



**KAHOOT! VE PLİCKERS UYGULAMALARININ ORTAOKUL
ÖĞRENCİLERİNİN İNGİLİZCE KELİME ÖĞRENME BAŞARILARINA
VE İNGİLİZCE DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ**

Kübra Alibıyıkolu

YÜKSEK LİSANS TEZİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

KASIM, 2024

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 6 (altı) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Kübra
Soyadı : Alibıyıkoglu
Bölümü : Eğitim Programları ve Öğretim
İmza :
Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı: Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Ortaokul Öğrencilerinin İngilizce Kelime Öğrenme Başarılarına ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi
İngilizce Adı : The Impact of Kahoot! and Plickers Applications on the English Vocabulary Learning and Attitude towards English Lessons of the Secondary School Students

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Yüksek lisans tez önerisi yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada gösterdiğimi ve kaynakça kısmında gösterilen bölümler haricindeki ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Kübra ALİBİYİKOĞLU

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Kübra Alibıyıkoglu tarafından hazırlanan “Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Ortaokul Öğrencilerinin İngilizce Kelime Öğrenme Başarılarına ve İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği /oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Semra GÜVEN

(Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Üye: Prof. Dr. Sevil FİLİZ

(Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

Üye: Doç. Dr. Subhan EKŞİOĞLU

(Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Sakarya Üniversitesi)

Tez Savunma Tarihi: 23/10/2024

Bu tezin Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı’nda Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban ÇETİN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü



Aileme

TEŐEKKÜR

Tez sürecimde bilgi ve birikimlerini benimle paylaşarak bana destek olan ve yol gösteren, bu tezi geliştirip ortaya çıkarmamda emek sarf eden danışman hocam Sayın Prof. Dr. Semra GÜVEN'e teşekkür etmeyi bir borç bilirim.

Aynı zamanda çalışmama olan kıymetli katkılarından dolayı değerli jüri üyeleri Prof. Dr. Sevil FİLİZ ve Doç. Dr. Subhan EKŐİÖĐLU hocalarıma içten teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak bu süreçte manevi desteklerini benden esirgemeyen, beni yetiştiren ve bana her daim güç veren aileme sonsuz teşekkür ederim.

**KAHOOT! VE PLİCKERS UYGULAMALARININ ORTAOKUL
ÖĞRENCİLERİNİN İNGİLİZCE KELİME ÖĞRENME
BAŞARILARINA VE İNGİLİZCE DERSİNE YÖNELİK
TUTUMLARINA ETKİSİ**

(Yüksek Lisans Tezi)

Kübra Alibıyıkoglu

GAZİ ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Kasım 2024

ÖZ

Bu çalışmanın amacı, Kahoot! ve Plickers uygulamalarının yabancı dil derslerinde kullanılmasının 8. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarına ve İngilizce dersine ilişkin tutumlarına herhangi bir etkisi olup olmadığını araştırmaktır. Çalışma, Kastamonu iline bağlı iki ilçede yer alan iki farklı ortaokula devam etmekte olan 21'i deney, 21'i kontrol grubunda olmak üzere toplam 42 sekizinci sınıf öğrencisinin katılımı ile gerçekleştirilmiştir. Çalışma altı hafta sürmüştür. Deney grubunda altı hafta boyunca İngilizce derslerinde Kahoot! ve Plickers uygulamaları kullanılarak kelime öğretimi yapılmış olup kontrol grubunda Web 2.0 araçları

kullanılmadan ders işlenmiştir. Araştırmada karma desen kullanılmıştır. Araştırmanın nicel verileri “Kelime Bilgisi Testi” ve Orakcı (2017) tarafından geliştirilen “İngilizce Tutum Ölçeğinden elde edilmiştir. Araştırmanın nitel verileri ise yarı yapılandırılmış görüş formları ile toplanmıştır. Araştırmadan elde edilen nicel veriler, normallik analizi ve t-testleri kullanılarak analiz edilmiştir. Nitel veriler, içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Analiz sonucunda, deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime öğrenme başarılarında kontrol grubunda yer alan öğrencilere göre anlamlı düzeyde bir artış olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca, deney ve kontrol gruplarının tutum ölçeği son test puanları karşılaştırıldığında puanların deney grubu lehine anlamlı şekilde yüksek olduğu belirlenmiştir. Görüş formları incelendiğinde, öğrencilerin Kahoot! ve Plickers uygulamaları ile ilgili genellikle olumlu görüşler belirttikleri görülmüştür. Buna ek olarak çalışmadan elde edilen veriler ışığında Web 2.0 araçlarının yabancı dil derslerinde kullanılmasına ilişkin uygulayıcılara ve araştırmacılara önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler : yabancı dil eğitimi, kelime öğrenme, tutum, web 2.0 araçları, Kahoot!, Plickers.

Sayfa Adedi : xix+161

Danışman : Prof. Dr. Semra GÜVEN

**THE IMPACT OF KAHOOT! AND PLICKERS APPLICATIONS
ON THE ENGLISH VOCABULARY LEARNING AND
ATTITUDE TOWARDS ENGLISH LESSONS OF THE
SECONDARY SCHOOL STUDENTS**

(M.S. Thesis)

**Kübra Alibıyıköđlu
GAZI UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES**

November 2024

ABSTRACT

The aim of this study is to examine if there is an impact of using Kahoot! and Plickers applications in English classes on 8th graders' English vocabulary learning and attitude towards English lessons. This study conducted with the participation of 42 8th graders (21 in experimental group, 21 in control group) who study in two different secondary schools in Kastamonu's two districts. The study lasted for 6 weeks. The experimental group practiced target vocabulary by the help of Kahoot! and Plickers applications in English classes for six weeks. On the other hand, the control group practiced target vocabulary without mentioned Web 2.0 tools. In this research, mixed method was applied. The quantitative data of the study were gathered by using Vocabulary Achievement Test and English Attitude Scale, developed by Orakcı (2017). The qualitative data of the study were gathered with semi-structured interview forms. The quantitative data were analyzed through normality tests and t-tests. The qualitative data were analyzed through content analysis. The findings revealed that vocabulary achievement post test results of the experimental group are significantly higher than post test results of the

control group. Besides, the attitude of the experimental group towards English lessons has been increased significantly when compared with the control group. According to the results of the semi-structured interview forms, it is understood that the students in the experimental group generally have a positive opinion about Kahoot! and Plickers applications. In addition to that, in the light of the data obtained from the study, a few suggestions about using Web 2.0 tools like Kahoot! and Plickers in foreign language courses were made to the implementors and researchers.



Key Words : foreign language teaching, vocabulary learning, attitude, web 2.0 tools, Kahoot!, Plickers

Page Number : xix+161

Supervisor : Prof. Dr. Semra GÜVEN

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ	vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xvi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xix
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı ve Alt Problemleri.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Sınırlılıklar.....	6
1.5. Sayılıtlar	6

1.6. Tanımlar	7
BÖLÜM 2.....	8
KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	8
2.1. İngilizce Dersi.....	8
2.1.1. Türkiye’de İngilizce Dersi Öğretim Programları	9
2.1.2. Ortaokullarda İngilizce Dersi	10
2.1.3. İngilizce Dersinin Amaçları ve Öğrenme Kazanımları	10
2.1.4. İngilizce Öğretiminde Yararlanılan Öğretim Strateji, Yöntem ve Teknikler	11
2.1.5. İngilizce Dersinde Kazandırılması Gereken Temel Beceriler.....	13
2.2. Öğretimde Kullanılan Kahoot! ve Plickers Uygulamaları.....	15
2.2.1. Kahoot! Uygulamasının Tarihçesi.....	15
2.2.2. Kahoot! Uygulamasının Kuramsal Temeli.....	16
2.2.3. Kahoot! Uygulamasında Öğretmen ve Öğrenci Rolü	17
2.2.4. Kahoot! Uygulamasının Avantajları	20
2.2.5. Kahoot! Uygulamasının Dezavantajları.....	21
2.2.6. Plickers Uygulamasının Tarihçesi	21
2.2.7. Plickers Uygulamasının Kuramsal Temeli	22
2.2.8. Plickers Uygulamasında Öğretmen ve Öğrenci Rolü	23
2.2.9. Plickers Uygulamasının Avantajları	24
2.2.10. Plickers Uygulamasının Dezavantajları.....	24
2.2.11. Yabancı Dil Öğretiminde Kahoot! ve Plickers Uygulamaları	25
2.3. Kelime Öğrenme Başarısı.....	25
2.4. Tutum.....	26

2.5. İlgili Araştırmalar	27
2.5.1. Yabancı Dil Öğretiminde Web 2.0 Araçları ile İlgili Yapılan Araştırmalar	27
2.5.2. Yabancı Dilde Kelime Öğretimi ile İlgili Yapılan Araştırmalar	30
2.5.3. İngilizce Dersine Yönelik Öğrenci Tutum ve Motivasyonları ile İlgili Yapılan Araştırmalar	34
BÖLÜM 3	39
YÖNTEM	39
3.1. Araştırmanın Modeli	39
3.1.1. Deneysel İşlem Uygulaması	40
3.2. Çalışma Grubu	41
3.3. Veri Toplama Araçları	42
3.3.1. Kelime Bilgisi Testi	42
3.3.2. İngilizce Tutum Ölçeği.....	43
3.3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüş Formu.....	44
3.4. Araştırmanın Uygulama Aşamaları.....	44
3.4.1. Deneysel İşlem Öncesi Süreç	45
3.4.2. Deneysel İşlem Süreci	45
3.4.3. Deneysel İşlem Sonrası	52
3.5. Verilerin Toplanması.....	52
3.6. Verilerin Analizi.....	52
3.6.1. Nicel Veri Analizi	52
3.6.2. Nitel Veri Analizi.....	53
BÖLÜM 4	55
BULGULAR	55

