

## Yapay Zekâ Destekli Etkinliklerle Türkçe Öğretiminde Artırılmış Gerçeklik Kullanımı

Soner Garip<sup>1</sup>

### Özet

Bu çalışmada, Türkçenin eğitimi ve öğretimi sürecinde yapay zekâ destekli etkinliklerle artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımı ele alınmaktadır. Teknolojik gelişmeler öğrenme öğretme süreçlerinde dijital materyallerin, eğitsel yazılım ile donanımların ve yapay zekânın kullanımını önemli ve gerekli bir hâle getirmiştir. Gerçek dünya ile sanal içeriklerin birleştirilmesini temel alan artırılmış gerçeklik eğitimde kullanılan en güncel araçlardan biridir. Artırılmış gerçeklik, Türkçe derslerinin içeriğine uygun ve dört temel dil becerisinin gelişimini destekleyen bir yapıya sahiptir. Görsel ve işitsel olması, soyut konuların öğretiminde kolaylık sağlaması ve aktif öğrenmeyi desteklemesi Türkçe öğretiminin bütün beceri alanlarında kullanılabilmesini sağlamıştır. Bu bakımdan Türkçe dersi işleniş sürecinde artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımını temel alan nitelikli etkinliklere ihtiyaç duyulmaktadır. Türkçe öğretiminde yapay zekâ araçları kullanarak hedef ve kazanımlara uygun, kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimi sunabilen ekonomik, özgün ve estetik etkinlikler tasarlanabilmektedir. Öğrenme ortamını etkili ve verimli hâle getiren, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirmeye zemin oluşturan ChatGPT ortaya çıkardığı ürünlerle oldukça işlevsel bir yapıya sahiptir. Bu bakımdan çalışmada etkinlikler oluşturulurken yapay zekâ aracı olarak ChatGPT tercih edilmiştir. Etkinlikler geliştirilirken sınıf seviyesi, dil becerisi, öğrenme çıktıları, süre vb. bakımından yönergeler kullanılarak etkinliğin sınırları belirlenmiştir. Öğretmenlerin öğrenme öğretme sürecinde yararlanabileceği çok sayıda artırılmış gerçeklik aracı bulunmaktadır. Bu çalışmada yaygın olarak kullanılan QuiverVision ve Merge Cube Object Viewer artırılmış gerçeklik araçlarından yararlanılmıştır. Çalışmanın sonunda “Canlanan Karakterler: Artırılmış Gerçeklikle Yaratıcı Yazma Yolculuğu” ve “AR Kutusundan Ne Çıktı? – Hazırlıksız Konuşma Atölyesi” etkinlikleri geliştirilmiştir. Konuşma ve yazma becerilerine yönelik gerçekleştirilen

1 Doktor, Milli Eğitim Bakanlığı, sonergarip38@gmail.com, ORCID ID: 0000-0002-0893-9536

etkinliklerin öğrenme ortamını eğlenceli hâle getireceği, öğrencilerin yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlayacağı ve etkinliklerde öğretmenin rehberlik görevini etkin bir şekilde yerine getireceği düşünülmektedir.

## 1. Artırılmış Gerçeklik ve Eğitimde Kullanımı

Teknolojik gelişmeler eğitim alanında dijital bir dönüşüme zemin oluşturmuştur. Bu durum öğrenme öğretme süreçlerinde dijital materyallerin, eğitsel yazılım ile donanımların ve yapay zekânın kullanımını önemli ve gerekli bir hâle getirmiştir. Son yıllarda mobil cihazlar ile kablosuz ağ teknolojilerinin yaygın ve erişilebilir olması artırılmış gerçeklik teknolojisini öğrenme ortamında yararlanılan başlıca araçlardan biri yapmıştır. Demirekin (2023) artırılmış gerçekliğin ilgi çekiciliği ve öğrenmeyi kolaylaştırıcı özellikleriyle eğitimde kullanılan en güncel araçlardan biri konumunda olduğunu belirtmektedir.

