

Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Animasyon Kullanımı: Plotagon Örneği

Seda KAYA¹

Canan Rabia TARAKCI²

Öz

Teknoloji kullanımı ve önemi uzaktan eğitim süreciyle artış göstermiştir. Geleneksel yöntemlerin yanı sıra, teknolojinin imkânlarından faydalana-rak hem görsel hem işitsel araçların kullanıldığı, insan-bilgisayar etkileşi-mini sağlayan web 2.0 araçları; öğrencilerin sadece akademik başarılarını geliştirmede değil, aynı zamanda teknoloji okuryazarlıklarını artırmada ve teknolojik araçları bir öğrenme aracı olarak görmelerini sağlamada da etkili olabilir. Nitekim günümüzde sosyal medya kullanımının yaygınlaş-ması dolayısıyla cep telefonları ve bilgisayarlarla geçirilen sürenin artma-sı öğrencileri ders çalışmadan alıkoyabilmekte ve bu da akademik ba-şarıları üzerinde olumsuz etkiye sebep olabilmektedir. Öğrencilerin cep telefonları ve bilgisayarlarını birer öğrenme aracı olarak da kullanmaları bu olumsuz etkileri azaltabilir. Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenen ögre-niciler, özellikle hedef dilin konuşulmadığı bir ülkelerde ise ses farkında-lığı kazanmada daha çok güçlük çekebilmektedir. Bu durum, dinleme ve konuşma becerilerini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Ders sırasında sadece öğretmeninin sesletimine maruz kalan öğrenci başka bir kişiden Türkçe duyduğunda anlamakta zorlanabilmektedir. Bu nedenle öğrenci-nin farklı kişilerden farklı sesletim duyması önemlidir. Bu noktada ögre-nicilere farklı konularda farklı diyaloglar yardımcı olabilecektir fakat bu diyalogların sesletilmesi gerekmektedir. Birçok materyal bu alanda mev-cut olsa da öğretmenlerin bazen kendi materyallerini üretmesi gerek-mektedir. Gerçek kişilerin videolarını çekip diyalog oluşturmalarını sağlamak bir çözüm olabilir ancak görüntü kalitesi iyi olan bir kamera, mikrofon bulmak ve uygun ortamın olduğu yer ayarlayabilmek her zaman mümkün olamamaktadır. Buna çözüm olarak öğrenciye zengin bir öğrenme ortamı sunan animasyonlardan faydalanılabilir. Uygulamalı bir araştırma tasarımı

1 Dr. Öğr. Üyesi., Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe Eğitimi ABD, sedakaya@ibu.edu.tr, Orcid ID: 0000-0002-4658-4924

2 Uzman yardımcısı, Yunus Emre Enstitüsü, cananrabiatarakci@gmail.com, Orcid ID:0000-0003-2941-4349

Kaynak gösterme: Kaya, S. ve Tarakcı, C. R. (2026). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde animasyon kullanımı: Plotagon örneği. *Aydın TÖMER Dil Dergisi*, 11(2), 329-353.

Geliş tarihi: 30.01.2025 – Kabul tarihi: 01.06.2026

Doi: 10.17932/IAU.TOMER.2016.019/tomer_v01i2001

ile gerçekleştirilen bu çalışmada, animasyon uygulamalarından biri olan Plotagon tanıtılarak bu web 2.0 aracının Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde temel düzeyde nasıl kullanılabileceğine ilişkin örneklerin sunulması amaçlanmıştır. Araştırmada veri toplama süreci, literatür taraması ve uygulama aşamalarından oluşmaktadır. Araştırma bulguları ise betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. Plotagon ile animasyonların nasıl hazırlandığı açıklanarak A1-A2 düzeyinde toplam 10 animasyon örneği sunulmuştur. Bu çalışma, alanda çalışanlara düzeye uygun animasyonların nasıl hazırlanacağı konusunda yol gösterecektir.

Anahtar kelimeler: Animasyon, Plotagon, Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi, web 2.0 araçları.

Using Animation in Teaching Turkish as a Foreign Language: Plotagon Example

Abstract

The use of technology and its importance has increased with the distance education process. In addition to traditional methods, using web 2.0 tools that provide human-computer interaction by using both visual and auditory tools by taking advantage of the possibilities of technology can be effective not only in improving students' academic success but also in developing their technological literacy and ensuring that they see technological tools as a learning tool. Indeed, due to the widespread use of social media today, the increase in the time spent with mobile phones and computers can prevent students from studying, which can hurt their academic success. Using mobile phones and computers as learning tools by students can reduce these negative effects. In teaching Turkish as a foreign language, students may have more difficulty in gaining phonemic awareness, especially if they are not in a country where the target language is spoken, and this can affect their listening and speaking skills. A student who is only exposed to the teacher's pronunciation during the lesson may have difficulty understanding when they hear Turkish from another person. Therefore, the student needs to hear different pronunciations from different people. At this point, different dialogues on different themes can help students, but these dialogues need to be vocalized. Although many materials are available in this field, teachers sometimes must produce their materials. Although it is a solution to shoot videos of real people and have them create dialogues, it is not always possible to find a camera with good image quality and a

microphone and to arrange a suitable environment. As a solution to this, animations that provide a rich learning environment for the student can be used. This study aims to introduce Plotagon, one of the animation applications, and to introduce the animations that can be used at a basic level in teaching Turkish as a foreign language prepared with this web 2.0 tool and to explain in detail how they are done. Thus, these activities will guide those working in this field on preparing animations suitable for the level.

Keywords: *Animation, Plotagon, Teaching Turkish as a foreign language, web 2.0 tools.*

Giriş

Eğitim ortamları, günümüzde yalnızca bilgi aktarımının yapıldığı alanlar olmaktan çıkarak dijital araçlarla desteklenen çok yönlü öğrenme deneyimlerinin sunulduğu dinamik yapılar hâline gelmiştir. Öğrenenin ihtiyaçlarının çeşitlenmesi ve teknolojinin gündelik yaşamla iç içe geçmesi, öğretim süreçlerinde yenilikçi yaklaşımların gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin eğitime entegrasyonu sadece kaçınılmaz değil, aynı zamanda etkili bir öğrenme ortamı oluşturmak için stratejik bir adımdır.

Teknoloji, yalnızca araçların değil, öğrenme ve öğretme yaklaşımlarının da yeniden tanımlandığı bir çağın kapılarını aralamıştır. Özellikle dil öğretimi alanında, teknolojinin sunduğu imkânlar geleneksel yöntemleri dönüştürmüş, öğrenme süreçlerine hız, erişilebilirlik ve etkileşim boyutlarını kazandırmıştır. Eğitimde teknolojik araçların kullanımının son yıllarda artış gösterdiği bir gerçek olsa da (Türkben ve Tarakcı, 2024), bilişim teknolojilerinin dil öğretiminde ilk izlerine 1950’li ve 1960’lı yıllarda rastlanmaktadır (Okur, 2024). Bu tarihsel süreç, günümüzde dijital okuryazarlık, yapay zekâ destekli uygulamalar ve web 2.0 araçlarıyla zenginleşen çağdaş dil öğretimi anlayışının temelini oluşturmaktadır. Eğitimde teknolojik araçların etkin kullanımı, dil öğrenme sürecine önemli katkılarda bulunur. Bu araçlar, dil öğretimini daha verimli ve basit hâle getirirken öğrenenin birden fazla duyu organına hitap etmesi sayesinde öğrenilenlerin kalıcı olmasına yardımcı olur. Eğitimde bilişim teknolojilerinin kullanımı, dijital yetkinliğin kazanılmasına da olumlu katkı sağlayacaktır (Kleftodimos, 2024; Türkben ve Alptekin, 2023). Multimedya materyalleri, eğitimi eğlenceli hâle getirirken geleneksel yöntemlerden kurtulmamızı sağlar, yenilikçi bir yaklaşım sunar, öğrencilerin motivasyonlarını ve akademik başarılarını

arttırır, öğrencilere bireysel öğrenme ortamı sağlayıp hayat boyu öğrenen birey olmalarına olanak sağlar (Akbulut vd., 2024; Baş ve Yıldırım, 2018; Elvan ve Mutlubaş, 2020; İnal ve Çakır, 2021; Kaya, 2023; Yıldız, 2020). Günümüzde teknolojinin hayatımızdaki yeri ve gelecekte giderek artacak olan önemi göz önüne alındığında, teknolojinin dil öğretimine dâhil edilmesinin son derece önemli olduğu görülmektedir (Özdemir, 2017).