4.1. Nicel Verilerin Analizine İlişkin Bulgular	55
4.1.1. Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Öğrencilerin Kelime Öğrenme Başarılarına Etkisi	56
4.1.2. Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi	60
4.2. Nitel Verilerin Analizine İlişkin Bulgular.....	63
4.2.1. Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri	64
4.2.2. Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri.....	65
4.2.3. Kahoot! Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri	66
4.2.4. Plickers Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri	67
4.2.5. Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri.....	68
4.2.6. Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri	69
4.2.7. Kahoot! Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı.....	70
4.2.8. Plickers Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı	71
4.2.9. Kahoot! Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi	72
4.2.10. Plickers Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi	73
4.2.11. Kahoot! Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri	74
4.2.12. Plickers Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri	75
4.2.13. Kahoot! Uygulamasının Önerilmesine Ait Öğrenci Görüşleri	75
4.2.14. Plickers Uygulamasının Önerilmesine Ait Öğrenci Görüşleri.....	76
4.2.15. Kahoot! Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri.....	77

4.2.16. Plickers Uygulamasının Deęiřtirilmesi Gereken Özellikleri.....	78
4.2.17. Kahoot! Uygulaması Öğrenci Görüşleri	78
4.2.18. Plickers Uygulaması Öğrenci Görüşleri.....	79
4.2.19. Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Hangisinin Daha Faydalı Olduđuna Dair Öğrenci Görüşleri.....	80
BÖLÜM 5.....	82
TARTIřMA VE YORUM	82
5.1. Web 2.0 Araçlarının Öğrencilerin İngilizce Kelime Öğrenme Başarıları Üzerindeki Etkisi ile İlgili Tartıřma ve Yorumlar	82
5.2. Web 2.0 Araçlarının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisi ile İlgili Tartıřma ve Yorumlar	84
5.3. Web 2.0 Araçlarına Yönelik Öğrenci Görüşleri ile İlgili Tartıřma ve Yorumlar.....	86
BÖLÜM 6.....	89
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	89
6.1. Sonuçlar	89
6.1.1. Nicel Alt Problemlere Yönelik Sonuçlar	89
6.1.2. Nitel Verilerle İlgili Alt Probleme Yönelik Sonuçlar	91
6.2. Öneriler.....	91
6.2.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler.....	92
6.2.2. Arařtırmacılara Yönelik Öneriler	92
KAYNAKLAR.....	93
EKLER	104
Ek 1. Kelime Bilgisi Testi	105
Ek 2. İngilizce Tutum Ölçeđi.....	113

Ek 3. Kahoot! Uygulaması Görüş Formu	114
Ek 4. Plickers Uygulaması Görüş Formu	115
Ek 5. Deneysel İşlem Süreci ile İlgili Fotoğraflar.....	116
Ek 6. Deney Grubu Ders Planları.....	121
Ek 7. Kontrol Grubu Ders Planları.....	143



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. <i>Çalışma Deseninin Gösterimi</i>	40
Tablo 2. <i>Çalışma Grubuna Yönelik Bilgiler</i>	41
Tablo 3. <i>Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Bilgisi Ön Test-Son Test Puanlarına Ait Normallik Testi Sonuçları</i>	56
Tablo 4. <i>Deney ve Kontrol Gruplarının İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test-Son Test Puanlarına Ait Normallik Testi Sonuçları</i>	56
Tablo 5. <i>Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Ön Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi</i>	57
Tablo 6. <i>Deney Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi</i>	58
Tablo 7. <i>Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi</i>	59
Tablo 8. <i>Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Son Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi</i>	59
Tablo 9. <i>Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi</i>	60
Tablo 10. <i>Deney Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi</i>	61

Tablo 11. <i>Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi</i>	62
Tablo 12. <i>Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi</i>	63
Tablo 13. <i>Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri</i>	64
Tablo 14. <i>Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri</i>	65
Tablo 15. <i>Kahoot! Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri</i>	66
Tablo 16. <i>Plickers Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri</i>	67
Tablo 17. <i>Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri</i>	68
Tablo 18. <i>Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri</i>	69
Tablo 19. <i>Kahoot! Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı</i>	70
Tablo 20. <i>Plickers Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı</i>	71
Tablo 21. <i>Kahoot! Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi</i>	72
Tablo 22. <i>Plickers Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi</i>	73
Tablo 23. <i>Kahoot! Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri</i>	74
Tablo 24. <i>Plickers Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri</i>	75
Tablo 25. <i>Kahoot! Uygulamasının Önerilmesine Ait Öğrenci Görüşleri</i>	76
Tablo 26. <i>Plickers Uygulamasının Önerilmesine İlişkin Öğrenci Görüşleri</i>	76
Tablo 27. <i>Kahoot! Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri</i>	77
Tablo 28. <i>Plickers Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri</i>	78
Tablo 29. <i>Kahoot! Uygulaması Öğrenci Görüşleri</i>	79

Tablo 30. *Plickers Uygulaması Öğrenci Görüşleri* 79

Tablo 31. *Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Hangisinin Daha Faydalı Olduğuna Dair Öğrenci Görüşleri* 80



ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1.</i> Kahoot!’un ana sayfası	16
<i>Şekil 2.</i> Kahoot! soru türleri.....	17
<i>Şekil 3.</i> Kahoot! podyum	18
<i>Şekil 4.</i> Kahoot! oyun modları	19
<i>Şekil 5.</i> Kahoot! rapor ekranı	19
<i>Şekil 6.</i> Kahoot! öğrenci giriş ekranı	20
<i>Şekil 7.</i> Plickers ana sayfası	22
<i>Şekil 8.</i> Plickers soru hazırlama ekranı	23
<i>Şekil 9.</i> Plickers kart örnekleri	23
<i>Şekil 10.</i> Plickers rapor ekranı	24

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümü araştırma probleminin durumu, araştırmanın amacı ve alt problemlerini, araştırmanın önemini, varsayımlarını, araştırmanın kapsam ve sınırlılıkları, ilgili tanımları içermektedir.

1.1. Problem Durumu

Son yıllarda teknoloji, iletişim ve ulaşım alanlarındaki hızlı gelişmeler günlük yaşamda birçok değişikliğe sebep olmuştur. Yaşanan gelişmeler sayesinde, insanlar birbirleriyle kolayca iletişim kurabilir ya da dünyanın başka bir yerinde yaşanan bir olayla ilgili hızlıca bilgi sahibi olabilir hale gelmiştir. Bunun yanında, ihtiyaç duyduğu bir bilgiye kısa zamanda ve kolay bir şekilde ulaşabilme imkanına sahip olmuştur. Günümüzde iletişim ve bilgi teknolojisi alanlarında meydana gelen gelişmeler eğitimin her alanını, özellikle yabancı dil eğitimini büyük ölçüde etkilemiştir. Küreselleşen dünyada, diğer uluslar ile olan iletişimi sağlamak bağlamında yabancı dil eğitimi önem kazanmış ve kişilerin ve toplumların ihtiyaçlarından dolayı bir mecburiyet haline gelmiştir (Demirtaş ve Erdem, 2015).

Eski çağlardan günümüze kadar, yabancı dil öğrenmek diğer toplumlarla iletişim kurabilmek için oldukça önemliyken; son yıllarda teknoloji ve haberleşmenin gelişmesiyle birlikte yabancı dil öğrenmek son derece gerekli hale gelmiştir. Küreselleşmenin yaygınlaşması ile uluslar

arasındaki ekonomik ve kültürel etkileşimler artmış ve uluslar birbirleriyle bağlantı ve iletişim kurabilmek için İngilizce dilini seçmiştir; böylece İngilizce bir dünya dili olmuştur (Türkben, 2019). Uluslararası ortak dil haline gelen İngilizce bilimde, sanatta, sporda, teknolojiye ve küresel organizasyonlarda en çok kullanılan dil durumundadır (Demir ve Yavuz, 2014). Dünyada yaşanan gelişmelerden haberdar olmak ve yenilikleri takip ederek çağın gerisinde kalmamak için, ortak dil haline gelen İngilizcenin okullarda öğrenilmesi ve öğretilmesi büyük bir ihtiyaçtır. Yabancı dil bilmenin ve öğrenmenin önemli hale gelmesi, bireysel ve toplumsal ihtiyaçları karşılayacak, bireyleri çağın şartlarına göre yetiştirecek olan öğretim yöntemlerinin geliştirilmesini son derece gerekli kılmıştır (Dinçer ve Saracoğlu, 2017).

Her devlet bugün ekonomik olarak kalkınmak, teknolojik olarak ilerlemek, toplumsal düzeni sağlamak, mutlu ve sağlıklı insanlar yetiştirmek, kültürünü koruyarak gelecek kuşaklara aktarmak ve diğer ülkelere bağımlı olmamak için etkili bir eğitim sistemine gereksinim duymaktadır. Bu durum da eğitim sisteminin ve öğretim yöntemlerinin dönemin şartlarına göre sürekli yenilenip güncellenmesi ihtiyacını ortaya çıkarmaktadır. Toplumlar çağın gerisinde kalmamak için eğitim sistemlerini çağın gereksinimlerine göre yapılandırmalıdır. Bu nedenle son dönemde ortaya çıkan teknolojik gelişmeleri eğitime entegre etmek ve bu gelişmelerden derslerde özellikle iletişimsel bir ders olan İngilizce öğretiminde yararlanmak son derece önem taşımaktadır.