Artırılmış gerçeklik, gerçek dünya ile sanal içeriklerin birleştirilmesini temel almaktadır. En basit tanımıyla “sanal nesnelere gerçek dünya üzerine yerleştiren böylece kullanıcıya sanal ve gerçek nesnelere aynı anda bir arada olduğu izlenimi veren teknolojidir” (Azuma, 1997, s. 357). Zhou, Duh ve Billingham (2008, s. 193) artırılmış gerçekliği, “bilgisayar tarafından oluşturulan sanal görüntülerin gerçek zamanlı olarak fiziksel nesnelere üzerine tam olarak bindirilmesini sağlayan bir teknoloji” olarak tanımlamaktadır. Çakır, Solak ve Tan (2015, s. 47) ise artırılmış gerçeklik için “bilgisayarlar veya mobil cihazlar üzerinden görüntülenmiş nesnenin ya da herhangi bir şeklin görselleri çevrilerek ekran üzerinde kullanıcıya yansıtılması” olarak ifade etmektedir. Buna göre artırılmış gerçeklik için dijital içeriklerin bilgisayar veya mobil cihazlar aracılığıyla gerçek dünya üzerine yerleştirilerek bir arada görüntülenmesini sağlayan gerçeklik teknolojisi tanımlaması yapılabilir.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin yaparak yaşayarak öğrenme deneyimi sunması, dijital teknolojilerin kullanımına imkân vermesi (Somyürek, 2014); uygulamalara mobil cihazlar aracılığıyla rahat bir şekilde erişilebilmesi (Akgün ve Üstün, 2023) ve görselliği temel alan özellikleri kullanıcıları cezbetmektedir (Bingöl, 2018). Müfredata uygun olarak geliştirilen artırılmış gerçeklik uygulamaları durumsal, yapılandırıcı ve otantik öğrenme yaklaşımlarına zemin oluşturmakta (Doğan, 2016) ve öğrencilerin öğrenme verimliliğini artırmaktadır (Lee, 2012). Bu süreçte öğrenciler gerçek dünyadan kopmadan tehlikeli uygulamaları güvenli bir şekilde gerçekleştirerek deneyimler kazanabilmektedir (Atasoy, Tosik-Gün ve Kocaman-Karoglu, 2017). Artırılmış gerçekliğin öne çıkan bu özellikleri öğrenme ortamında yararlanılan başlıca araçlardan biri olmasını sağlamıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi öğrenme-öğretme sürecinin yapılandırılmasında etkili bir araçtır (Ramazanoğlu ve Solak, 2020). Çünkü artırılmış gerçeklik uygulamaları ile öğrencilerin konuları farklı şekillerde keşfedebilmesinin önü açılarak etkileşimli öğrenmeye zemin oluşturulmaktadır (Üstün ve Düzenli-Çil, 2025). Bu bağlamda artırılmış gerçeklik uygulamalarının öğrencilere sağladığı avantajlar şöyle sıralanabilir:

- \* Motive ve teşvik etmektedir (Guitierrez ve Fernandez, 2014).
- \* Yaratıcılığı beslemektedir (Doğan, 2016)
- \* Kaygıyı azaltmaktadır (Sırakaya, 2015)
- \* Öğrenme ortamını eğlenceli hâle getirmektedir (Uluyol ve Eryılmaz, 2014).
- \* Derse ilgiyi artırarak öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır (Onbaşlı, 2018).
- \* Dikkati yükseltmektedir (Kaleci, Demirel ve Akkuş, 2016).
- \* Kullanıcılar arasında iş birliğini desteklemektedir (Billinghurst, 2001).
- \* Akademik başarıyı artırmaktadır (Korucu, Gençtürk ve Sezer, 2016).
- \* Psikomotor becerileri geliştirmektedir (Babur, 2016).
- \* Farklı bakış açıları kazandırmaktadır (Kerawalla vd., 2006).
- \* Hayal gücünü teşvik etmektedir (Klopfer ve Yoon, 2004).
- \* Öğrenmeyi kalıcı hâle getirmektedir (Wu, Lee, Chang ve Liang, 2013).
- \* Soyut konuları somutlaştırmaktadır (Sontay ve Karamustafaoğlu, 2023).
- \* Zenginleştirilmiş öğrenme deneyimi sunmaktadır (Taşkıran, Koral ve Bozkurt, 2015).
- \* Derinlemesine öğrenme imkânı vermektedir (Göçen, 2022).
- \* Zamandan tasarruf sağlamaktadır (Akçayır ve Akçayır, 2016).
- \* Etkileşimi artırmaktadır (Fitayanti, 2024).

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, öğrenme öğretme sürecinde farklı amaçlara hizmet etmektedir. Mevcut uygulamalar eğitim ortamında müfredat tamamlayıcı (destekleyici), rehberlik ve tanıtım, oyunlar, eğitim gezisi ve alıştırma amacıyla kullanılmaktadır (Çetinkaya ve Akçay, 2013, s. 984). Ayrıca ders anlatımını zenginleştirmek, derse dikkat çekmek, çeviri yapmak, soyut konuları anlaşılır kılmak, yarışma düzenlemek ve çeşitli etkinlikleri zenginleştirmek amacıyla da artırılmış gerçeklik uygulamalarına yer verilmektedir (Boz, 2019, s. 37).

Öğretmenlerin öğrenme öğretme sürecinde yararlanabileceği çok sayıda artırılmış gerçeklik uygulaması bulunmaktadır. Kılıç Avan ve Kalenderoğlu (2024) öğrenme ortamında QuiverVision, AR Flashcards, Narrator AR, Google AR Animals, Assemblr EDU, Wonderscope ve Catchy Words AR gibi uygulamalarının; Özmen, Yörük ve Tonguç (2022) güçlü görselleştirmelere sahip Museum Alive, SkyView, Froggipedia, GeoGebra Augmented Reality ve Anatomy 4-D gibi uygulamalarının; İçten ve Bal (2017) LearnAR, Brainspace ve FETCH Lunch Rush uygulamalarının; Demirer ve Erbaş (2015) ise Alive, Augment, Aurasma, Blippar, Junaio, Layar ve Wikitude uygulamalarının kullanabileceğini belirtmektedir. Bu uygulamalar dışında Merge Cube Object Viewer, PTT AR, AR Bilim Kartları ve İstanbul Öğretmen Akademisi tarafından geliştirilen MEBAR da öğrenme ortamında yararlanılabilecek diğer araçlardır.