Animasyon filmleri hem görsel hem de işitsel olarak çocuklara hitap etmekte, çocuklar bebeklik dönemlerinden itibaren animasyon filmleriyle büyümektedirler. Bu denli iç içe oldukları bir unsuru eğitimle bütünleştirmek; çocuklarda ilgi, merak ve istek uyandırabilecek bir güçtedir (Çelik, 2024). Animasyonlar karakterlerin mimikleri, hareketleri ve diyalogları gibi öğeleri daha etkin bir biçimde inşa edebilmektedir (Ayvaz-Tunç ve Yavuz, 2023). Alan yazın incelendiğinde dil öğretiminde animasyon kullanımının dil bilgisi konularını somutlaştırdığı ve akademik başarıyı arttırdığı (Kanda, 2018; Kleftodimos, 2024; Özcan, 2015; Özdemir, 2024; Sancak, 2011; Taşdelen, 2022), kavram öğrenimini, Türkçe öğrenme tutumunu olumlu yönde geliştirdiği (Kurt, 2018), öğrencilerin okuduğunu anlama (Özdemir, 2024), yazma becerilerini geliştirdiği ve onları yazmaya motive ettiği (Çelik, 2024) belirlenmiştir. Animasyonda dil öğrenenler birden fazla diyalogla karşılaşacakları için dinleme ve konuşma becerileri de geliştirilebilir. Nitekim dinleme ve konuşma becerileri birbirine bağlı en önemli iki araçtır (Tüm, 2014). Özellikle Türkçeyi yabancı dil olarak öğrenenler ses birimler, vurgu, tonlama her dilde aynı özelliklere sahip olmadığından sesletim sorunları yaşamaktadır (Bekir, 2022; Güven ve Özbilen, 2018; Güven ve Özmen, 2021; Tüm, 2014). Bu sesletim sorunlarını çözebilecek yeni yöntem ve etkinliklerine ihtiyaç vardır (Çolak, 2018; Karatay ve Tekin, 2019). Animasyon bu sorunlara bir çözüm sunabilir.

Dil öğretiminde kullanılabilecek, animasyon yapımına yönelik birden fazla web 2.0 aracı bulunmaktadır fakat bir kısmının kullanımı yeni başlayanlar için zorken bir kısmında kullanılan karakterler çizgi karakter olduğundan gerçek bir insan gibi görünmemektedir. Öğretmenlerle yapılan bir araştırmada, onlara animasyon yapımında kullanılan bazı web 2.0 araçları kullandırılmıştır. Araştırma sonucunda, öğretmen adaylarının animasyon içerikli dijital öykü aracı olan Plotagon'dan memnun kaldıkları belirlenmiştir. Bu aracı kullanan tüm öğretmen adayları, ileride de Plotagon'u kullanmaya devam edebileceklerini ifade etmişlerdir. Animaker aracı kısmen beğenilirken Wondershare'i kullanan öğretmen adayları ise bu aracı bir

daha kullanmayı düşünmediklerini belirtmişlerdir (Kansızoğlu vd., 2024). Var olan animasyon programlarından sık kullanılanlar araştırmacılar tarafından kullanılıp olumlu ve olumsuz yönleri karşılaştırıldığında öğretmenlerin Plotagon'dan animasyon yapımında yararlanabilecekleri söylenebilir. Özetle eğitimde teknolojinin doğru kullanımı, öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştirirken öğretim kalitesini artırmak ve öğrencilerin başarısını yükseltmek için önemli fırsatlar sunmaktadır. Yapay zekâ destekli araçlar ve animasyonlar, öğrencilerin dil öğrenme süreçlerinde etkin materyaller olarak kullanılabilir ve öğrenmeye olan ilgiyi artırabilir. Bu nedenle bu araçların nasıl kullanılacağı, dil öğretimine nasıl entegre edilebileceğinin bilinmesi önemlidir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmada web 2.0 tabanlı animasyon aracı olan Plotagon ile Türkçenin Yabancı dil olarak öğretiminde A1-A2 düzeyine yönelik animasyon hazırlama adımlarını ayrıntılı bir şekilde açıklamak ve etkinlik önerileri sunmak amaçlanmıştır. Alan yazın incelendiğinde dil öğretiminde animasyon kullanımının akademik başarı, kelime öğrenimi, öğrenci tutum ve motivasyonları, dijital yetkinlik kazanma, dil becerilerini geliştirme (Çelik, 2024; Kanda, 2018; Kleftodimos, 2024; Kurt, 2018; Özcan, 2015; Özdemir, 2024; Sancak, 2011; Taşdelen, 2022) üzerinde olumlu etkisi olduğu belirlenmiştir. Yapılan çalışmaların büyük çoğunluğunun deneysel nitelikte olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmalarda genellikle animasyon uygulamalarının dil öğretiminde etkili olup olmadığı, en çok hangi animasyon uygulamalarının tercih edildiği ve hangi animasyon yapma araçlarının kullanıldığı açıklanmıştır. Bu teknolojiden faydalanmak isteyenler için bu araçların hangileri olduğunu belirlemek (Kessler, 2018) bunların nasıl kullanılacağını anlayabilmek ilk defa animasyon yapacaklar için zor olabilir. Bu çalışmada diğer çalışmalardan farklı olarak alan yazın ve araştırmacıların incelemesi sonucu etkili olduğu düşünülen animasyon yapma aracı olan Plotagon'un Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde nasıl kullanılacağı açıklanmış ve etkinlik örnekleri sunulmuştur. Dil öğretiminde animasyonlardan faydalanmak isteyenler için kılavuz olabileceğinden bu çalışmanın alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu doğrultuda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Plotagon ile animasyon hazırlama basamakları nelerdir?
2. Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde Plotagon ile hazırlanmış animasyon örnekleri nelerdir?

Yöntem

Bu araştırma, uygulamalı bir araştırma tasarımı ile gerçekleştirilmiştir. "Uygulamalı araştırmalar, pratik bir problemi çözmeye yönelik gerçekleştirilen, doğrudan uygulama alanına yönelik bulgular elde etmeyi amaçlayan araştırmalardır. Bu tür araştırmalar, eğitimde teknolojik araçların etkinliğini değerlendirme gibi konularda, çözüm odaklı yaklaşımlar sunar (Ary vd., 2018; Mertens, 2014)."

Veri Toplama Süreci

Araştırmada veri toplama süreci, literatür taraması ve uygulama aşamalarından oluşmaktadır.

Literatür taraması: Var olan animasyon araçları ile ilgili yapılmış olan çalışmalarda bu araçların eğitimdeki yeri, etkililiği ve kullanılabilirlikleri incelenmiştir.

Uygulama aşaması: Araştırmacılar önce en sık kullanılan animasyon araçlarını incelemiş; bu araçlar arasından hem kullanılabilir hem de etkili olacağı düşünülen Plotagon'u seçerek bu aracın nasıl kullanılacağını açıklamaya karar vermişlerdir. Ardından Plotagon ile on animasyon hazırlanmış ve hazırlık süreci adım adım detaylandırılmıştır.