İngilizce öğretiminde teknolojik araçlar; bilgiyi ortaya çıkarmak, bilgiyi etkin bir biçimde öğretmek, bilginin ne oranda öğrenildiğini test etmek ve bilginin kalıcılığına katkı sağlamak gibi çeşitli amaçlarla kullanılmaktadır (Yıldız ve Ateşli, 2022). Teknolojik araçların eğitim ve öğretimde kullanılmaya başlanması, öğrencilerin derslere daha aktif bir biçimde katılmalarını mümkün kılmaktadır. Özellikle son yıllarda öğrenciler teknoloji ile çok daha yakından ilgilidir. Prensky (2001), doğduklarından itibaren yaşamlarının her safhasında teknoloji ile iç içe oldukları için yeni nesli “dijital yerliler”; teknoloji ile yaşamlarının daha ileri safhasında tanışan öğretmenleri ise “dijital göçmenler” olarak adlandırmaktadır. O halde dijital yerlilerin derslerle daha ilgili olmalarını sağlamak ve dikkatlerini çekebilmek için derslerde teknolojik araçların daha sıklıkla kullanılması gerekmektedir.

Son yıllarda bu farkındalığın artması ile “oyunlaştırma” kavramı ortaya çıkmıştır. Oyunlaştırma kavramı, İngiliz bilgisayar programcısı olan Nick Pelling tarafından 2002 yılında ortaya atılsa da ancak 2010 yılında popüler bir hale gelmiştir (Öztürk ve Eren, 2020). Oyunlaştırma kavramı ile ilgili birçok tanım bulunmaktadır. Caponetto, Earp ve Ott (2014)’a göre oyunlaştırma kavramı genel olarak oyun mekaniklerinin öğrenme sürecine katkıda bulunmak amacıyla oyun dışı ortamlarda kullanılmasını ifade etmektedir. Oyunlaştırma, oyun tabanlı mekanik, estetik ve oyun düşüncelerinin kişilerin dikkatini çekmek, öğrenmeyi sağlamak ve problem çözmek için kullanılmasıdır. (Kiryakova, Angelova, ve Yordanova, 2014) Sanchez, Oostendorp, Fijnheer ve Lavoué (2020)’a göre oyunlaştırma, oyuncu deneyimine dayanan ve oyun tasarım ilkeleri çerçevesinde motivasyonu artırmayı hedefleyen bir süreç olarak düşünülmektedir. En genel tanımı ile oyunlaştırma, oyunların bağlamı dışındaki yerlerde kullanılarak öğrenme süreçlerinin daha ilgi çekici bir hale getirilmesidir.

Oyunlaştırma tasarımında oyun mekanikleri, oyun dinamikleri ve oyun estetiği ölçütlerinin bulunması gerekmektedir (Yapıcı ve Karakoyun, 2017). Oyun mekanikleri puan, seviye, rozet, gibi elemanları içermektedir (Nah, Zeng, Telaprolu, Eschenbrenner ve Brenda, 2014). Oyun dinamikleri, oyun tecrübelerinin liderlik panosu, ödül, ilerleme grafikleri ve dönüt gibi çıktılarıdır. Oyun estetiği, oyunlaştırma sisteminin içindeyken oyuncuda meydana gelmesi istenen duygusal tepkileri ifade etmektedir (Tetik ve Korkmaz, 2018). Oyunlaştırma süreci tasarlanırken bağlanma, kullanırken eğlenme ve kullanıcı deneyimlerini artırma olmak üzere üç noktaya oldukça dikkat edilmesi gerekmektedir (Bolat, Şimşek, ve Ülker, 2017). Eğitimde oyunlaştırmanın amacı, öğrencilerin derse ilgilerini çekerek öğrenirken aynı zamanda eğlenmelerini sağlamaktır. Günümüzde eğitimde kullanılan birçok oyunlaştırma uygulaması bulunmaktadır. Eğitimde Quizlet, Quizizz, Padlet, Kahoot!, Plickers, Canva, LearningApps, Wordwall, Duolingo, Mentimeter, Liveworksheets, ToonyTool, AnswerGarden, JigsawPlanet, Survey Monkey, Voki, Classdojo, Socrative, Popplet, Chatterpix, Bitmoji, Wordcloud, Plotagon, Edmodo, Powtoon, Quizalize, Quiver, Toondoo gibi Web 2.0 araçları kullanılmaktadır. Bunlardan en yaygın olan ve tercih edilen oyunlaştırma uygulamaları, Kahoot! ve Plickers uygulamalarıdır.

Söz konusu Web 2.0 araçları yabancı dil eğitiminde de sıklıkla kullanılmaktadır. Yabancı dil öğreniminin temel koşullarından biri kuşkusuz kelime bilgisi olduğu halde öğrenciler kelimeleri öğrenmede ve öğrendikleri kelimeleri akıllarında tutmada zorluk yaşamaktadır. Kelime öğrenmede yaşadıkları sıkıntılar nedeniyle derslere karşı daha ilgisiz hale gelmekte ve derslere motive olmakta zorlanmakta ve derse karşı olumsuz tutumlar geliştirebilmektedir. Teknolojik araçların sınıf içerisinde kullanılması öğrenmeyi eğlenceli hale getirerek ve öğrencileri öğrenme sürecinin merkezine alarak öğrencilerin derslere daha ilgili olmalarına yardımcı olmaktadır. Teknolojik araçların eğitimde kullanılmasının öğrencilerin derslerdeki başarılarını, motivasyonlarını ve derse ilişkin tutumlarını olumlu düzeyde artırdığı düşünülmektedir. İlgili literatür incelendiğinde Web 2.0 araçlarının kullanımlarının öğrencilerin İngilizce kelime bilgileri ve İngilizce dersine karşı tutumlarına etkisi ile ilgili çeşitli çalışmalar mevcuttur ancak bu çalışmalarda Web 2.0 araçlarından birinin ele alındığı görülmektedir (Özer, Ersoy, ve Koçoğlu, 2017; Ünal, 2018; Çinar, Arı, 2019; Korkmaz, Vergili, Çakır, Erdoğan, 2019; Emecen, 2019; Türk, 2019; Karakaya, 2020; Puğ, 2020; Çaparlar, 2021; Sercanoğlu, Bolat ve Göksu, 2021; Babacan ve Güler, 2022; Değirmencioğlu ve Gılanlıoğlu, 2023). Kahoot! ve Plickers uygulamalarının birlikte kullanıldığı bir çalışmaya pek rastlanmamıştır. Bu çalışmanın, Kahoot! ve Plickers araçlarının sınıf içerisinde kullanılmasının öğrencilerin yabancı dilde kelime öğrenme başarısı ve İngilizce dersine yönelik tutumları üzerindeki etkileri noktasında literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Alt Problemleri

Bu çalışmanın amacı, İngilizce derslerinde Kahoot! ve Plickers uygulamalarının kullanımının 8. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumları üzerindeki etkilerini incelemektir. Araştırmanın genel amacına bağlı olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır.

1. Kahoot! ve Plickers uygulamaları, öğrencilerin İngilizce kelime öğrenme başarılarını etkilemekte midir?
 - a. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin İngilizce kelime bilgisi testinden aldıkları ön test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

- b. Deneş grubundaki öęrencilerin İngilizce kelime bilgisi testinden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
 - c. Kontrol grubundaki öęrencilerin İngilizce kelime bilgisi testinden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
 - d. Deneş ve kontrol grubundaki öęrencilerin İngilizce kelime bilgisi Testinden aldıkları son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
2. Kahoot! ve Plickers uygulamaları, öęrencilerin İngilizce dersine karşı tutumlarını etkilemekte midir?
- a. Deneş ve kontrol grubundaki öęrencilerin İngilizce tutum ölçeęinden aldıkları ön test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
 - b. Deneş grubundaki öęrencilerin İngilizce tutum ölçeęinden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
 - c. Kontrol grubundaki öęrencilerin İngilizce tutum ölçeęinden aldıkları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
 - d. Deneş ve kontrol grubundaki öęrencilerin İngilizce tutum ölçeęinden aldıkları son test puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
3. Deneş grubunda yer alan öęrencilerin Kahoot! uygulamasına ilişkin görüşleri nelerdir?
4. Deneş grubunda yer alan öęrencilerin Plickers uygulamasına ilişkin görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma ile Kahoot! ve Plickers uygulamalarının İngilizce derslerinde kullanılmasının 8. sınıf öęrencilerinin kelime öğrenme başarılarına ve İngilizce dersine karşı tutumlarına etkisinin araştırılması amaçlanmıştır. Günümüzde dijital yerliler olarak adlandırılan yeni neslin derslerde ilgisini çekebilmek oldukça zor hale gelmiştir. Öęrenciler neredeyse doğdukları anda teknoloji ile tanıştıklarından teknoloji onlar için yaşamlarının ayrılmaz bir parçası halindedir. Hal böyle iken öęrencilerin bu konudaki ihtiyaçları göz önüne alınarak son yıllarda eğitime teknolojik gelişmeler entegre edilmeye başlanmıştır. Ayrıca öęrenciler bilgisayar oyunlarından son derece keyif aldıkları için dersleri oyun ortamına dönüştüren “Eğitimde Quizlet, Quizizz, Padlet, Kahoot!, Plickers, Canva, LearningApps, Wordwall, Duolingo, Mentimeter, Liveworksheets,