### **1.1. Türkçe Öğretiminde Artırılmış Gerçeklik Kullanımı**

Dil öğretiminde teknoloji kullanımı bilişsel, duyuşsal ve iletişimsel katkılar sunarak öğrencilerin dil öğrenimini kolaylaştırmaktadır (Kılıç Avan, 2024). Bu teknolojilerden artırılmış gerçeklik, dil öğretiminde belirlenen hedef ve kazanımlara ulaşmaya imkân tanıyan Türkçe derslerinin içeriğine uygun ve dört temel dil becerisinin gelişimini destekleyen bir yapıya sahiptir (Göçer ve Kurt, 2020). Artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanıldığı sınıftaki öğrencilerin geleneksel sınıf ortamındaki öğrencilere kıyasla dinleme, konuşma ve okuma becerilerinin daha iyi gelişmektedir (Jamrus ve Razali, 2019). Görsel ve işitsel olması özellikle soyut konuların öğretiminde kolaylık sağlamaktadır (Altunbay ve Bıçak, 2018). Artırılmış gerçekliğin öne çıkan bu özellikleri dil öğretiminde yaygın olarak kullanılmasını sağlamıştır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, Türkçe öğretiminin tüm beceri alanında yararlanılabilir (Özdemir, 2021). Genç Ersoy (2021) teknoloji destekli Türkçe öğretiminde yazma ve dinleme becerisi ile dil bilgisi öğretiminde artırılmış gerçekliğin kullanılabilirliğini; Altunbay ve Bıçak (2018) artırılmış gerçekliğin dinleme/izleme becerisini geliştirmek başta olmak üzere içeriğine göre diğer becerilerin geliştirilmesini destekleyebileceğini belirtmektedir. Bununla birlikte şimdiye kadar Türkçe öğretiminde artırılmış gerçekliğin kullanımını ele alan on iki tez hazırlanmıştır. Okuma-anlama, öykü yazma, hikâye canlandırma, deyimler, kelime öğretimi ile noktalama işaretlerine yönelik gerçekleştirilen bu çalışmalarda artırılmış gerçekliğin fayda sağladığı görülmektedir (Üstün ve Düzenli Çil, 2025). Yapılan çalışmalar artırılmış gerçeklik teknolojisinin Türkçe öğretiminin hedeflerinin ve öğrenme çıktılarının kazandırılmasına hizmet ettiğini göstermesi bakımından önem arz etmektedir.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi okuma becerisinin kazandırılmasına katkı sunmaktadır. Çetinkaya ve Özdemir (2023) okuma becerisinin geliştirilmesinde artırılmış gerçeklik kullanımını ele alan otuz bir makalede bu teknolojinin okuduğunu anlama, akıcı okuma, okuma tutumu ve motivasyonu gibi bilişsel ve duygusal birçok özelliğin geliştirilmesine katkı sağladığını tespit etmiştir. Uzun, Ergün ve Şeker (2022) çalışmalarında artırılmış gerçeklik teknolojisinin okumaya yeni bir boyut kazandırarak öğrencilerin okuma sevgisi ve alışkanlığı edinmesinde önemli bir işleve sahip olduğunu saptamıştır. Doğan (2016) çalışmasında öğrencilerin okuma motivasyonunu artırdığını, çok yönlü düşüncelerini ve farklı bakış açıları kazanmalarını sağladığını; Sırakaya (2015) ise artırılmış gerçeklik teknolojisiyle zenginleştirilmiş kitapların öğrencilerin okumaya karşı ilgisini artırdığını belirtmektedir.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, yazma becerisinin gelişimini desteklemektedir. Göçer ve Kurt (2020) artırılmış gerçekliğin beş duyu organına hitap etmesi ve gözlem yapmaya elverişli olması bakımından Türkçe öğretiminde anlatma becerisinin geliştirilmesinde özellikle betimleyici yazma çalışmalarında kullanılabileceğini ifade etmektedir. Çetin ve Ulusoy (2020) artırılmış gerçeklik uygulamalarının okuma kalıcılığını artırdığını bu sayede öğrencilerin yazılı anlatımlarını kolayca yapabildiklerini belirtmektedir. Araştırmacılar ayrıca merak duygusunu harekete geçirerek öğrenci motivasyonuna olumlu katkı sağladığından yazılı anlatım becerilerinin gelişimine destek olduğunu dile getirmektedir.

Artırılmış gerçeklik teknolojisinin dinleme/izleme becerisinin geliştirilmesinde önemli bir rolü vardır. Kılıç Avan (2024) çalışmasında artırılmış gerçeklik teknolojisinin dinlediğini anlama becerilerine olumlu katkılar sunduğunu belirtmektedir. Diaz Correa ve Ramírez Galindo (2021) artırılmış gerçeklik uygulamalarının sağladığı görsel ve işitsel süreçler sayesinde dinlediğini anlama becerilerini geliştirmede iyi birer araç olduğunu ifade etmektedir. İsmayitim vd. (2019) ise artırılmış gerçeklik teknolojisinin öğrencilerin dinlediğini anlamalarına yardımcı olduğunu, öğrencilerin dinleme etkinliklerinde bu teknolojiden faydalanılmasına yönelik olumlu görüş ve tutuma sahip olduğunu vurgulamaktadır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisi konuşma becerisinin geliştirilmesine zemin oluşturmaktadır. Nofriati vd. (2024) artırılmış gerçeklik uygulamalarının öğrencileri süreçte aktif hâle getirerek düşüncelerini teknoloji ve dijital medya aracılığıyla ifade etmelerini teşvik ettiğini böylece motivasyon kazanan öğrencilerin özgüvenli davranmalarını sağlayarak konuşma becerilerinin geliştirilmesinde etkili olduğunu belirtmektedir. Liu (2019) geliştirdikleri artırılmış gerçeklik uygulaması ve planladıkları etkinliklerin uygulandığı