Veri Analizi Yöntemi

Araştırma bulguları, oluşturulan animasyonların yapım aşamalarına ve animasyon örneklerine yönelik nitel analiz yöntemlerinden betimsel analiz yöntemiyle değerlendirilmiştir. "Betimsel analiz, araştırmacıların olayları, fenomenleri ya da durumları derinlemesine tanımlamaları amacıyla kullanılan, toplanan verilerin önceden belirlenen temalara göre yorumlanması sürecidir. Bu analiz tekniğinin amacı elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunulmasıdır (Creswell, 2014; Neuman, 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu çalışmada ilk olarak teknoloji destekli dil öğretimi, eğitimde web 2.0 araçlarının kullanımı, dil öğretiminde animasyon kullanımı konularında yapılan çalışmalar incelenmiş, etkili olduğu çalışmalarla ortaya koyulan animasyon yapma aracı belirlenmiştir. Animasyonların konuları belirlenirken araştırmacılar tarafından A1 ve A2 düzeyine uygun diyalog konuları belirlenmiş, ardından alan yazında sık kullanılan A1-A2 düzeyindeki ders kitaplarındaki diyaloglarla karşılaştırılmıştır. Bu süreç sonunda animasyon videolarının konu başlıkları netleştirilmiştir.

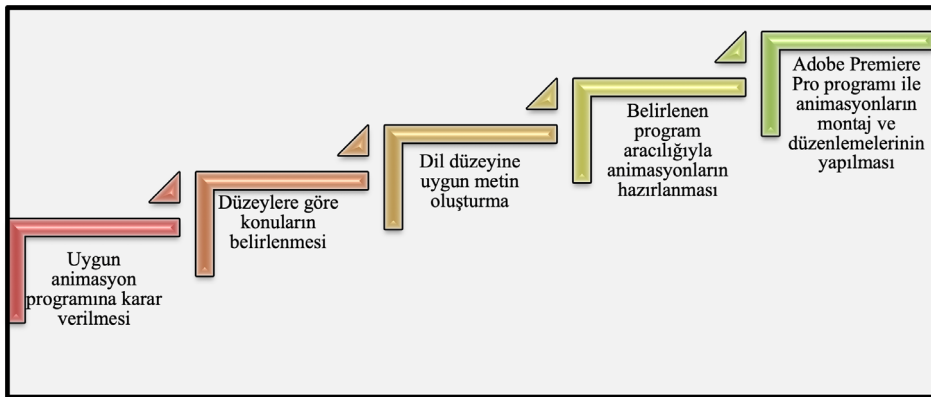
Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemine ilişkin bulgular

Bu bölümde Plotagon animasyon yapma aracı ile Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde kullanılabilecek animasyonların nasıl hazırlandığı açıklanmıştır.

Ana dili olarak Türkçenin öğretiminde ise animasyon hazırlama sürecinde bazı basamaklar farklılık gösterebilir. Özellikle “düzeye göre konu belirleme” ve “dil düzeyine uygun metin oluşturma” gibi adımlar, yabancı dil olarak Türkçe öğretimine özgüdür. Ana dil öğretiminde öğrenciler zaten hedef dilin doğal kullanıcıları oldukları için, bu tür bir düzeylendirme ihtiyacı genellikle bulunmaz. Bu bağlamda, konu seçimi genellikle sınıf seviyesine göre yapılmakta, dilsel sınırlamalar yerine pedagojik ve müfredat temelli tercihler ön plana çıkmaktadır. Ayrıca, öğretmenler hazır metinleri doğrudan kullanabilmekte, metindeki dil yapılarının öğrencinin bilişsel gelişim düzeyine uygunluğu yeterli olmaktadır. Oysa yabancı dil öğretiminde, seçilecek metinlerin hem dil düzeyine uygunluğu hem de öğrenciye sunulacak dil yapılarının kademeli olarak verilmiş olması son derece önemlidir.

Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde düzeye uygun animasyon hazırlama basamakları Şekil 1’de verilmiştir.



Şekil 1. Düzeye uygun animasyon hazırlama basamakları

Uygun animasyon programına karar verilmesi

Eğitimde kullanılabilen oldukça sezgisel bir içerik oluşturma yazılımı olan Plotagon (Guzman- Gamez ve Moreno-Cuellar, 2019), dil öğretimi ve eğitsel içerik üretimi alanında, diğer animasyon yazılımlarıyla karşılaştırıldığında belirli avantajlar sunmaktadır. Plotagon ile Powtoon, Animaker, Toontastic, Voki ve Vyond karşılaştırıldığında, özellikle karakter tasarımı ve özelleştirme, sahne çeşitliliği ve kullanıcı dostu arayüz gibi alanlarda farklılıklar öne çıkmaktadır. Powtoon ve Animaker, hızlı ve etkili animasyonlar oluşturmak için uygun araçlar olsalar da şablon temelli yapıları nedeniyle kullanıcıların içeriklerini belirli kalıplar içinde sınırlamaktadır. Vyond, profesyonel düzeyde animasyonlar üretmek için geniş olanaklar sunsa da daha karmaşık bir arayüzü olduğu için özellikle eğitimciler ve teknik bilgiye sahip olmayan kullanıcılar için öğrenmesi zaman alabilmektedir. Toontastic ve Voki ise genellikle çocuklara yönelik araçlar olup daha basit animasyonlar ve sınırlı görsel çeşitlilik sunmaktadır. Plotagon'un seçilmesindeki temel nedenlerden biri, gerçekçi karakter tasarımları ve diyalog odaklı içerik oluşturma yeteneğidir. Dil öğretiminde etkili bir şekilde kullanılabilen ve diğer sık kullanılan animasyon yapma araçlarına tercih edilen Plotagon (Kansızoğlu vd., 2024), karakterlerin duygusal ifadelerinin detaylı bir şekilde sunulmasını sağlar. Bu durum, dil öğrenen bireylerin yalnızca dil bilgisi yapılarını öğrenmekle kalmayıp sosyal ve kültürel bağlamlarda da dil becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Ayrıca, Plotagon'un sunduğu sahne çeşitliliği, kullanıcıların farklı kültürel ve sosyal bağlamları yansıtan içerikler üretmelerine olanak tanıyarak dil öğretiminde zengin bir öğrenme ortamı yaratmaktadır. Örneğin, Guzmán-Gámez ve Moreno-Cuellar (2019), ortaokul öğrencilerinin İngilizce yazma becerilerini geliştirmek amacıyla Plotagon kullandıkları bir çalışmada, deney öncesi ve sonrası karşılaştırmalarında yazılı ifade puanlarında anlamlı artış bildirmişlerdir (Guzmán-Gámez & Moreno-Cuellar, 2019). Türkçe öğretmen adaylarının dijital öykü oluşturma deneyimlerini inceleyen Kansızoğlu, Durukan ve Kansızoğlu (2024) ise katılımcıların Plotagon'u kullanıcı dostu arayüzü, karakter özelleştirme olanakları ve sahne çeşitliliği nedeniyle diğer araçlara (Powtoon, Animaker, Vyond, Toontastic, Voki vb.) tercih ettiklerini ve ileride de kullanmaya devam etmeyi planladıklarını raporlamışlardır (Kansızoğlu, Durukan & Kansızoğlu, 2024). Teknik açıdan, Plotagon'da 200'den fazla gerçekçi sahne, metinden sese (TTS) entegrasyonu ve senkronize dudak hareketleri sağlayan ses kaydetme aracı bulunmaktadır; bu sayede öğretmenler, metinlerini doğrudan karakterle-

re aktarırken hem görsel hem işitsel uyaranla dil becerilerini pekiştirme imkânı sunar (Guzmán-Gámez & Moreno-Cuellar, 2019). Karakterlerin yüz ifadeleri, beden dili ve diyalog akışı storyboard benzeri sezgisel bir arayüz üzerinden kolayca düzenlenebildiği için, Powtoon ve Animaker’in 2B şablon kısıtlamalarından, Voki’nin tek avatar seçeneklerinden ve Toontastic’in çocuk odaklı basit yapısından ayrışır (Kansızoğlu, Durukan & Kansızoğlu, 2024). Bu özellikler, Plotagon’u özellikle sinematik karakter animasyonları üretmek isteyen dil eğitmenleri için ideal kılmaktadır.