ToonyTool, AnswerGarden, JigsawPlanet, Survey Monkey, Voki, Classdojo, Socrative, Popplet, Chatterpix, Bitmoji, Wordcloud, Plotagon, Edmodo, Powtoon, Quizalize, Quiver, Toondoo” gibi oyunlaştırma uygulamaları ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada bu uygulamalar arasından kullanımı ve ulaşımı daha kolay olan Kahoot! ve Plickers uygulamalarının kullanılması tercih edilmiştir. Literatür incelendiğinde birden fazla oyunlaştırma uygulamasının bir arada kullanıldığı çalışma sayısı sınırlıdır. Bu çalışma, oyunlaştırma uygulamalarının yabancı dil eğitiminde kelime öğretimi ve öğrencilerin ders ile ilgili daha olumlu bir tutum geliştirmeleri konusunda etkili olup olmadığı konusunda literatüre katkı sağlaması ve ileride bu konu ile ilgili yapılacak araştırmalara ışık tutması beklenmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

1. Çalışma, 2023-2024 eğitim-öğretim yılı güz döneminde gerçekleştirilmiştir.
2. Çalışma, Kastamonu iline bağlı iki farklı ilçede bulunan iki ortaokulda 8. sınıfa devam etmekte olan 42 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir.
3. Çalışma, 6 hafta ile sınırlıdır.
4. Çalışma, Kahoot! ve Plickers uygulamaları ile sınırlıdır.
5. Çalışma, 2023-2024 yılında okutulan Upswing 8. Sınıf İngilizce ders kitabının 3. ve 4. ünitelerinde (In the Kitchen ve On the Phone) bulunan kelimeler ile sınırlıdır.
6. Çalışma, İngilizce kelime bilgisi testi, İngilizce tutum ölçeği ve görüş formu verileri ile sınırlıdır.

1.5. Sayıtlar

Araştırmada kullanılan ölçme araçları ve çözümlene yöntemlerinin araştırmanın amacına uygun olduğu ve öğrencilerin ölçme araçlarındaki sorulara içtenlikle ve dürüst bir biçimde yanıt verdikleri varsayılmaktadır.

1.6. Tanımlar

Oyunlaştırma: Oyun ile ilgili unsurların problem çözme amacıyla oyun dışı alanlarda kullanıldığı bir dizi aktivite ve süreci ifade etmektedir (Kurtoglu, 2021).

Web 2.0: İnternette içeriğin kullanıcılar tarafından değiştirilebildiği etkileşimli teknolojiye verilen isimdir (Akkaya, 2020).

Kahoot!: Sınıflarda ve diğer öğrenme ortamlarında kullanılmak üzere tasarlanmış oyun tabanlı bir öğrenme platformudur (Ünal, 2018).

Plickers: Birbirinden farklı Plickers kartlarının öğrencilere dağıtılması ve bu kartların kullanıcının mobil telefonunun kamerası yardımıyla taratılması ile öğretmenlere anlık dönüt sağlayan bir öğrenme platformudur.

Motivasyon: Kişinin amaca yönelik davranışlarını başlatan, harekete geçiren, yönlendiren ve sürdüren ihtiyaç ve arzulardır (Geniş, 2022).

BÖLÜM 2

KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde “İngilizce Dersi”, “İngilizce Dersinde Kazandırılması Gereken Temel Beceriler”, “Kahoot! ve Plickers Uygulamaları”, “Kelime Öğrenme Başarısı” ve “Tutum” başlıkları altında araştırmanın konusu ile ilgili bilgilere ve konuyla ilgili yurt içinde ve yurt dışında gerçekleştirilen araştırmalara yer verilmiştir.

2.1. İngilizce Dersi

İngilizce dünyada ortak dil (lingua franca) olarak kabul edilen bir dildir. Bu nedenle bireyler ve toplumlar birbiriyle iletişim kurmak, etkileşim halinde olmak, dünyadaki gelişme ve değişimlerden haberdar olmak için İngilizce eğitimine önem vermelidir. İngilizce, Türkiye’de de okullarda zorunlu yabancı dil olarak okutulmaktadır. İlk olarak Osmanlı İmparatorluğu döneminde 19. yüzyılın sonlarında İngiliz ve Amerikan misyoner okullarında İngilizce eğitimi verilmeye başlanmış ve Türkiye Cumhuriyeti döneminde, 1924 yılında yürürlüğe alınan Öğretim Birliği Yasası gereğince İngilizcenin üç yabancı dilden biri olarak okutulması kararlaştırılmıştır (Özdemir, 2012).

2.1.1. Türkiye’de İngilizce Dersi Öğretim Programları

Geçmişten bugüne kadar çeşitli değerlendirmeler sonucu eğitim sisteminde meydana gelen yeniliklerle beraber İngilizce eğitiminde değişiklikler yapılmıştır. İngilizcede programındaki değişiklikler, öğrencilerin İngilizcede hangi becerileri gerçekleştirip gerçekleştiremediklerinden çok öğretme-öğrenme süreci boyunca ne kadar ilerleme kaydedebildiklerinin bir göstergesi olarak yapılmaktadır (Dinçer ve Saracoğlu, 2017). Türkiye’de İngilizce eğitimi, yaşanan çeşitli ekonomik ve politik gelişmelerle birlikte değişikliğe uğramıştır.

1983 yılında kabul edilen Yabancı Dil Eğitim ve Öğretim Kanunu ile yabancı dillerde eğitim programlarının tasarlanması ve uygulanması Millî Eğitim Bakanlığı sorumluluğuna verilmiştir (Yıldız ve Korkmazgil, 2021). İngilizce eğitiminde ilk köklü değişiklik 1997 yılındaki eğitim reformu ile gerçekleşmiştir. 1997 yılında ilköğretim 8 yıla çıkarılmış ve İngilizce eğitimi daha önce ortaokul seviyesinde verilirken bu tarihten sonra 4. sınıftan itibaren verilmeye başlanmıştır. Ortaokul İngilizce hedeflerinin, öğrencilere dört dil becerisi ile iletişimsel olarak edindirilmesi amaçlanmıştır (Kırkgöz, 2007). 2006 yılında, liselerde yabancı dil eğitimine bir standart getirmek için hazırlık sınıfları kaldırılarak İngilizce eğitimi dört yıla yayılmıştır. Yenilenen İngilizce programıyla beraber, İngilizce eğitimi çağdaş ilkelere dayalı bir hale getirilmeye çalışılmıştır. 2013 yılında, eğitim sistemi 4+4+4 sistemine dönüştürülerek İngilizce eğitimi 2. sınıf düzeyine indirilmiştir. 2014 ve daha sonra hazırlanan İngilizce programlarında, bilgi ve iletişim teknolojilerinin, değerler ve kültür kavramlarının daha baskın olarak bulunduğu görülmektedir (Gel, 2019). Son olarak 2018 yılında İngilizce Öğretim Programı hazırlanmış olup halen bu program kullanılmaktadır. 2023-2024 eğitim-öğretim yılından itibaren İngilizce dersi ile ilgili değerlendirme basamağında değişikliğe gidilmiş olup ortaokul ve liselerde sınavların “listening (dinleme)”, “speaking (konuşma)”, “reading (okuma)” ve “writing (yazma)” temel becerilerini ayrı ayrı ölçecek şekilde tasarlanmasına karar verilmiştir.

2.1.2. Ortaokullarda İngilizce Dersi

Ortaokullarda İngilizce dersleri 5 ve 6. sınıf düzeyinde haftada 3 saat; 7 ve 8. sınıf düzeyinde haftada dört saat olacak şekilde verilmektedir. Millî Eğitim Bakanlığı tarafından ortaokul sınıf düzeyleri için belirlenmiş olan 10 tema yıl içerisinde öğrencilere verilmektedir. Bir sınıfta bulunan öğrencilerden on veya daha fazlasının talep etmesi halinde haftada 2 saat olarak Seçmeli İngilizce dersi de açılabilir. Pilot okul olarak belirlenen okullarda 5. sınıf düzeyinde haftada 11 veya 13 saat olmak üzere İngilizce ağırlıklı eğitim verilebilmektedir.

2.1.3. İngilizce Dersinin Amaçları ve Öğrenme Kazanımları

İngilizce Öğretim Programının, “vatanımızda İngilizce öğretimini daha kaliteli hale getirmek, öğrencilerin İngilizceyi bir iletişim aracı olarak benimsemesini sağlamak suretiyle dil öğrenmeyi daha verimli hale getirmek, öğrencilerin teknoloji kullanımı gibi yeni çağın gereksinimlerini karşılayabilmelerini, kendi öğrenmelerinin sorumluluğunu alabilmelerini, daima kendilerini geliştirmelerini ve düşünme becerileri aracılığıyla problem çözmelerini sağlamak” amacıyla hazırlandığından söz edilmektedir (MEB, 2011). 2013 ve 2018 programları, 2011 programında olduğu gibi, öğrencilerin İngilizceyi öncelikle iletişimsel amaçlarla kullanmalarını, öğrencilerin okulda gerçek hayat deneyimleri yaşamalarını, teknolojik aletleri kullanabilmelerini, iş birliği içinde çalışabilmelerini ve öğrenmeyi öğrenmelerini amaçlamaktadır. Öğretim programlarının, öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun, dört dil becerisini (dinleme, konuşma, okuma, yazma) dengeli bir biçimde geliştirmeyi amaçlayan, öğrencilerin kültürler arası becerisini geliştirmeye yönelik, öğrenci merkezli ve öğrencilerin kendi yeteneklerini keşfetmelerini sağlayacak şekilde hazırlandığından söz edilmektedir. Öğrencilerin bağımsız ve aktif olmaları, dört dil becerisinin eşit bir biçimde geliştirilmesi, iletişim odaklı bir öğrenme ortamı sunulması, öğrencilerin teknoloji okuryazarı olmaları, yaratıcı ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesi hedeflenmektedir.