(HELLO) öğrenme ortamında öğrencilerin konuşma becerilerinin geliştiğini tespit etmiştir. Fitayanti (2024) ise artırılmış gerçeklik teknolojisinin dil öğrenimini kolaylaştırdığını, artırılmış gerçeklik tabanlı değerlendirme araçlarının öğrencilerin konuşma yeterliliğini artırmada etkili olduğunu ifade etmektedir. Görülüyor ki Türkçe öğretiminin her alanında artırılmış gerçeklik teknolojisine başvurulabilir.

## 2. Türkçe Eğitiminde Yapay Zekâ Kullanımı

Eğitimde üretken yapay zekâ kullanımı günden güne yaygınlaşmaktadır. Özellikle OpenAI tarafından geliştirilen ChatGPT güçlü performansı ile dikkat çekmektedir (Orhan Karsak, 2024). Öğrencilerin dil becerilerini geliştirmeye ve öğrenme deneyimlerini zenginleştirmeye zemin oluşturan ChatGPT ortaya çıkardığı ürünlerle oldukça işlevsel bir yapıya sahiptir. Bugün bütün öğretim kademelerinde ve her branşta kullanılabilir.

Eğitim öğretim sürecinde yapay zekâ kullanımı hem öğrenci hem de öğretmenler için oldukça faydalıdır. Yapay zekâ araçları, eğitim materyali geliştirme ve içerik üretme bakımından kolaylık sağlayarak öğretmenlerin iş yükünü azaltmaktadır (Karagöl ve Yıldırım Bilgen, 2025). Öğrencilere kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimi sunma potansiyeline sahip olduğu için yapay zekâ araçları kullanılarak hazırlanan ders planları ve materyaller öğrenme ortamını etkili ve verimli hâle getirmektedir (Kaya ve Köseoğlu, 2024). Bununla birlikte yapay zekâyı dil becerilerinin geliştirilmesinde, öğretim yöntem ve teknikleri çeşitlendirilmesinde başvurulabilir (Koroğlu ve Kara, 2025).

Yapay zekâ, dil öğretiminde yeni bakış açıları ve araçlar sunarak geleneksel yazma modellerinin kapsamını genişletmekte böylece öğrencilerin yazılı içerikleri sunmasını, tartışmasını ve paylaşabilmesini kolaylaştırmaktadır (Zhang, 2024). Bu bakımdan öğrencilerin yapay zekâyı karşı farklı bakış açıları kazanmaları, etkinlikler yoluyla yazma becerisini geliştirmeleri ve en önemlisi öğrencilerin yapay zekâdan daha verimli faydalanabilmelerini sağlamak için ChatGPT destekli yazma etkinlikleri hazırlanabilir (Ellialtı ve Batur, 2025).

Türkçe öğretiminde yapay zekâ araçları kullanarak ekonomik, özgün ve estetik materyaller tasarlanabilir. Bu bakımdan Türkçe öğretmeni adaylarına yapay zekâyı etkili ve verimli bir şekilde kullanabilmelerini sağlamak için yapay zekâ temelli öğrenme materyali hazırlama dersleri verilmesi gerekmektedir (Koroğlu ve Kara, 2025). Çünkü Türkçe öğretiminde yapay zekâ kullanımı öğretmen ve öğrencilere birtakım avantajlar sağlamaktadır. Akkaya ve Çıvıgın (2021, s. 313-314) bu avantajları şöyle sıralamaktadır:

\* Not verme gibi temel etkinlikleri kolaylaştırma,

- \* Öğrenci ihtiyaçlarına göre düzenlenebilme,
- \* Öğretmenlere rehberlik yapma,
- \* Öğrencilere hazırlanan araçlar aracılığıyla ek destek sunma,
- \* Yapıcı, faydalı dönütler verme,
- \* Bilgiye erişim ve etkileşim kurmayı kolaylaştırma,
- \* Öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirme,
- \* Bireyselleştirilmiş öğrenmeyi destekleme,
- \* Öğrenme ortamında ve biçiminde esneklik sağlama.

### 2.1. Yapay Zekâ Destekli Etkinler Tasarlama

Bu bölümde, Türkçe öğretimi kapsamında artırılmış gerçeklik araçlarının kullanıldığı yapay zekâ destekli etkinlikler tasarlanmıştır. Etkinlikler oluşturulurken yapay zekâ aracı olarak ChatGPT; artırılmış gerçeklik araçları olarak QuiverVision ve Merge Cube Object Viewer kullanılmıştır. Bu araçlara ilişkin bilgiler aşağıda yer almaktadır<sup>1</sup>:



ChatGPT, OpenAI tarafından geliştirilen yapay zekâ destekli bir asistandır. <https://chat.openai.com> web adresinden ya da İOS veya Android uygulaması üzerinden erişim sağlanmaktadır. Ücretli ve ücretsiz versiyonlara sahip bu araç üzerinden doğal dilde sohbet edilebilmekte metin oluşturma, analiz, kod yazma vb. işlemler yapılabilmektedir.