Düzeyle göre konuların belirlenmesi

Konuların belirlenmesi sürecinde, dil öğrenen bireylerin etkili iletişim kurmalarını desteklemek amacıyla, gündelik yaşamda sık karşılaşılan durumlar öncelikli olarak ele alınmıştır. Bu doğrultuda, A1 ve A2 düzeylerinde seçilen animasyon konuları, bireylerin farklı iletişim ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde belirlenmiştir. A1 düzeyi için belirlenen konular: tanışma, alışveriş, hasta-doktor diyalogu, hava durumu, iş başvurusu; A2 düzeyi için belirlenen konular: bayramlar, yolculuk, emlakçı, kafeye gitmek, hobiler ve fobiler. Araştırmacılar tarafından bu konular belirlenirken alanda sık kullanılan A1-A2 düzeyi Türkçe öğretimi ders kitaplarının da diyalog konuları çıkarılmış ve en sık kullanılan konularla animasyon videolarının konuları karşılaştırılarak konu başlıklarının son hâline karar verilmiştir.

Dil düzeyine uygun metin oluşturma

Dil düzeyine uygun metinlerin hazırlanmasında, Kaya’nın (2018) yüksek lisans tezinde sunulan Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dil bilgisi konularının öğretim sırası temel alınmıştır. Bunun yanı sıra Karatay ve Kaya’nın (2019, 2020) Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde bağlaçlar ve edatlar için geliştirdikleri çerçeve program, metin tasarım sürecinin temel referanslarından biri olarak kullanılmıştır. Metinlerin oluşturulmasında, dil düzeyine uygunluğun sağlanması temel öncelik olmuştur. Bu bağlamda, cümle uzunlukları hedef dil düzeyine uygun şekilde sınırlandırılmış, söz varlığı dil öğrenen bireylerin bilişsel yükünü artırmayacak biçimde seçilmiş ve dil bilgisi yapıları dil düzeyine uygun bir biçimde kademeli olarak sunulmuştur.

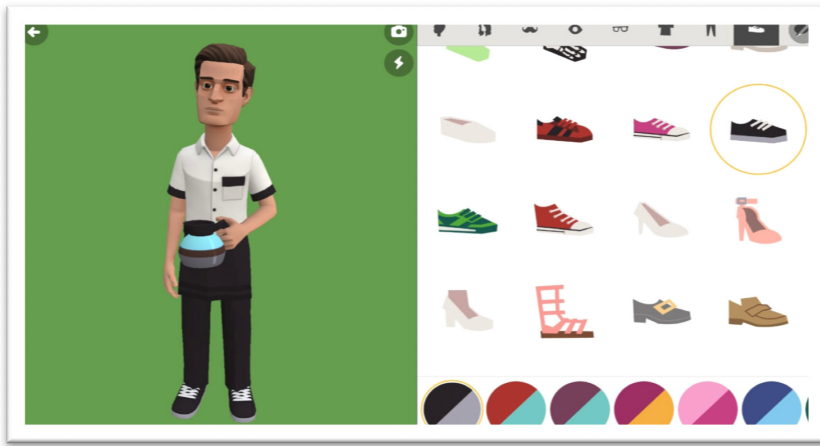
Belirlenen program aracılığı ile animasyonların hazırlanması

Plotagon ile animasyonların hazırlanma süreci sırasıyla verilmiştir:

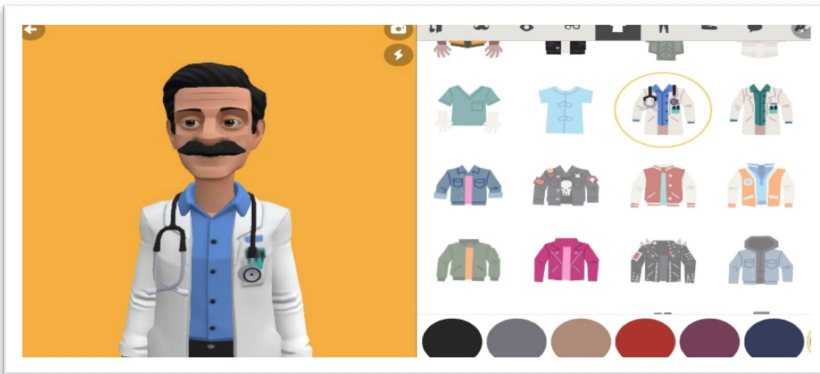
1. Karakter tasarımı ve özelleştirilmesi

Animasyon içeriklerinin temel bileşenlerinden biri olan karakterler, araş-

tırmacı tarafından yazılan A1 ve A2 düzeylerine uygun metinlerdeki karakterlerin kişisel özelliklerine göre özelleştirilmiştir veya yeniden tasarlanmıştır. Bu aşamada, metinlerdeki kişilere uygun olarak karakterlerin fiziksel görünümeleri, giyim tarzları ve genel davranış biçimleri belirli bir bağlama uygun şekilde düzenlenmiştir. Örneğin, alışveriş sahnelerinde bir karakterin genç bir yetişkin olarak tasarımı, hasta-doktor ilişkisi sahnesinde ise doktor karakterinin profesyonel bir görünümle tasarlanması sağlanmıştır. Karakter tasarımı ve görselleştirmesine ait örnekler Resim 1 ve Resim 2’de verilmiştir:



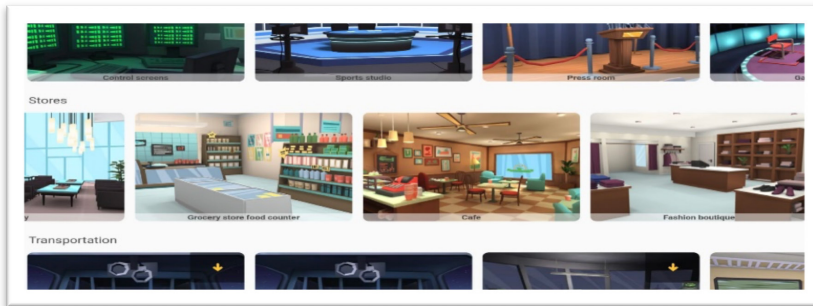
Resim 1. Karakterin garsona uygun olacak şekilde tasarlanması



Resim 2. Karakterin doktora uygun olacak şekilde tasarlanması

2. Sahnelerin seçilmesi ve metinlere göre düzenlenmesi

Bu aşamada, seçilen konuya ve metnin içeriğine uygun sahneler belirlenmiştir. Alışveriş, hasta-doktor ilişkisi, hava durumu gibi günlük yaşamla ilgili konular animasyonlara aktarılmıştır. Ancak, Plotagon'da mevcut olmayan bazı sahnelerle karşılaşıldığında, metinler ve senaryolar, ilgili sahnelere uygun şekilde yenilenmiştir. Örneğin, alışveriş diyaloglarında bir mağaza sahnesinde elbise yerine kazak ve pantolon gibi mevcut öğelere odaklanılarak ilgili metin yeniden düzenlenmiştir. Sahneler metinlerdeki olay akışına uygun olarak seçilmiş ve gerektiğinde sahne değişiklikleri yapılmıştır. Örneğin, yolculukla ilgili bir diyalogda, karakter önce bilet alma noktasında bir sahne ile karşılaşır, ardından uçağın içindeki yolcuların oturduğu sahneye geçiş yapılır. Bu geçişler, metnin ilerleyişine uygun şekilde oluşturulmuştur. Aynı şekilde, emlakçı ile yapılan bir diyalogda, emlakçının her odayı tanıtmayı ile odayı tanımlayan sahneler (salon, banyo vb.) eklenmiş, böylece dil öğrenen bireylere bağlamsal ve kültürel anlam taşıyan bir dil kullanım deneyimi sunulmuştur. Sahne seçimi örnekleri Resim 3'te verilmiştir.