Öğretim programında yer alan tüm kazanımlar, Avrupa Dilleri Öğretimi Ortak Çerçeve Programı odağı alınarak oluşturulmuştur. 5. sınıfa ait kazanımlar incelendiğinde, kazanımların “dinleme, konuşma ve okuma (listening, speaking, reading) becerileri altında toplandığı

görülmektedir. 6. sınıfa ait kazanımlarda dinleme ve okuma becerileri aynı kalmakla birlikte konuşma becerisi sözlü etkileşim (spoken interaction) ve sözlü üretim (spoken production) olarak ikiye ayrılmıştır. 7 ve 8. sınıf düzeyindeki kazanımlara 6. Sınıfta yer alan dil becerilerine ek olarak yazma (writing) becerisi eklenmiştir.

2.1.4. İngilizce Öğretiminde Yararlanılan Öğretim Strateji, Yöntem ve Teknikler

Geçmişten günümüze yabancı dil eğitimi devletler için oldukça önemli bir konumda bulunmaktadır. Bu nedenle yabancı dil nasıl daha iyi öğrenilir noktasında zaman içerisinde birçok gelişme yaşanmıştır. Zamanla birbirinden farklı ve diğerinden üstün olduğuna inanılan çeşitli yöntem ve teknikler geliştirilmiştir. İngilizce öğretiminde eski yöntemlerden biri Dilbilgisel Çeviri Yöntemidir. Bu yöntem öğretmen merkezli bir yaklaşım olup öğrencilerin metinleri hedef dilden ana dile çevirmelerine ve dilbilgisi öğrenimine ağırlık vermektedir (Larsen-Freeman ve Anderson, 2011). Bir diğer eski ve yaygın kullanılan yöntem ise Doğrudan Yöntemdir. Bu yöntemde amaç iletişim kurmayı öğrenmektir. Öğrenciler hedef dilde düşünmeyi öğrenmelidir. Dil öğreniminin ancak hedef dilde konuşarak mümkün olacağını ifade etmektedir. Burada ana dil kullanılmamaktadır. Kelime öğretimi dilbilgisinden önce gelmektedir (Richards ve Rodgers, 2014). Diğer yöntem Duyuşsal-Dilsel Yöntemdir. Bu yöntem çok fazla tekrara ve ezbere dayanmaktadır. Kelime öğretiminden çok dilbilgisi kalıplarını öğrenciye ezberletmeyi hedeflemektedir. Dilbilgisi kuralları doğrudan verilmez. Davranışçı bir yaklaşıma sahiptir. Olumlu pekiştirici bu yöntem için oldukça önemlidir. Öğrencilerin verdiği doğru yanıtlar alışkanlık kazandırması açısından anında pekiştirilmelidir (Larsen-Freeman ve Anderson, 2011). Yaygın olarak kullanılan bir diğer İngilizce öğretim yöntemi Tam Fiziksel Tepki (TPR) Yöntemidir. Bu yöntemde amaç öğrenenlerin anlamlı sözel komutlara fiziksel tepki verebilmesidir. TPR, öğrenenleri konuşmaları için zorlamadan aktiviteleri katılma olanağı sunduğu için öğrenenlerin endişe seviyesini azaltmaktadır. Öğrenenler hedef dilde konuşmak için kendilerini rahat hissedene kadar sessiz kalabilmektedir. Kelimelerin kinestetik bir biçimde öğrenilmesini hedefler. Öğrenenlerin ders aktivitelerine katılırken eğlenmelerini sağlamaktadır (Asher, 2009). Dil öğretiminde sıklıkla kullanılan bir diğer yöntem İletişimsel Dil Öğretimidir. Bu yöntemde etkileşim ve hedef dilin gerçek yaşam durumlarında kullanılması oldukça

önemlidir. Hedef dilde iletişim bu yöntemin en vurgulanan maddesidir. Derste kullanılan materyallerin hedef dili öğrenenler için değil dilin gerçek kullanıcıları için hazırlanmış olması gerekmektedir. Öğrenci merkezli bir yaklaşımdır. Öğrenenlerin gerçek yaşamda işine yarayacak (teklif veya öneride bulunma, sipariş verme, özür dileme, yol tarifi sorma, vb.) kalıpları kullanmayı amaçlamaktadır. Dinleme, konuşma, okuma ve yazma temel becerilerinin tümünü bir arada geliştirmeyi hedefler. Dilin doğru kullanımından çok akıcılığa önem verir. Öğretmenin dil kullanımıyla ilgili ortamlar oluşturmak, dönüt vermek ve iletişimi başlatmak gibi görevleri bulunmaktadır. Modern dil öğretiminde sıklıkla başvurulan bir dil öğretim yöntemidir (Richards ve Rodgers, 2014). Dil öğretiminde başvurulan bir diğer yöntem Görev Temelli Dil Öğretimidir. Dilin gerçek yaşam görevleri üzerinden öğrenilmesini hedefleyen bir yaklaşımdır. Dersler problem çözme, bir konu hakkında tartışma ya da bir organizasyon planlama gibi öğrenenlerin dili gerçek yaşamda olduğu gibi kullanabilecekleri görevler üzerine kurulmaktadır. Amaç daha çok dili anlama ve hedef dilde iletişim kurabilmektir. Öğrenenler etkinliklerde aktif bir biçimde yer aldığı için öğrenci merkezlidir. Bir görev içinde dilin dört temel becerisinin de kullanılması önemlidir. Öğrenenlerin hedef dili ne kadar doğru kullandıklarından çok görevi başarıyla yerine getirip getiremediklerinin ölçülmesi daha önemlidir (Ellis, 2003).

Yabancı dil öğretiminde dünyada sıklıkla takip edilen ve uygulanan yöntem ve teknikler Türkiye’de de kullanılmaktadır. Mevcut öğretim programında (2018), derslerin öğrenci merkezli olacak şekilde düzenlenmesi gerektiğinden bahsedilmektedir. Bu nedenle, derslerde proje ve performans çalışmalarına yer verilmesi, sürecin öğrencilerde başka ülkelerin kültürlerini tanıma isteği uyandırması, öğrencilerin dersten zevk almasını sağlayan, yaratıcılığını ortaya çıkaracak, öğrencileri araştırma yapmaya teşvik edecek, öğrenci özelliklerine ve hazır bulunuşluklarına uygun yöntem ve teknikler seçilmesinin öneminden bahsedilmiştir. Yöntem ve teknikler seçilirken öğrencilerin bireysel farklılıkları ve öğrenme stillerinin dikkate alınması, dil bilgisi ağırlıklı öğretim yerine öğrencilerin yaratıcılığını, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirecek iletişim odaklı öğrenme biçimleri kullanılması önerilmektedir. Derslerde yararlanılabilecek yöntem “sunuş, buluş, tartışma, örnek olay, problem çözme, gösterip yaptırma, bireyselleştirilmiş öğretim,” ve teknikler “grup çalışmaları, bireysel öğretim teknikleri, sınıf dışı öğretim teknikleri, drama, soru-cevap, hikâye anlatma, tahmin etme, eşleştirme” olarak 2018 öğretim programında belirtilmektedir. Bahsi

geçen yöntem ve tekniklerin kullanılmasındaki amaç öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerinin gelişmesine yardımcı olmak olarak ifade edilmiştir. Öğrenme-öğretme süreçlerinde, iletişimsel yeterliğin temele alınmasının, öğrencilerin iletişim becerilerini geliştirecek yöntem ve teknikler kullanılmasının, teknolojik araçların kullanımının artırılmasının, öğrencilerin bu süreçte gerçek yaşam deneyimleri yaşayabilmelerinin, yalnızca “ne” sorusuna değil “nasıl” ve “neden” sorularına odaklanılması gerekmektedir. Öğrencileri yarışmadan çok iş birliğine yöneltecek, karar verme süreçlerinde öğrenen özerkliğinin artmasını sağlayacak ve öğrencilerin motivasyonlarını yükseltecek etkinliklerin, yöntem ve tekniklerin kullanılması önemlidir. Sınıflarda görev temelli, işbirlikçi ve proje tabanlı çalışmalar yapılması öğrencilerin hedef dili yaşamlarının bir parçası haline getirebilmeleri açısından gereklidir.