Quivervision, web sitesi üzerinden erişilen resimlerin boyanması ardından artırılmış gerçeklik uygulaması ile canlandırılmasını (3D) sağlamaktadır. Ücretli ve ücretsiz içeriklerin yer aldığı web sitesine <https://quivervision.com/> adresinden ulaşılabilir. Mobil uygulamaya İOS veya Android üzerinden erişim sağlanmaktadır.

1 Görseller ilgili aracın web sitesinden alınmıştır.



Merge Cube, artırılmış gerçekliği destekleyen bir küptür. Mobil cihazların kamerasıyla tarandığında sanal 3D nesnelere elinizde tutuyor gibi göstermektedir. <https://mergeedu.com> adresi üzerinden web sitesine, <https://mergeedu.com/objectviewer> adresinden uygulamaya erişilebilir. Ücretli ve ücretsiz içerikleri bulunmaktadır. İOS veya Android aracılığıyla mobil uygulamayı kullanabilir.

Yukarıda bilgileri verilen araçlardan yararlanılarak biri yazma diğeri konuşma becerisinde olmak üzere ortaokul 5 ve 6. sınıf seviyesinde iki etkinlik geliştirilmiştir. Etkinlikler geliştirilirken sınıf seviyesi, dil becerisi, öğrenme çıktıları, süre vb. bakımından yönergeler kullanılarak etkinliğin sınırları belirlenmiştir. Oluşturulan etkinliklere uzman görüşü alınarak son hâli verilmiştir. Bu bağlamda oluşturulan etkinlikler şunlardır:

### 2.1.1. Konuşma ve Yazma Etkinliği

“AR Kutusundan Ne Çıktı? – Hazırlıksız Konuşma Atölyesi”		
Sınıf Seviyesi	5. Sınıf	
Süre	2 ders saati (80 dk.)	
Ön Hazırlık/Gereçler	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Merge Cube ve Merge Object Viewer uygulaması</li> <li>* AR ile görüntülenebilecek çeşitli 3D nesnelere</li> <li>* Konuşma alanı (sınıf içi uygun bir boşluk)</li> <li>* Zamanlayıcı veya süreölçer</li> </ul>	
Hedeflenen Öğrenme Çıktıları	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Hazırlıksız konuşma yapabilme</li> <li>* Konuşmasında beden dilini ve mekân etkili kullanabilme</li> <li>* Konuşma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</li> </ul>	
Etkinlik Süreci		
1	Giriş ve Güdüleme (10 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğretmen, etkinliğin amacını açıklar: “Artırılmış gerçeklikle karşınıza çıkan bir nesne hakkında doğaçlama bir konuşma yapacaksınız.”</li> <li>* “Hazırlıksız konuşma” kavramı tanıtılır; günlük hayattaki karşılıkları (örneğin bir soruya aniden cevap verme) sınıfça tartışılır.</li> <li>* Etkili bir konuşmanın temel unsurları hatırlatılır. (göz teması, ses tonu ve vurgu, jest ve mimik, alan kullanımı)</li> </ul>

2	Merge Cube ile AR Nesne Etkileşimi (15 dk.)	<p>* Öğrenciler Merge Cube kullanarak Object Viewer uygulamasında rastgele bir nesneyle eşleştirilir</p> <p>* Her öğrenci, nesneyi 3-4 dakika boyunca gözlemleyerek detaylarını inceler.</p> <p>* Herhangi bir not alınmaz; yalnızca gözlem ve zihinsel hazırlık yapılır.</p>
3	Hazırlıksız Konuşma Sunumları (30 dk.)	<p>* Öğrenciler, artırılmış gerçeklikle gözlemledikleri nesneye dair doğaçlama konuşmalar yapar.</p> <p>* Konuşma içeriği serbesttir: Nesnenin amacı, tarihi, bulunduğu dünya, onu kullanan karakterler gibi tamamen hayal gücüne dayalı olabilir.</p> <p>* Her öğrenci için ortalama konuşma süresi: 2-3 dakika</p> <p>* Konuşma sırasında şu beceriler gözlemlenir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Beden dili (jest-mimik)</li> <li>· Ses tonu ve vurgular</li> <li>· Sınıf içindeki mekânın etkili kullanımı</li> <li>· Anlatımın tutarlılığı ve ilgi çekiciliği</li> </ul>
4	Grup Geri Bildirimi (10 dk.)	<p>* Konuşmaların ardından sınıfta kısa bir yansıtma oturumu yapılır:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· “Hazırlıksız konuşma yaparken zorlandığımız yerler oldu mu?”</li> <li>· “Beden dilini kullanmak anlatımınızı nasıl etkiledi?”</li> <li>· “Bir arkadaşınızın konuşmasında dikkat çekici ne vardı?”</li> </ul> <p>* Öğrenciler birbirlerine yapıcı geribildirim sunar.</p>
5	Bireysel Öz Yansıtma (15 dk.)	<p>* Dileyen öğrenciler gönüllü olarak kendi değerlendirmelerini sınıfla paylaşır.</p>