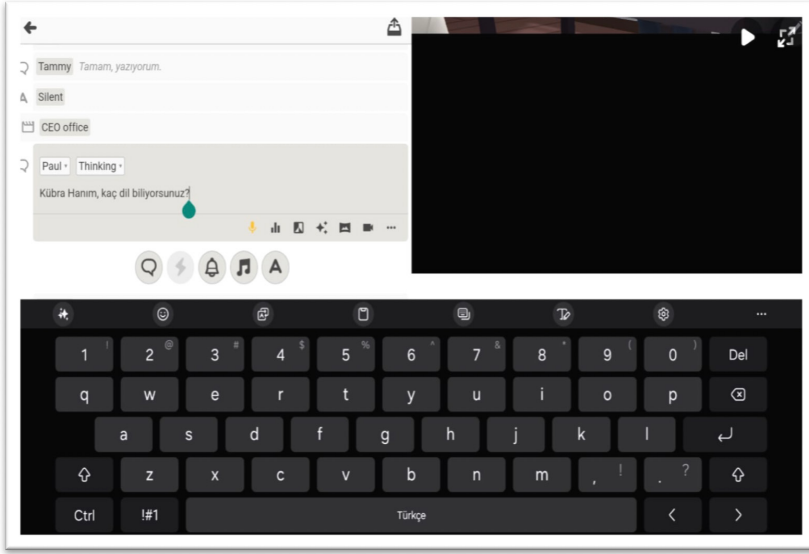


Resim 3. Sahne örnekleri

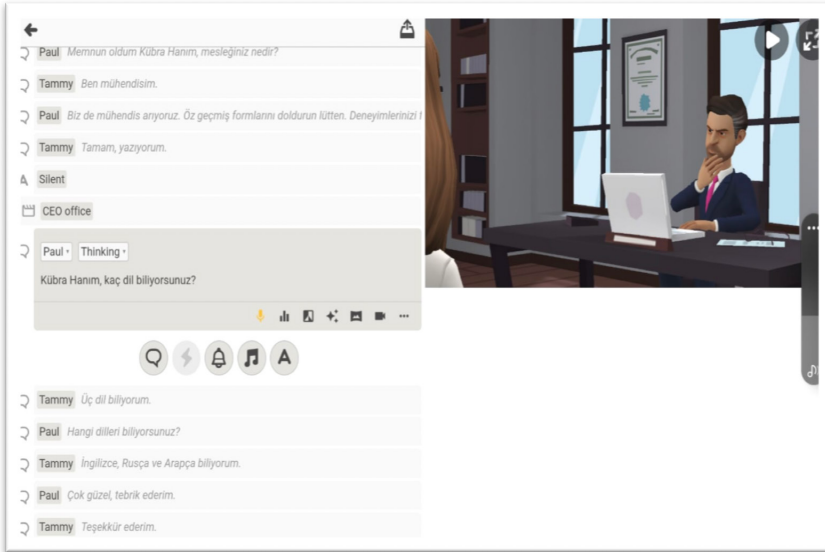
3. Metinlerin sahnelere entegre edilmesi

Metinlerin sahnelere entegrasyonu sürecinde, her karaktere ilgili diyaloga uygun olacak şekilde mimik, duygu ve hareketler eklenmiştir. Bu aşamada, karakterlerin söyledikleri cümlelerin içeriğine göre yüz ifadeleri, beden dili ve ellerin hareketleri gibi görsel unsurlar belirlenmiştir. Örneğin, bir işveren "Kaç dil biliyorsunuz?" sorusunu sorarken karakterin meraklı bir şekilde çenesini sıvazlaması ve yüz ifadesinin ciddileşmesi gibi detaylar, dil öğrenen bireylere sosyal etkileşimdeki incelikleri de kavratmaktadır. Bu sayede, karakterlerin beden dili, diyalogların daha etkili ve anlamlı olmasına katkı sağlamakta, bireylerin gerçek hayatta karşılaşacakları dilsel

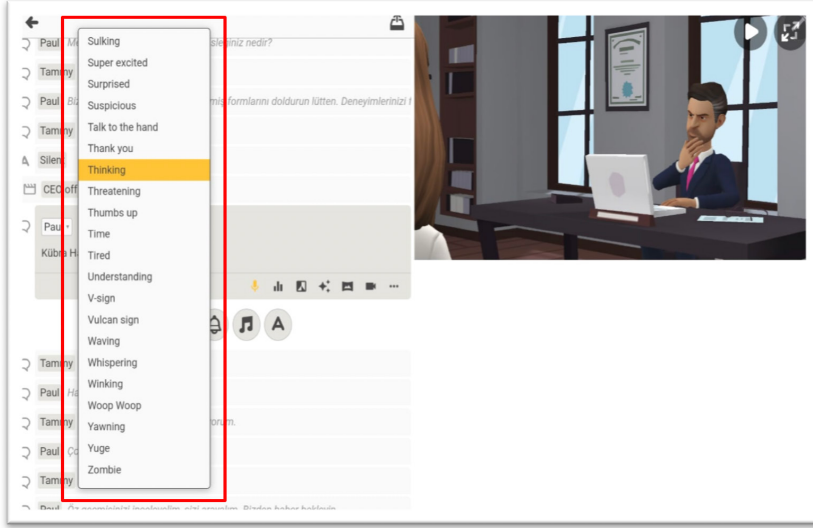
ve sosyal durumları deneyimlemelerine olanak tanımaktadır. Metinlerin sahneye entegre edilmesine ait örnekler Resim 4, Resim 5 ve Resim 6'da verilmiştir:



Resim 4. Seslendirilecek cümlelerin ilgili karakterin altına yazılması



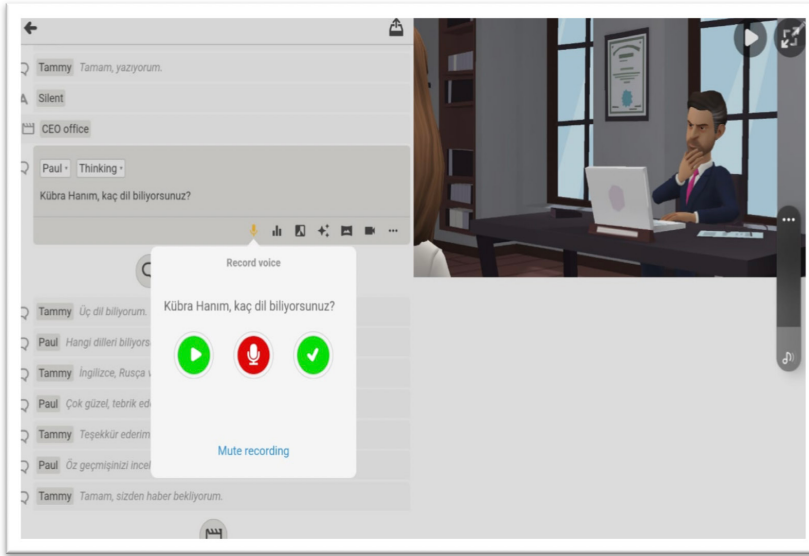
Resim 5. Seslendirilecek cümlelerin yazılarak diyalogun tamamlanması