2.1.5. İngilizce Dersinde Kazandırılması Gereken Temel Beceriler

Bir dili bütünüyle anlayabilmek için çeşitli becerilerin bir arada öğrenilmesi gerekmektedir. Söylenenleri anlayabilmek için dinleme becerisinin, kendini ifade edebilmek ve iletişim kurabilmek için konuşma becerisinin, karşılaşılan metinleri ve yazıları anlayabilmek için okuma becerisinin, kendini yazılı olarak ifade edebilmek için yazma becerisinin edinilmesi gerekmektedir. Sözü edilen beceriler dört temel dil becerisi olarak ifade edilmektedir. Dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileri dil öğretiminin temel amacı olan iletişim kurmayı sağlamak için birbiriyle bağlantılı olacak şekilde öğretilmelidir. Dinleme ve okuma becerileri dili anlama ile ilgiliyken konuşma ve yazma becerileri dilde üretim ile ilgilidir.

2.1.5.1. Dinleme

Hiç şüphesiz dil öğreniminde edinilmesi gereken en önemli becerilerden biri dinlemedir. Ana dilini öğrenen bir bebek dili öğrenmeye dinleme ile başlamaktadır. Öncelikle çevresinde konuşulanları dinlemekte böylelikle gelişimiyle doğru orantılı olarak konuşmaya başlamaktadır. Bebekler gelişimleri doğrultusunda ne kadar çok hedef dile maruz kalırlarsa o kadar çabuk konuşabilmektedir. Ana dil ediniminde bu denli öneme sahip olan bir beceri elbette yabancı dil öğretimi için de oldukça gereklidir. Öğrenciler hedef dilde olan konuşmaları dinledikçe daha iyi

anlamaya, dilin yapısını daha iyi kavramaya başlarlar. Bu nedenle dil öğretiminde dinleme etkinliklerine yer verilmesi son derece önem taşımaktadır. Bununla ilişkili olarak İngilizce Öğretim Programında, 2. sınıf düzeyinden itibaren dinleme ile ilgili kazanımlara ve etkinliklere yer verildiği görülmektedir.

2.1.5.2. Konuşma

Dil öğretiminin temel amacı olan iletişim için en önemli adım konuşabilmek ve kendini ifade edebilmektir. Türkiye’de konuşma becerisi konusunda önemli sıkıntılar yaşansa da bir dilin ne kadar öğrenildiğiyle ilgili en önemli gösterge hedef dilde konuşabilmek ve kendini ifade edebilmektir. Konuşma becerisinin edinilmesi için hedef dile yeterince maruz kalmak başka bir deyişle bolca dinleme etkinlikleri yapmak gerekmektedir. İngilizce Öğretim Programında, konuşma becerisine oldukça önem verilmekte ve 2. sınıf düzeyinden itibaren bu beceriye ilişkin kazanımlara ve etkinliklere yer verilmektedir. 6. sınıf düzeyinden itibaren ise konuşma becerilerinin sözlü etkileşim ve sözlü üretim olarak iki farklı kategoride ele alındığı görülmektedir.

2.1.5.3. Okuma

Elbette dil öğreniminde dinlediğini anlamak kadar okuduğunu anlamak da oldukça önemlidir. Ana dil ediniminde okuma becerisi dinleme ve konuşma becerilerinin ardından üçüncü sırada edinilmektedir. Yabancı dil öğretiminde de bu sıraya dikkat edilmektedir. İlkokul düzeyinde yalnızca dinleme ve konuşma ile ilgili kazanımlara yer verilmişken 5. sınıf düzeyinden itibaren okuma becerisi ile ilgili kazanımlara ve etkinliklere yer verilmektedir. Ortaokuldan itibaren öğrencilerin kısa ve basit metinleri anlayabilmeleri ve bu metinler ile ilgili fazla ayrıntı istemeyen sorulara cevap verebilmeleri beklenmektedir.

2.1.5.4. Yazma

İletişim kurarken insanların kendilerini konuşarak ifade edebilmelerinin yanı sıra yazarak da ifade edebilmeleri önemlidir. Bireyler kendilerini konuşarak ifade edemeyecekleri noktada yazı yoluyla ifade etmeyi seçmektedir. Yazmanın birçok işlevi ve özelliği bulunmaktadır. Kişiler yalnızca kendini rahatlatmak için yazabileceği gibi fikir ve görüşlerini diğer insanlarla paylaşmak için ya da bir soruna çözüm bulmak için de yazabilirler. Bu nedenle dil öğreniminde temel becerilerden biri de yazma becerisi olarak ifade edilmektedir. Ana dil ediniminde son edinilen dil becerisi olduğu için yabancı dil öğretiminde de diğer becerilere göre daha üst düzey bir beceri olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle yazma becerisi öğretim programına 7. Sınıf düzeyinden itibaren dahil edilmiştir. Ancak daha alt sınıf düzeylerinde oldukça sınırlı bir biçimde yazma becerisine yer verilmektedir.

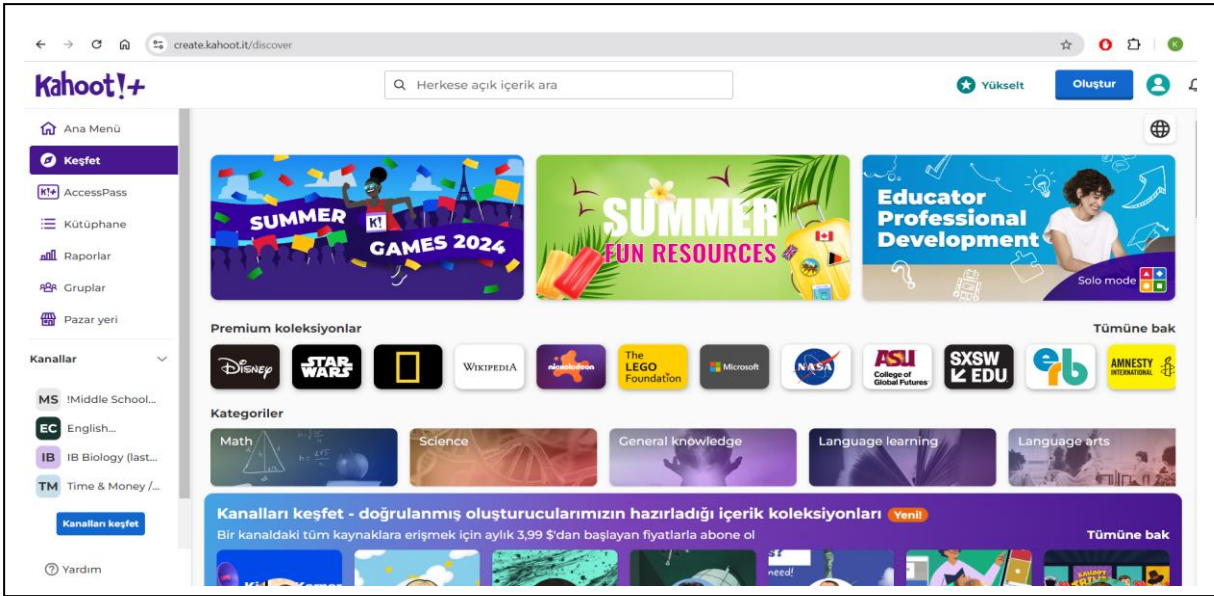
2.2. Öğretimde Kullanılan Kahoot! ve Plickers Uygulamaları

Kahoot! ve Plickers, web tabanlı uygulamalar olarak derslerin öğretiminde kullanılan oyunlaştırma uygulamalarıdır. Bu uygulamalar, oyun ile ilgili dinamikleri öğretim ile birleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu uygulamalar ile öğrencilerin dikkatleri seviye, puan, ödül gibi oyun dinamikleri ile derse çekilerek dersi daha iyi kavramaları beklenmektedir.

2.2.1. Kahoot! Uygulamasının Tarihçesi

Kahoot, öğretmenin bir yarışma programı sunucusu, öğrencilerin ise birer yarışmacı oldukları ve sınıfı geçici bir yarışma programına dönüştüren oyun temelli öğrenci yanıt sistemidir (Wang ve Tahir, 2020). Kahoot, içsel motivasyon ilkesine dayalı olarak oyun tasarım prensiplerini kullanan ilk öğrenci yanıt sistemidir. Kahoot, ücretsiz ve ücretli seçenekleri bulunan popüler bir oyunlaştırma platformudur. Morten Versvik, Johan Brand ve Jamie Brooker tarafından 2012 yılında kurulan Kahoot, 2013 yılının eylül ayında halka açılmıştır (Mete ve Batıbay, 2019). Morten Versvik, Norveç Bilim Üniversitesinde yüksek lisans araştırmaları sırasında Kahoot! uygulamasının teknik alt yapısını oluşturmuştur. Johan Brand ve Jamie Brooker kullanıcı girişi ve eğitime ilişkin bölümleri oluşturmuştur. Norveç Bilim Üniversitesindeki bazı akademisyenler

de Kahoot!’un geliştirilmesine katkıda bulunmuştur. Kahoot! uygulaması Norveç Araştırma Konseyi tarafından desteklenmektedir (Tıraşoğlu, 2019). Kurulduğundan bu yana uygulama 200’den fazla ülke ve bölgede toplamda 10 milyardan fazla katılımcı tarafından ziyaret edilmiştir. Dünya çapında 8 milyondan fazla eğitimci tarafından kullanılmakta olan uygulama ilkokuldan yükseköğretime kadar 10 binden fazla okulda etkili öğrenme deneyimleri sunmaktadır. Kahoot! yalnızca okullarda değil işyerlerinde de kullanılmaktadır (Kahoot!, 2022).