<b>Canlanan Karakterler: Artırılmış Gerçeklikle Yaratıcı Yazı Yolculuğu</b>		
Sınıf Seviyesi	6. Sınıf	
Süre	2 ders saati (80 dk.)	
Ön Hazırlık/Gereçler	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Quivervision artırılmış gerçeklik uygulaması</li> <li>* Quiver'dan seçilmiş bir karakter boyama sayfası</li> <li>* Renkli boyama kalemleri</li> <li>* Yazma kâğıtları ve kalemler</li> </ul>	
Hedeflenen Öğrenme Çıktıları	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Yazma sürecini yönetebilme</li> <li>* Yaratıcı yazı yazabilme</li> <li>* Yazısını zenginleştirecek biçimde söz varlığını kullanabilme</li> <li>* Yazma sürecine yönelik öz yansıtma yapabilme/kendini uyarlayabilme</li> </ul>	
<b>Etkinlik Süreci</b>		
1	Hazırlık ve Güdüleme (10 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğrencilere Quivervision uygulaması ve kullanılacak boyama sayfası tanıtılır.</li> <li>* Etkinliğin amacı ve öğrencilerin kazanacağı beceriler açıklanır.</li> <li>* “Bir karaktere hayat verecek ve onun hikâyesini siz yazacaksınız.” ifadesiyle güdüleme sağlanır.</li> </ul>
2	Görsel Tasarım ve Artırılmış Gerçeklik Deneyimi (15 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğrenciler, kendilerine verilen boyama sayfalarını diledikleri şekilde renklendirir.</li> <li>* Renklendirdikleri karakteri Quivervision uygulamasıyla canlandırırlar.</li> <li>* Öğrenciler karakterlerini inceleyerek onun fiziksel özelliklerini ve hareketlerini gözlemler.</li> <li>* Öğretmen, öğrencilere yönlendirici sorular sorar. (Bu karakterin adı ne olabilir? - Nerede yaşıyor? vb. )</li> </ul>
3	Taslak Oluşturma (15 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğrencilerden, gözlemledikleri karakterle ilgili kısa bir hikâye planlamaları istenir.</li> <li>* Öğrencilere şu plan şeması dağıtılarak öğrencilerden bu plana göre yazacakları metnin taslağını oluşturmaları istenir.</li> </ul> <p>Giriş: Karakterin tanıtımı Gelişme: Karakterin yaşadığı olay Sonuç: Olayın nasıl sonuçlandığı</p>
4	Yaratıcı Yazma Süreci (20 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğrenciler oluşturdukları taslak üzerinden hikâyelerini yazar.</li> <li>* Yaratıcı yazı sürecinde betimleyici dil ve duyuşsal ayrıntılar gibi unsurları kullanmaları teşvik edilir.</li> <li>* Öğretmen, gerektiğinde öğrencilere rehberlik yapar.</li> </ul>

5	Gözden Geçirme ve Yazıyı Zenginleştirme (10 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğrenciler yazılarını tekrar okuyarak dil bilgisi, anlatım bütünlüğü ve kelime kullanımı açısından gözden geçirir.</li> <li>* Yazının zenginleştirilmesi için eş anlamlı kelimeler, deyimler ve betimlemeler kullanmaları önerilir.</li> </ul>
6	Paylaşım ve Değerlendirme (10 dk.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Öğrenciler isterlerse hikâyelerini sınıfta paylaşır.</li> <li>* Öz değerlendirme yaparak güçlü ve gelişime açık yönlerini belirleyebilir.</li> </ul>

## Sonuç ve Öneriler

Bu çalışmada, yapay zekâ destekli etkinliklerle Türkçe öğretiminde artırılmış gerçeklik kullanımı ele alınmıştır. Görsel ve işitsel olması, öğrencileri öğrenme öğretme sürecinde aktif kılması ve ilgi çekici yapısıyla yapay zekâ destekli etkinliklerle artırılmış gerçekliğin Türkçe öğretiminde kullanılması etkileşimli öğrenmeye zemin oluşturmakta ve dört temel dil becerisinin bütüncül bir şekilde geliştirilmesine imkân tanımaktadır. Bununla birlikte öğrenme ortamı eğlenceli bir hal almakta, öğrenciler yaparak yaşayarak öğrenmekte ve etkinlik sürecinde öğretmenler rehberlik görevini etkin bir şekilde yerine getirebilmektedir. Bu bakımdan Türkçe öğretiminde artırılmış gerçeklik ve yapay zekâ başta olmak üzere teknoloji kullanımı önemli ve gerekli bir hâle gelmiştir. Bu bağlamda öğretme süreci planlanırken ilgili araçlara yer verilmeli, öğrencilerin dil öğretiminde bu araçları deneyimlemeleri sağlanmalıdır. Öğrencilerin seviyesi, ilgi ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak etkinlikler tasarlanmalıdır.

