginleştirilmiş Türkçe dersinin ilkökul öğrencilerinin okuma, anlama ve yaratıcılık becerileri ile Türkçe dersi motivasyonlarına etkisi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.
- Sevim, S. (2022). *Ortaokul öğrencilerine yönelik Türkçede oyunlarla kelime öğretimi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.
- Shanahan, T. & Lomax, R. G. (1986). An analysis and comparison of theoretical models of the reading writing relationship. *Journal of Educational Psychology*, 78(2), 116-123. doi:10.1037/0022-0663.78.2.116
- Shanahan, T. (1984). Nature of the reading-writing relation: An exploratory multivariate analysis. *Journal of Educational Psychology*, 76(8), 466-477.
- Stahl, S. A. & Fairbanks, M. M. (1986). The effects of vocabulary instruction: A model-based metaanalysis. *Review of Educational Research*, 56(1), 72-110.
- Şenol, M. (2007). *Teaching vocabulary to secondary school students through games*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Selçuk Üniversitesi.
- Tatar, E. & Soylu, Y. (2006). Okuma-anlamadaki başarının matematik başarısına etkisinin belirlenmesi üzerine bir çalışma. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 14 (2). 503-508.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Longman.
- Torgerson, C. (2003). *Systematic Reviews*. Continuum International Publishing Group
- Türk, E. (2022). *Mobil teknoloji destekli işlevsel dil bilgisi uygulamalarının akademik başarı ile okuduğunu anlama becerilerine etkisi ve sürece yönelik öğrenci görüşleri*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. İnönü Üniversitesi.
- Ulu, A. (2019). *Ortaokul 7. sınıflarda oyunlaştırma yöntemi ile kelime öğretimi (Örnekleme: Tabu)*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi.
- Uzun, C. (2010). *İlköğretim öğrencilerinin matematik dersi problem çözme başarılarının bazı demografik değişkenler ve okuduğunu anlama becerisi açısından incelenmesi*. [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Uşak Üniversitesi.
- Varan, S., & Sulak, S. E. (2018). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 1109-1119.
- Yaşar Sağlık, Z. (2022). *Web 2.0 araçlarıyla desteklenen kelime öğretiminin kelime bilgisi, okuduğunu anlama ve akıcı okuma becerilerine etkisi*. [Yayımlanmamış Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Yıldırım, K., Yıldız, M. & Ateş, S. (2011). Kelime bilgisi okuduğunu anlamamanın anlamlı bir yordayıcısı mıdır ve yordama gücü metin türlerine göre farklılaşmakta mıdır? *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(3), 1531-1547.
- Yılmaz, B. (2004). Öğrencilerin okuma ve kütüphane kullanma alışkanlıklarında ebeveynlerin duyarlılığı. *Bilgi Dünyası*, 5(2), 115-136.
- Yılmaz, M. (2008). Hikâye haritası yönteminin okuduğunu anlamaya etkisi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 212-225.