Şekil 1. Kahoot!’un ana sayfası

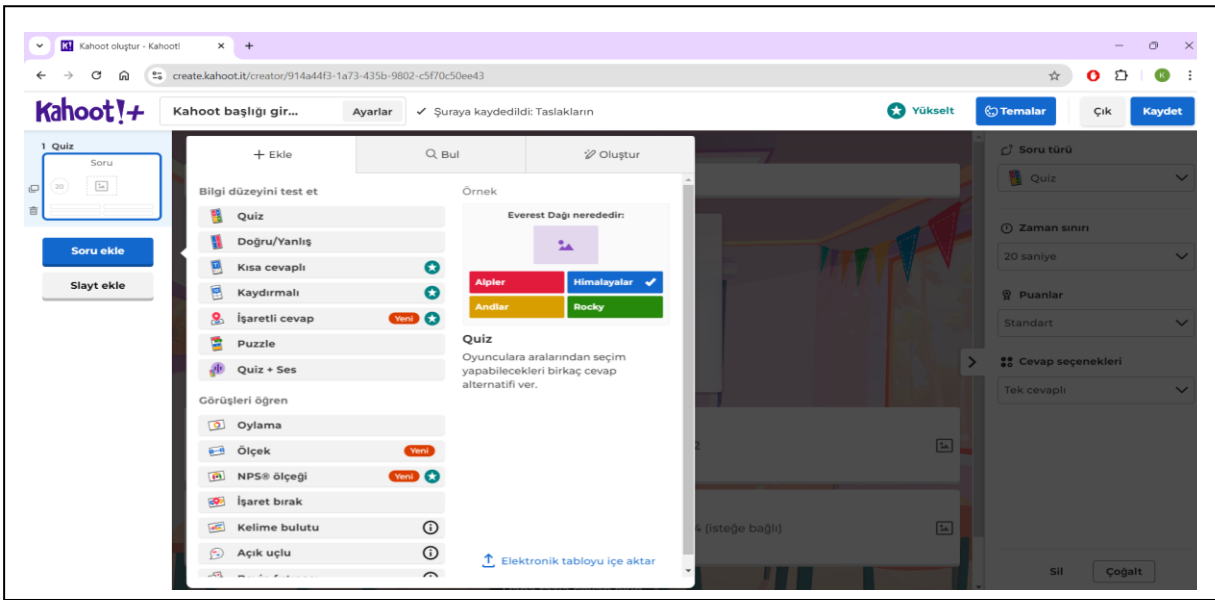
2.2.2. Kahoot! Uygulamasının Kuramsal Temeli

Kahoot platformu öğrenmeyi muhteşem hale getirmeyi, merak ve oyun öğelerini işin içine katarak yeni bilgilerin eğlenceli ve etkileşimli bir biçimde öğrenilmesini sağlamayı amaçlamaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyunlarına olan ilgisinden yola çıkılarak dersi oyun yoluyla öğretmeyi hedeflemektedir. Kahoot! uygulamasında öğrencilerin tümünün derse aktif katılım sağlaması amaçlanmaktadır. Öğrencilerin derse etkin katılımlarının sağlanmasında derse ilgilerinin çekilmesi ve motivasyonlarının yükseltilmesi öncelik olarak alınmıştır. Kahoot! ile öğrenciler kendi öğrenmelerinin kontrolünü ele alabilmektedir. Anında dönüt- düzeltme özelliği ile öğrencilerin hatalarını vakit geçmeden göstererek öğrencilerin üstbilişsel becerilerinin

gelişmesine de yardımcı olmaktadır (Ünal, 2018). Kahoot uygulamasının amacı öğrencilerin öğrenme deneyimlerini ve dinamiklerini geliştirmek için derse katılımı, motivasyonu, eğlenceyi ve konsantrasyonu artırmaktır. Geleneksel sınıf içi aktiviteler için bir mola veya biçimlendirici değerlendirme çalışmaları için kullanılan oyun temelli bir öğrenme platformudur (Wang ve Tahir, 2020).

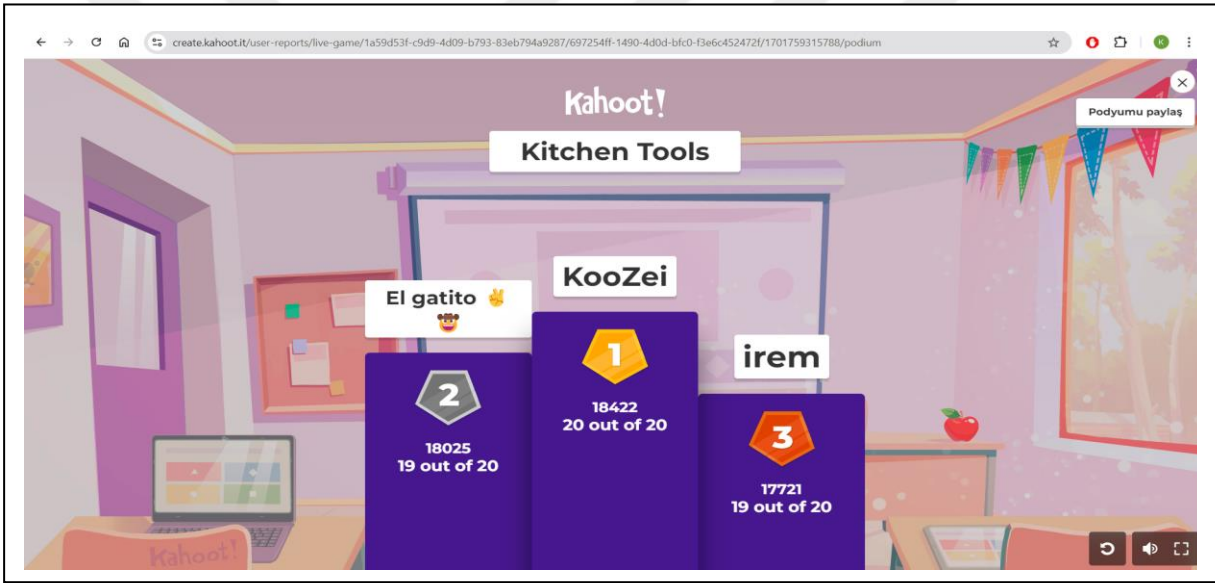
2.2.3. Kahoot! Uygulamasında Öğretmen ve Öğrenci Rolü

Kahoot platformunda bilgiyi test etme, fikir toplama ve bilgiyi sunma olmak üzere üç farklı başlık altında içerik hazırlanabilmektedir. Bilgiyi test etme başlığı altında çoktan seçmeli, doğru-yanlış, kısa cevaplı test, puzzle ve sesli sorular oluşturularak öğrencilerin bilgileri ölçülebilmektedir. Fikir toplama başlığı altında oylama, ölçek, NPS ölçeği, işaret bırak, kelime bulutu, açık uçlu ve beyin fırtınası seçeneklerinden biri kullanılarak katılımcıların bir konu hakkındaki görüşleri hakkında bilgi elde edilebilmektedir. Bilgi sunma başlığı altında ise slayt gösterisi hazırlanarak katılımcılara herhangi bir konu hakkında bilgilendirme yapılabilmektedir. Bu soru tiplerinden bazıları ücretsizken bazıları ise ek ücret ya da üyeliğin yükseltilmesi karşılığında kullanılabilir hale gelmektedir (Kahoot!, 2023).



Şekil.2. Kahoot! soru türleri

Uygulama içinde sorular eğitmen tarafından hazırlanabildiği gibi uygulama içinde var olan testlerden de yararlanılabilmektedir. Sorular hazırlandıktan sonra akıllı tahtaya yansıtılarak öğrencilerin soruları görmesi sağlanmakta ve öğrenciler internete bağlı bir cihaz aracılığıyla soruları yanıtlamaktadır. Sorular yanıtlandıktan sonra, doğru cevapladıkları sorulardan elde ettikleri puanlara göre dereceye giren öğrenciler tahtaya yansıtılmaktadır. Öğrencilerin soruları cevaplamak için belirli bir süreleri olmaktadır. Öğrencilerin soruları doğru cevaplandırmalarının yanında hızlı bir biçimde cevaplamaları gerekmektedir. Ne kadar hızlı doğru cevabı işaretlerlerse öğrenciler o kadar çok puan kazanmaktadır.



Şekil.3. Kahoot! podyum

Öğrenciler hata yaptıkları soruları görebilmekte ve geri dönüp hatalarını görerek düzeltme şansına sahip olmaktadır. Ayrıca, hangi öğrencinin hangi sorularda takıldığı ve kaç puan aldığı ile ilgili dokümanlar öğretmenler tarafından görülebilmektedir. Öğrenciler sorulara bireysel yanıt verebildikleri gibi takım halinde de yarışmaya katılabilmektedir. Bu sayede öğrenciler iş birliği içinde yeni bilgiler edinebilmektedir (Mete ve Batıbay, 2019). Uygulama içerisinde birçok oyun modu bulunmaktadır. Bu modlar üyelik türlerine göre kullanılabilir hale gelmektedir. Farklı oyun modları sayesinde öğrenciler aynı testi defalarca sıkılmadan farklı oyun modlarında çözerek bilgilerinin daha kalıcı hale getirmektedir.