Resim 6. Karakterin seslendireceği cümleye göre karaktere yüz ifadelerinin eklenmesi

4. Seslendirme

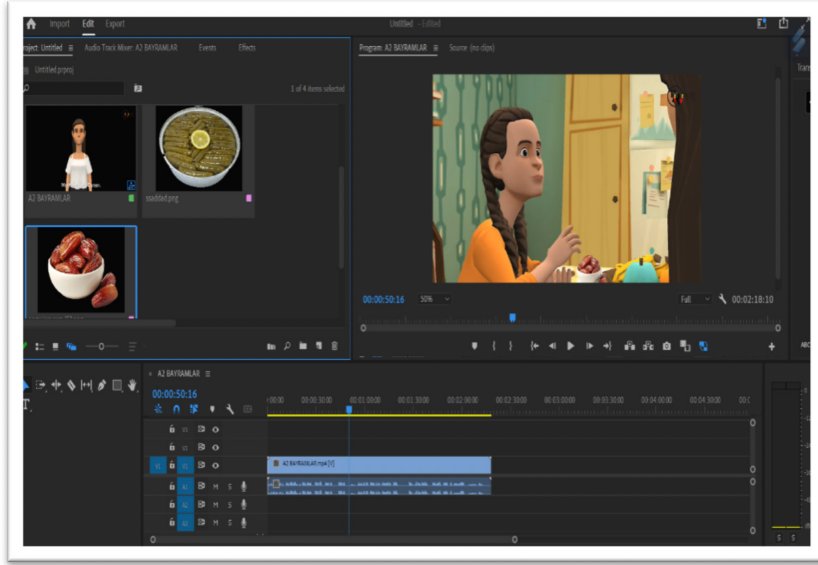
Seslendirme aşamasında, önce kadın ve erkek sesler belirlenmiş ve her karakterin cümlelerinin doğru ton ve diksiyonla seslendirilmesi sağlanmıştır. Plotagon'daki ses kaydetme aracı, ilgili sahnede karakterin sağ altında bulunmaktadır. Ortada kırmızı olarak bulunan ses kaydetme tuşuna basıldığında karakterin ağız hareketleri senkronize bir şekilde gerçekleşir ve ses kaydetme işlemi bittiğinde ağız hareketleri durur. Seslendiren kişi kaydetme tuşunun hemen sağındaki tuştan ses kaydını kaydetmeden dinleyebilir, ses kaydında bir problem varsa ses kaydını tekrar kaydedebilir. Sol taraftaki tuşla ise ses kaydı kaydedilmektedir. Bu özellik, karakterlerin söyledikleri ile görsel hareketlerinin uyumlu hâle gelmesini sağlayarak bireylerin gerçek hayatta karşılaşılabilecekleri dil kullanımını deneyimlemelerini mümkün kılmaktadır. Seslendirme aşaması Resim 7'de verilmiştir:



Resim 7. Seslendirme aşaması

5. Adobe Premiere Pro Programı ile animasyonların montaj ve düzenlemelerinin yapılması

Plotagon, animasyon sahnelerine nesne ekleme konusunda sınırlamalara sahip bir yazılım olduğundan, özellikle çeşitli kültürel unsurların yanı sıra ortam sesleri ve diğer görsel detayların eklenmesi için Adobe Premiere Pro gibi profesyonel video düzenleme yazılımı kullanılmıştır. Bu yazılım, animasyonların görsel zenginliğini arttırmak amacıyla nesnelerin, arka plan seslerinin ve görsel efektlerin eklenmesine olanak tanımaktadır. Örneğin, Ramazan Bayramı konulu bir animasyonda mutfak sahnesine hurma eklenmiş, benzer şekilde çeşitli sahnelerde ortam sesleri ve atmosferi güçlendiren diğer öğeler de yerleştirilmiştir. Bu tür düzenlemeler, animasyonun kültürel bağlamını ve atmosferini derinleştirmenin yanı sıra dil öğrenme sürecinin görsel ve işitsel açıdan zenginleşmesine katkı sağlamaktadır. Adobe Premiere Pro'nun sunduğu montaj, ses düzenleme ve nesne ekleme olanakları, animasyonların dinamikliğini artırırken dil öğrenen bireylere daha kapsamlı ve gerçekçi bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Adobe Premiere Pro ile yapılan düzenleme örneği Resim 8'de verilmiştir:



Resim 8. Adobe Premiere Pro ile animasyonların düzenlenmesi

Araştırmanın ikinci alt problemine ilişkin bulgular:

Bu bölümde oluşturulan animasyonlar, karekodları ile birlikte aşağıda verilmiştir:

A1 düzeyinde oluşturulan animasyonlar

Bu bölümde A1 düzeyi için 5 farklı konuda hazırlanan 5 animasyon verilmiş olup “tanışma”, “hasta doktor diyalogu”, “iş başvurusu”, “alışveriş” ve “hava durumu” konusunun animasyonu Resim 9’da verilmiştir. Karekodlar telefondan okutularak videolar açılabilir.



Resim 9. A1 düzeyinde hazırlanan animasyonlar

A2 düzeyinde oluşturulan animasyonlar

Bu bölümde A2 düzeyi için 5 farklı konuda hazırlanan 5 animasyon verilmiş olup “bayramlar”, “emlakçı”, “hobiler ve fobiler”, “kafeye gitmek” ve “yolculuk” konusunun animasyonu Resim 10’da verilmiştir. Karekodlar telefonda okutularak videolar açılabilir.



Resim 10. A2 düzeyinde hazırlanan animasyonlar

Tartışma ve Sonuç

Uzun yıllardır hayatımızda olan teknolojinin dil öğretimine dâhil edilmesi, öğretim sürecinin daha verimli geçirilmesini sağlayabilir. Ayrıca teknolojik araçları cep telefonu, bilgisayar, tablet vb. sık kullanan bireylerin bu araçları sadece birer sosyalleşme ve eğlenme aracı olarak görmeyip aynı

zamanda akademik gelişimlerinde yardımcı olabileceğini, dijital okuryazarlıklarını geliştirebileceklerini (Kleftodimos, 2024; Türkben ve Alptekin, 2023) de görmeleri sağlanabilir.

Dil öğretim materyallerinin çoklu uyaran içermesi, öğrenme sürecine katılan duyu organlarının sayısının artması yeni öğrenmelerin kalıcılığının artması ve anlamlı hâle gelmesi demektir (Yıldız, 2020). Web 2.0 araçlarının yaygınlaştığı günümüz eğitim dünyasında animasyonlar hem çoklu uyaran içermesi hem de dil öğrencilerinin çocukluğundan aşına oldukları çizgi filmleri anımsatması, bu denli iç içe oldukları bir unsuru eğitimle bütünleştirmek; çocuklarda ilgi, merak ve istek uyandırabilecek bir güçtedir (Çelik, 2024) dolayısıyla da öğrencilerin kolay uyum sağlayabileceği materyallerdir. Dil öğretiminde animasyon kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı, kelime öğretimi desteklediği, onları öğrenmeye motive ettiği, dil becerilerini geliştirdiği yapılan çalışmalarla (Kanda, 2018; Kleftodimos, 2024; Özcan, 2015; Özdemir, 2024; Sancak, 2011; Taşdelen, 2022) belirlenmiştir. Dolayısıyla dil öğretimi sürecine animasyonlar dahil edilebilir fakat hangi animasyon aracını seçeceğimiz ve bunu nasıl kullanacağımızın bilinmesi gerekmektedir.