## Kaynakça

- Akçayır, M. ve Akçayır, G. (2016). Üniversite Öğrencilerinin Yabancı Dil Eğitiminde Artırılmış Gerçeklik Teknolojisi Kullanımına Yönelik Görüşleri. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 1169-1186.
- Akgün, E. ve Ustun, A. B. (2023). Mobil artırılmış gerçeklikle öğrenmeye yönelik içerik analizi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 56, 362-383.
- Akkaya, N. ve Çivçin, H. (2021). Türkçe eğitiminde yapay zekâ. *The Journal of International Education Science*, 8(29), 308-322.
- Altunbay, M. ve Bıçak, N. (2018). Türkçe eğitimi derslerinde “z kuşağı” bireylerine uygun teknoloji tabanlı uygulamaların kullanımı. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 10(1), 127- 142.
- Atasoy, B., Tosik-Gün, E. ve Kocaman-Karoglu, A. (2017). İlköğretim öğrencilerinin artırılmış gerçeklik uygulamalarına karşı tutumlarının ve güdülenme durumlarının belirlenmesi. *Journal of Kırsehir Education Faculty*, 18(2), 435-448.
- Avan, Ş. K ve Kalenderoğlu, İ. (2024). AR and AI applications supporting listening skills in early childhood: innovative solutions in language teaching. Aydınlı, B. ve Altunoğlu, B. D. (Ed.) *Transforming Early Childhood Education: Technology, Sustainability, and Foundational Skills for the 21st Century* içinde (s. 141-158). Özgür Yayınları.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence*, 6(4), 355-385.
- Babur, A. (2016). *Artırılmış gerçeklik, benzetim ve gerçek nesne kullanımının öğrenme başarılarına, motivasyonlarına ve psikomotor performanslarına etkisi* [Doktora Tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Billinghurst, M., Kato, H. ve Poupyrev, I. (2001). The magicbook: a transitional AR interface. *Computers and Graphics*, 25(5), 745-753.
- Bingöl, B. (2018). yeni bir yaşam biçimi: artırılmış gerçeklik (AG). *Etkileşim*, 1, 44-55.
- Boz, S. M. (2019). *Eğitimde artırılmış gerçeklik uygulamalarının değerlendirilmesi*. Milli Eğitim Bakanlığı Yeğitek ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü Yayınları.
- Çakır, R., Solak, E. ve Tan, S. S. (2015). Artırılmış gerçeklik teknolojisi ile İngilizce kelime öğretiminin öğrenci performansına etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 45-58.
- Çetin H. ve Ulusoy M. (2020). Arttırılmış gerçeklik temelli çocuk kitaplarının yazılı anlatım becerisi üzerindeki etkisi: biçimlendirici deney araştırması. *TÜBAD*, 5(1), 80-100.

- Çetinkaya Özdemir, E. (2023). Okuma becerisinin geliştirilmesinde artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımına yönelik çalışmaların sistematik derlemesi. *Abi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(1), 1-19.
- Çetinkaya, H. ve Akçay, M. (2013, 23-25 Ocak). *Eğitim Ortamlarında Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları [Bildiri sunumu]*. Akademik Bilişim Kongresi, Antalya.
- Demirekin, M. (2023). Dil öğretiminde güncel yeni teknolojiler. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 10 (3), 627-641.
- Demirer, V. ve Erbaş, Ç. (2015). Mobil artırılmış gerçeklik uygulamalarının incelenmesi ve eğitimsel açıdan değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 802-813.
- Diaz Correa, G. ve Ramírez Galindo, D. M. (2021). *Augmented reality for listening comprehension: An innovative strategy for articulating visual and auditory processes*. Facultad Ciencias de la Educación, Programa de Licenciatura en Lenguas Modernas con Énfasis en Inglés Universidad La Gran Colombia, Bogotá.
- Doğan, A. (2016). Artırılmış gerçeklik teknolojileriyle desteklenmiş hikâye kitabı okuma deneyimi. *Medeniyet Sanat Dergisi*, 2(2), 121-137.
- Elliattı, N. ve Batur, Z. (2025). Yazma becerisinin geliştirilmesine yönelik yapay zekâ destekli süreç-tür odaklı etkinlik önerileri. *Aydın TÖMER Dil Dergisi*, 10(2), 219-251.
- Fitayanti, S. (2024). Transforming and evaluating efl speaking skills with augmented reality: an ar-based module approach. *English sReview: sJournal sof sEnglish sEducation*, 12(2), 833-842.
- Genç-Ersoy, B. ve Ersoy, M. (2021). Teknoloji destekli Türkçe öğretimi üzerine yayınlanan makalelerin içerik analizi: ULAKBİM-TR dizin örneği. *Abi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(3), 810-829.
- Göçen, A. (2022). Eğitim bağlamında metaverse. *Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 6(1), 98-122
- Göçer, A. ve Kurt, A. (2020). Betimleyici yazma becerisinin geliştirilmesinde artırılmış gerçeklik uygulaması quiver'in kullanılması. *International Journal of Field Education*, 6(2), 46-63.
- Ismayati, W. A., Wahab, N. A., Yunus, M. M., Zamri, N. A., Nazri, N. M. ve Hashim, H. (2019). Enhancing 21st century students' listening skills via augmented reality and mobile application. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 7(11), 314-325.
- İçten, T. ve Bal, G. (2017). Artırılmış gerçeklik üzerine son gelişmelerin ve uygulamaların incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi Part C: Tasarım ve Teknoloji*, 5(2), 111-136.
- Jamrus, M. H. M. ve Razali, A. B. (2019). Augmented reality in teaching and learning English reading: Realities, possibilities, and limitations.

*International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 8(4). 724-737.