Alan yazın incelendiğinde yapılan çalışmaların animasyonların dil öğretimi üzerinde etkililiğini ölçen deneysel (Çelik, 2024; Duman, 2024; Kanda, 2018; Kleftodimos, 2024; Kurt, 2018; Özdemir, 2024; Sancak, 2011; Taşdelen, 2022); animasyon araçlarının ve animasyon yapma tekniklerinin neler olduğunu, hangilerinin daha çok tercih edildiğini belirleyen deneysel çalışmalar (Kahraman, 2015; Kansızoglu vd., 2024) olduğu belirlenmiştir. Bu çalışmada diğer çalışmalardan farklı olarak araştırmacılar tarafından diğer animasyon uygulamaları da kullanılarak içlerinde en kullanılabilir olduğu düşünülen ve yapılan çalışmalarla da etkililiği ortaya koyulmuş olan Plotagon animasyon yapma aracı kullanılarak Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde A1 ve A2 düzeyinde her bir düzeyden 5'er olmak üzere toplamda 10 animasyon videosu hazırlanmış, hazırlanma basamakları açıklanmış ve hazırlanan animasyonlar konunun ilgililerine karekodlar ile sunulmuştur. Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi alanında bu konuda yetersiz çalışma olduğu belirlenmiştir ve Türkçenin ana dili olarak öğretiminde etkililiği birçok çalışmada kanıtlanmış olan animasyonların bu alanda da kullanımı, etkililiğinin ortaya koyulması, animasyon araçlarının nasıl kullanılabileceği konusunda öğretmenlerin bilgilendirilmesinin

Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi alanının gelişmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırma ve Yayın Etiği

Bu çalışmada, Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesinde belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergede Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler başlığı altında açıklanan eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzni

Araştırma, etik kurul onayı gerektirmemektedir.

Yazar Katkı Oranı

Araştırmada, yazarların eşit oranda katkısı bulunmaktadır.

Çıkar Çatışması

Araştırmada, çıkar çatışmasına yol açacak herhangi bir husus bulunmamaktadır.

Yapay Zekâ Kullanım Beyanı

Araştırmada, herhangi bir yapay zekâ aracından faydalanılmamıştır.

Kaynakça

- [1] Akbulut, İ., Akyıldız, A., Yılmaz, S., Bayri, E. ve Bayri, G. (2024), Eğitimde teknoloji kullanımının öğrenci başarısına etkisi. *International QMX Journal*, 3 (2), 940-948.
- [2] Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C. & Walker, D. (2018). *Introduction to research in education* (9th ed.). Cengage Learning.
- [3] Ayvaz Tunç, Ö. ve Yavuz, H. (2023). Yaratıcı süreçlerin dijital evrimi: animasyon ve yapay zekâ. *MUJAD Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 14 (2), 114-132. <http://dx.doi.org/10.29228/sanat.31>
- [4] Baş, B. ve Yıldırım, T. (2018). Yabancılar Türkçe öğretiminde teknoloji entegrasyonu. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 6 (3), 827-839
- [5] Bekir, H. (2022). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde sesletim ve sesbilgisel bozukluklar: Plovdiv Paisiy Hilendarski Üniversitesi örneği. *Trakya Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 12, (24), 319-326.

- [6] Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- [7] Çelik, M. N. (2024). *Animasyon filmlerinin 5. sınıf öğrencilerinin yazma becerisine ve motivasyonuna etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi.
- [8] Çolak, M. (2018). *Yabancı/ikinci dil olarak Türkçe konuşma becerisinin Yedi İklim B1 düzeyi ders materyalleri üzerinden değerlendirilmesi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Hacettepe Üniversitesi.
- [9] Duman, D. (2024). *Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde deyimlerin yapay zekâ destekli animasyonlarla öğretimi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bartın Üniversitesi.
- [10] Elvan, D. ve Mutlubaş, H. (2020). Eğitim-öğretim faaliyetlerinde teknolojinin kullanımı ve teknolojinin sağladığı yararlar. *Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4 (6), 100-109.
- [11] Guzmán Gámez, D. Y., & Moreno Cuellar, Y. A. (2019). The use of plotagon to enhance the english writing skill in secondary school students. *Issues Teach.* 21 (1), 139-153. <https://doi.org/10.15446/profile.v21n1.71721>
- [12] Güven, A. Z. ve Özbilen, U. (2018). *Türkçe öğrenen yabancı öğrencilerin konuşma sorunları ve çözüm önerileri (A2 örneği)*. D. Köksal (Ed.). *II. International symposium of educational sciences and social sciences bildiri tam metin kitabı* içinde. (199-204). Uluslararası Eğitim Araştırmacıları Derneği.
- [13] Güven, E. ve Özmen, C. (2021). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde ünsüzlerin sesletimine ilişkin bir uygulama. *International Journal of Language Academy*, 9 (1), 211-227. <http://dx.doi.org/10.29228/ijla.48884>
- [14] İnal, M. ve Çakır, R. (2021). Use of multimedia materials in teaching Turkish as a foreign language. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 3 (2), 87-112. <https://doi.org/10.47157/jietp.954946>
- [15] Kahraman, A. D. (2015). Animation use as an educational material and animation techniques. *Online Journal of Art and Design*, 3(1), 1-12.
- [16] Kanda, H. S. (2018). Role of animation in the education- an overview. *Pramana Research Journal*, 8 (7), 300-307.
- [17] Kansızoğlu, N., Durukan, E. ve Kansızoğlu, H. B. (2024). Türkçe

öğretmeni adaylarının dijital öykü oluşturmaya yönelik deneyim ve görüşlerinin incelenmesi. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (Ö14), 1-24.

[18] Karatay, H. ve Kaya, S. (2019). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde bağlaçlar için çerçeve program. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 7 (4), 1-23.

[19] Karatay, H. ve Kaya, S. (2020). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde edatlar için çerçeve program. *International Journal of Languages' Education and Teaching*, 8 (3), 1-23.

[20] Karatay, H. ve Tekin, G. (2019). Konuşma eğitiminin parçalı birimleri: Ses ve sesletim eğitimi. *Kesit Akademi Dergisi*, 5 (19), 27-46.

[21] Kaya, S. (2018). *Türkçenin yabancı dil olarak öğretimi ders kitaplarında dil bilgisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

[22] Kaya, S. (2023). *Teknoloji destekli eğitimin Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde dil becerilerine etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.

[23] Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51, 205-218.

[24] Klefodimos, A. (2024). Computer-animated videos in education: a comprehensive review and teacher experiences from animation creation. *Digital*, 4, 613–647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>

[25] Kurt, E. (2018). *Altıncı sınıf Türkçe dersi kavram öğretiminde animasyon ve hikâye kullanımının başarıya etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi.

[26] Mertens, D. M. (2014). *Research and evaluation in education and psychology: integrating diversity with quantitative, qualitative, and mixed methods* (4th ed.). Sage Publications.

[27] Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7th ed.). Pearson.