- Kaleci, D., Demirel, T. ve Akkuş, İ., (2016, 30 Ocak-5 Şubat ). *Örnek Bir Artırılmış Gerçeklik Uygulaması Tasarımı [Bildiri sunumu]*. Akademik Bilişim Konferansı, Aydın.
- Karagöl, E. ve Yıldırım Bilgen, D. (2025). Türkçe eğitiminde yapay zekâ kullanımı: Türkçe eğitimcileri yapay zekâ hakkında ne düşünüyor?. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 13(2), 356-374.
- Kaya, M. ve Köseoğlu, Z. (2024). Geleceğin eğitimini şekillendirmek: öğretmen yardımcısı yapay zekâ. *Pearson Journal*, 8(29), 1555–1578.
- Kerawalla, L., Luckin, R., Seljefot, S., ve Woolard, A. (2006). Making it real: exploring the potential of augmented reality for teaching primary school science. *Virtual Reality*, 10(3-4), 163-174.
- Kılıç Avan, Ş. (2024). *Artırılmış gerçeklik temelli uygulamaların dinleme/izleme becerisi üzerine etkisi* [Doktora Tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Klopfer, E. ve Yoon, S. (2004). Developing games and simulations for today and tomorrow's tech savvy youth. *TechTrends*, 49(3), 41-49.
- Korucu, A. T., Gençtürk, T. ve Sezer, C. (2016, 30 Ocak-5 Şubat). *Artırılmış gerçeklik uygulamalarının öğrenci başarı ve tutumlarına etkisi [Bildiri sunumu]*. Akademik Bilişim Kongresi, Aydın.
- Köroğlu, A. ve Kana, F. (2025). Türkçe öğretmeni adaylarının dil öğretiminde yapay zekâ kullanımına ilişkin görüşleri, *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(45), 1-37.
- Lee, K. (2012). Augmented reality in education and training. *TechTrends*, 56, 13-21.
- Liu, T. Y. (2009). A context-aware ubiquitous learning environment for language listening and speaking. *Journal of Computer Assisted Learning*, 25(6), 515-527.
- MEB. (2024). *Türkiye Yüzyılı Maarif Model-Ortaokul Türkçe dersi öğretim programı* (5, 6, 7 ve 8. sınıflar). Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Nofriati, E., As'ari, C., Dewi, S.L. ve Sriwinar. (2024). The effect of using augmented reality in the students' speaking skill. *Celtic: A Journal of Culture, English Language Teaching, Literature and Linguistics*, 11(2), 437-448.
- Orhan Karsak, H. G. (2024). Türkçe öğretimini üretken yapay zekâ uygulamaları ile bütünleştirmek. N. Bahşi (Ed.) (s. 153-172). *Dijital Çağda Türkçe Eğitimi* içinde. Eğitim Yayınevi.
- Özdemir, O. (2021). Türkçe öğretiminde teknoloji kullanımı. E. Kolaç ve S. Dal (Ed.). *Etkinliklerle Türkçe öğretimi* (2. baskı) içinde (s. 589-627). Nobel Akademik.

- Özmen, N. V., Yörük, T. ve Tonguç, G., (2022, 28-30 Eylül). *Artırılmış Gerçeklik Teknolojisinin Eğitim Ortamlarında Kullanılabilirliğinin Değerlendirilmesi [Bildiri sunumu]*. 5th International Open & Distance Learning Conference, Eskişehir.
- Ramazanoğlu, M., ve Solak, M. Ş. (2020). Ortaokul öğrencilerinin artırılmış gerçeklik uygulamalarının eğitimde kullanımına yönelik tutumları: Siirt ili örneği. *Kastamonu Education Journal*, 28(4), 1646-1656.
- Sırakaya, M. (2015). *Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Öğrencilerin Akademik Başarıları, Kavram Yanılgıları ve Derse Katılımlarına Etkisi [Doktora Tezi]*. Gazi Üniversitesi.
- Somyürek, S. (2014). Öğretim sürecinde z kuşağının dikkatini çekme: artırılmış gerçeklik. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), 63-80.
- Sontay, G. ve Karamustafaoğlu, O. (2023). Artırılmış gerçeklik uygulamalarının öğretim sürecinde kullanılmasına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 9(3), 311-329.
- Taşkıran, A., Koral Gümüüşoğlu, E. ve Bozkurt, A., (2015, 4-6 Şubat ). *Artırılmış Gerçeklik Uygulamasının Yabancı Dil Öğretiminde Kullanılması [Bildiri sunumu]*. Akademik Bilişim, Eskişehir.
- Uluçay, Ç. ve Eryılmaz, S. (2014). Examining pre-service teachers' opinions regarding to augmented reality learning. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34(3), 403-413.
- Uzun, Y., Ergün, H. ve Şeker, E. (2022). Hikâyeler için artırılmış gerçeklik yaklaşımı, *Necmettin Erbakan Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 4(2), 1-7.
- Üstün, A. B. ve Düzenli Çil, B. (2025). Eğitim alanında artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanımı: Türkiye’de yapılan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 15(2), 114-142.
- Wu, H., Lee, S., Chang, H. ve Liang, J. (2013). Current status, opportunities and challenges of augmented reality in education. *Computers and Education*, 62, 41-49.
- Zhang, B. (2024). Exploring pedagogical ideologies and strategies for college english writing instruction from a generative artificial intelligence perspective. *Journal of Contemporary Educational Research*, 8(1), 173- 178.
- Zhou, F., Duh, H. L. ve Billingham, M. (2008, 15-18 Eylül). *Trends in Augmented Reality Tracking. Interaction and Display: A Review of Ten Years in ISMAR. Mixed and Augmented Reality [Bildiri sunumu]*. ISMAR 7th IEE/ACM International Symposium, Cambridge.