[28] Okur, Ş. (2024). Yabancılarla Türkçe öğretiminde dijital araçların kullanımı. *Uluslararası Türkçe Öğretimi Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 25-44. <https://zenodo.org/doi/10.5281/zenodo.12095906>

- [29] Özcan, F. Ö. (2015). *7. sınıf Türkçe dersi bildirme ve dilek kipleri konusunun öğretiminde animasyon destekli 5E modelinin başarı, kalıcılık ve tutuma etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi.
- [30] Özdemir, O. (2017). Türkçe öğretiminde dijital teknolojilerin kullanımı ve bir web uygulaması örneği. *Turkish Studies*, 12 (4), 427-444.
- [31] Özdemir, O. (2024). *Türkçe dersinde animasyon kullanımının ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin hikâyeyi anlama düzeylerine etkisi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi.
- [32] Sancak, H. (2011). *Ayrılma hâli ekinin (-DAn) işlevleri ve ilköğretim 6. sınıf düzeyinde animasyon (canlandırma) tekniği ile öğretimi* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Sakarya Üniversitesi.
- [33] Taşdelen, Z. (2022). *Animasyon destekli öğretim sürecinin matematiksel ilişkilendirme becerilerine etkisi: türev kavramı örneği* (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi.
- [34] Tüm, G. (2014). Çok uluslu sınıflarda yabancı dil Türkçe öğretiminde karşılaşılan sesletim sorunları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 29 (2), 255-266.
- [35] Türkben, T. ve Alptekin, E. (2023). Türkçe öğretmenlerinin web 2.0 araçları ile dijital hikâye oluşturma yeterliği. *Millî Eğitim*, 52 (238), 909-932.
- [36] Türkben, T. ve Tarakcı, C. R. (2024). Türkçenin yabancı dil olarak öğretiminde web 2.0 araçlarının kullanımı: Lumi örneği. *İhlara Eğitim Araştırmaları Dergisi* 9 (1), 85-116. <https://doi.org/10.47479/ihead.1444069>
- [37] Yıldız, S. (2020). Türkçe öğretiminde teknolojik materyal kullanımı. *ZfWT*, 12 (1), 95-115.

Extended Abstract

The effective use of technological tools in education significantly contributes to the language learning process. While these tools make language teaching more efficient and simpler, they also help the learner retain what is learned by appealing to more than one sense organ. The use of information technologies in education will also contribute positively to the acquisition of digital competence (Kleftodimos, 2024; Türkben & Alptekin, 2023). Multimedia materials make education fun, allow us to get rid of traditional methods, offer an innovative approach, increase students' motivation and academic success, provide students with an individual learning

environment, and enable them to become lifelong learners (Akbulut et al., 2024; Baş & Yıldırım, 2018; Elvan & Mutlubaş, 2020; İnal & Çakır, 2021; Kaya, 2023; Yıldız, 2020).

Animated films are among these multimedia tools. They appeal to children both visually and audibly, and children grow up with animated films from their infancy. Integrating an element that they are so closely involved with into education has the power to arouse interest, curiosity, and desire in children (Çelik, 2024). Animations can construct elements such as facial expressions, movements, and dialogues of characters more effectively (Ayvaz-Tunç & Yavuz, 2023). When the literature is examined, it has been determined that the use of animation in language teaching concretizes grammar topics and increases academic success (Kanda, 2018; Klefodimos, 2024; Özcan, 2015; Özdemir, 2024; Sancak, 2011; Taşdelen, 2022), positively improves concept learning and Turkish learning attitudes (Kurt, 2018), improves students' reading comprehension (Özdemir, 2024), writing skills and motivates them to write (Çelik, 2024). Since language learners will encounter more than one dialogue in animation, listening and speaking skills can also be improved. Many web 2.0 tools can be used in language teaching for animation production, but some of them are difficult for beginners to use, while the characters used in some of them are cartoon characters and do not look like real people. In fact, in a study conducted with teachers, they were required to use web 2.0 tools used in animation production, and the prospective teachers were satisfied with Plotagon, a digital story tool with animation content. All of the prospective teachers who used this tool stated that they would continue to use this tool in the future, that they were partially satisfied with Animaker, and that they did not plan to use Wondershare again (Kansızoğlu et al., 2024). When the frequently used existing animation programs are used by researchers and their positive and negative aspects are compared, it can be said that teachers can benefit from Plotagon in animation production.

In summary, the correct use of technology in education offers significant opportunities to enhance the quality of teaching and increase students' success while enriching students' learning processes. Ai-supported tools and animations can be used as effective materials in students' language learning processes and can increase their interest in learning. Therefore, knowing how to use these tools and how they can be integrated into language teaching is important.

This research was conducted with an applied research design. "Applied research is research that is conducted to solve a practical problem and aims to obtain findings directly related to the field of application (Ary et al., 2018; Mertens, 2014). Such research offers solution-oriented approaches on issues such as evaluating the effectiveness of technological tools in education." Data Collection Process

The data collection process in the research consists of literature review and application stages.

Literature review: In studies conducted on existing animation tools, the place, effectiveness, and usability of these tools in education were examined.

Application stage: First, the most frequently used animation tools were used by the researchers, and it was decided to explain how this tool was used through activities using the Plotagon animation tool, which was thought to be usable and effective. Then, animations were prepared using the Plotagon tool, which was explained step by step.

The research findings were evaluated with the descriptive analysis method, which is one of the qualitative analysis methods for the production stages of the created animations and animation samples. "Descriptive analysis is the process of interpreting the collected data according to predetermined themes, used by researchers to describe events, phenomena or situations in depth. The purpose of this analysis technique is to present the obtained data in an organized and interpreted form (Creswell, 2014; Neuman, 2014; Yıldırım and Şimşek, 2013). In this study, firstly, studies on technology-supported language teaching, the use of web 2.0 tools in education, and the use of animation in language teaching were examined, and the animation-making tool that was shown to be effective by studies was determined. While determining the subjects of the animations, the dialogue subjects suitable for A1 and A2 levels were determined by the researchers, then the frequently used dialogue subjects in the A1-A2 textbooks, which are frequently used in literature, were compared with the determined subjects, and the final form of the subject titles of the animation videos was decided.

The first finding of the research is the production stages of animations prepared for A1 and A2 levels of teaching Turkish as a foreign language using

the animation tool Plotagon. After deciding on the appropriate animation tool and topics, appropriate characters were created via Plotagon. In selecting and arranging scenes according to the text stage, scenes suitable for the places where the dialogues take place were selected, and the most appropriate scenes for the content were determined by examining Plotagon's existing scene library. However, since the environments in the determined texts were not available one-to-one in some cases, arrangements were made in the content to maintain the integrity of meaning between the scenes and dialogues. In the integration of the texts into the stage, the mimic, gesture, and body language of each character were adapted to make the dialogues more natural. In the dubbing stage, audio recordings were made by considering elements such as the rhythm of each character's speech, emphasis, and intonation, and special attention was paid to the synchronization of the voice and character movements. In the final stage, cultural elements and additional sound effects were added to the animations using Adobe Premiere Pro, and the fluency of the videos was increased. The second finding is related to the animation content created. Within the scope of the research, a total of 10 animations were prepared at the A1 and A2 levels, and five different topics were determined for each level. While animations were produced for the A1 level about getting to know each other, shopping, patient-doctor dialogue, weather, and job application, animations were prepared for the A2 level on the subjects of holidays, travel, real estate agent, going to a café, and hobbies-phobias. QR codes for each animation were created and made available to the relevant people. Animations at the A1 level provide ease of learning for beginner-level students by addressing basic dialogues and the most common communication situations encountered in daily life. On the other hand, animation at the A2 level focused on topics that required students to communicate more extensively, and the dialogues were made longer and more detailed. Animation content at both levels was designed to provide students with language skills that they can use in daily life.

In this study, unlike other studies conducted by using other animation applications by the researchers, the Plotagon animation-making tool, which is considered to be the most usable and whose effectiveness has been demonstrated by the studies, was used in teaching Turkish as a foreign language, and a total of 10 animation videos, five for each level at A1 and A2, were prepared, the preparation steps were explained, and the prepared animations were presented to the relevant parties with QR codes. It was

determined that there is insufficient work on teaching Turkish as a foreign language. Thus, it is thought that the use of animations, whose effectiveness has been proven in numerous studies of teaching Turkish as a mother tongue, in this field, demonstrating their effectiveness and informing teachers about how animation tools can be used and might contribute to the development of the field of teaching Turkish as a foreign language.