Şekil 4. Kahoot! oyun modları

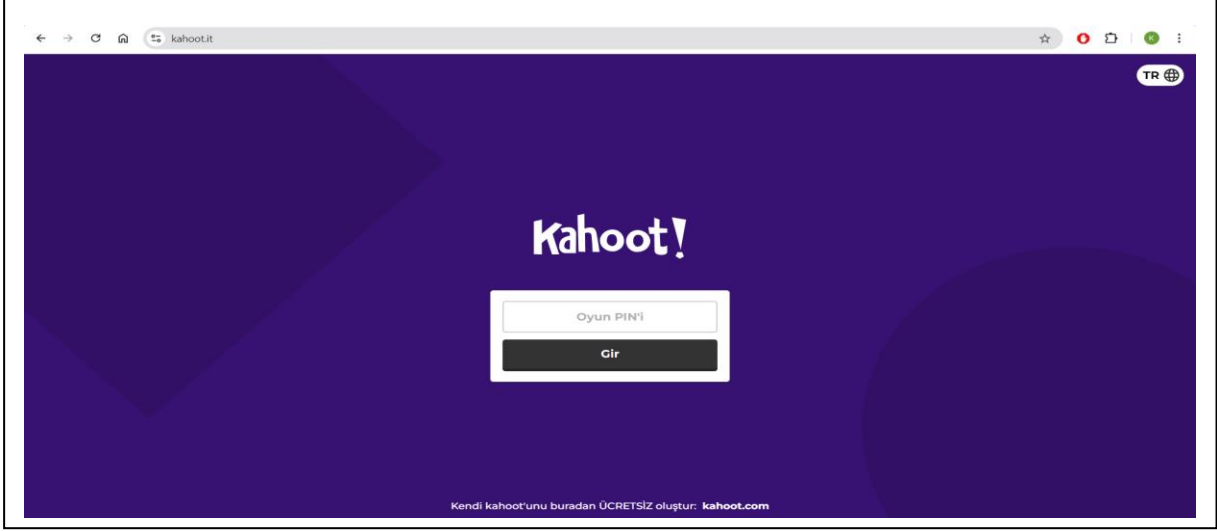
Tümü (20)	Yardım gerekiyor (4)	Bitirmedim (7)	Ara			
Takma Ad	Sıralama	Doğru cevaplar	Cevaplanmadı	Son skor	Kişiyi özel öğrenim	
KooZei	1	100%	—	18 422	🏆	
El gatito 🐱	2	95%	—	18 025	👤	
irem	3	95%	—	17 721	👤	
Eslem ve Melih	4	95%	—	17 703	👤	
KaanıyeYüksriiy	5	95%	—	17 635	👤	
Şefika Nazlı	6	90%	—	16 934	👤	
Kadiri	7	90%	—	16 661	👤	
Sude	8	85%	—	16 156	👤	
Yağmur	9	85%	—	16 091	👤	
Oğuz Ömer	10	80%	—	14 669	👤	

Şekil 5. Kahoot! rapor ekranı

Kahoot! öğrenciyi merkeze alan bir uygulamadır. Öğrencilerin sorulara doğru yanıtlar vererek puan kazanması esastır. Öğretmen ise içerik hazırlamak ve sınıf içinde uygulamayı yönetmekten sorumludur. Öğrencilere uygulamayı nasıl kullanacakları konusunda rehberlik etmektedir. Wang (2015), Kahoot'u bir bilgi yarışmasına benzetmektedir. Öğrenciler bilgi yarışmasındaki yarışmacılara, öğretmen ise bilgi yarışması sunucusuna benzetilmektedir.

2.2.4. Kahoot! Uygulamasının Avantajları

Kahoot, okullarda her konuda her yaşta internete bağılı herhangi bir cihaz yardımıyla öğrencilerin kaydolmalarına gerek kalmadan kullanılabilen bir oyunlaştırma platformudur. Öğrenciler her test için tahtada beliren pin kodunu Kahoot! uygulaması veya Kahoot!'un internet sitesi üzerinden açılan ekrana girerek teste bağlanabilmektedir.



Şekil 6. Kahoot! öğrenci giriş ekranı

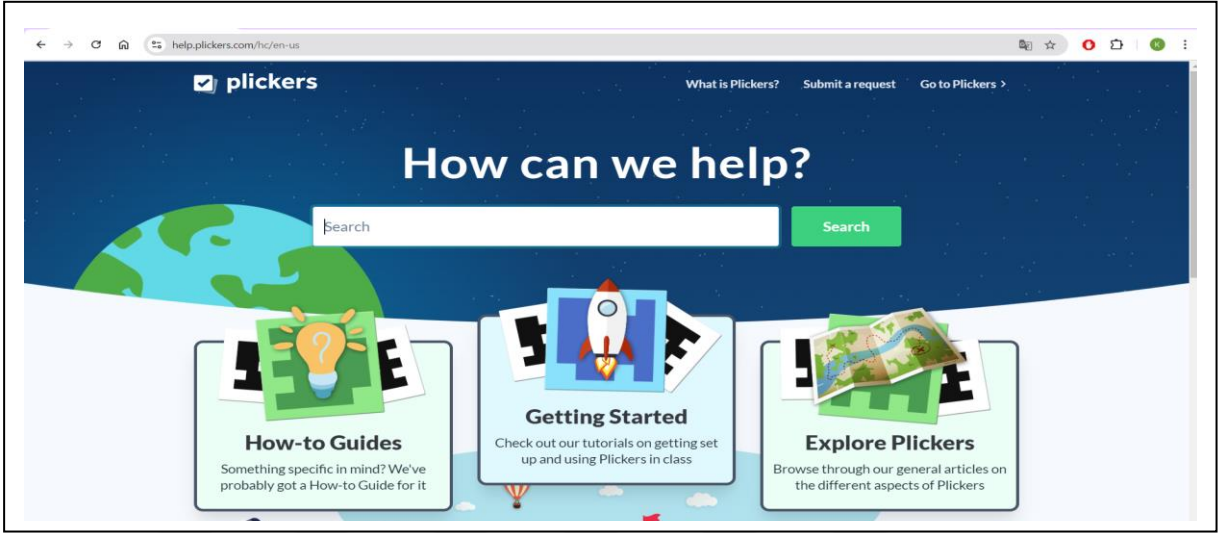
Uygulamanın karmaşık olmayan kolaylıkla kullanılabilen bir arayüzü vardır. Hem sınıfta hem uzaktan eğitimde hem de hibrit eğitimde yeni konuları tanıtmak, öğrencilerin ilgisini çekmek, biçimlendirici değerlendirme yapmak, öğrencilerin fikirlerini toplamak, yaratıcılığı ve takım çalışmasını geliştirmek ve sınıfı ödüllendirmek gibi amaçlarla kullanılabilir. Akıllı telefon, tablet, bilgisayar ya da akıllı tahtalar ile uyumludur. Bu uygulama yoluyla öğrenciler bir yandan oyun oynarken diğer yandan konuları öğrenebilmekte ve kazanımları edinebilmektedir. Öğretmenler öğrenci sonuçlarını indirebilmekte ve daha sonra incelemek için kaydedebilmektedir. Öğretmenler öğrencilerin sorulara ne kadar sürede yanıt vermeleri gerektiğini ayarlayabilmektedir.

2.2.5. Kahoot! Uygulamasının Dezavantajları

Uygulama çevrimiçi bir uygulama olup yalnızca internete bağlı olarak çalışmaktadır. Yalnızca öğretmenin cihazının değil uygulamaya katılacak tüm bireylerin de internete bağlı cihazlarının bulunması gerekmektedir. Bu nedenle okulda uygulamayı kullanmak zor olabilmektedir. Her öğrencinin mobil bir cihazı bulunmadığı gibi mobil cihazlarında internet bağlantısı da bulunmayabilmektedir. Öğrencilerin her ders için bu mobil cihazları okula getirmeleri disiplin açısından da bazı sorunlara neden olabilmektedir. İnternet bağlantısının yavaş olduğu ya da bağlantı olmadığı durumlarda uygulamayı çalıştırmak bir hayli güç olmaktadır. Bunun yanında uygulamanın ücretsiz bölümü uygulama özelliklerinin çoğunu desteklememektedir. Uygulamanın premium bölümlerinin senelik ücretleri oldukça yüksek olabilmektedir.

2.2.6. Plickers Uygulamasının Tarihçesi

Plickers, öğrenci yanıt sistemlerinden biridir. Dünyanın her yerinden erişilebilen, öğretmenlerin öğrencilerinin sınıf içerisindeki başarılarını ölçmelerini sağlayan ücretsiz ve ilgi çekici bir eğitim aracı olarak tanımlanmaktadır (Plickers, 2023). Plickers uygulamasının kurucusu olan Nolan Amy, Colorado Üniversitesinden mezun olmuş ve matematik öğretmenliği kariyerine devam etmiştir. Öğretmenliği esnasında uygulamanın ilk adımlarını atmış ve uygulamanın potansiyelinin yüksek olduğunu fark etmiştir. 2011 yılında, ImagineK12 ile ortak olarak Plickers uygulamasını geliştirmeyi hızlandırmıştır. 2013 yılında ise uygulama halka açılmıştır. Plickers uygulamasının geliştirilmesinde az kişi görev aldığı halde günümüzde görev alan kişilerin sayısı giderek artmaktadır. Aslen bir ölçme aracı olarak geliştirilen Plickers, öğrenciye ait mobil cihazlar yerine taratılabilir kartlar yoluyla sınıf içi katılımı sağlamak için tasarlanmıştır. Bu yolla eğitimler öğrencilerin konuyu ne kadar anlamış olduklarını özellikle teknolojiye erişimin zor olduğu sınıflarda hızlı ve kolay bir şekilde ölçebilmektedir (Dawson, 2014).



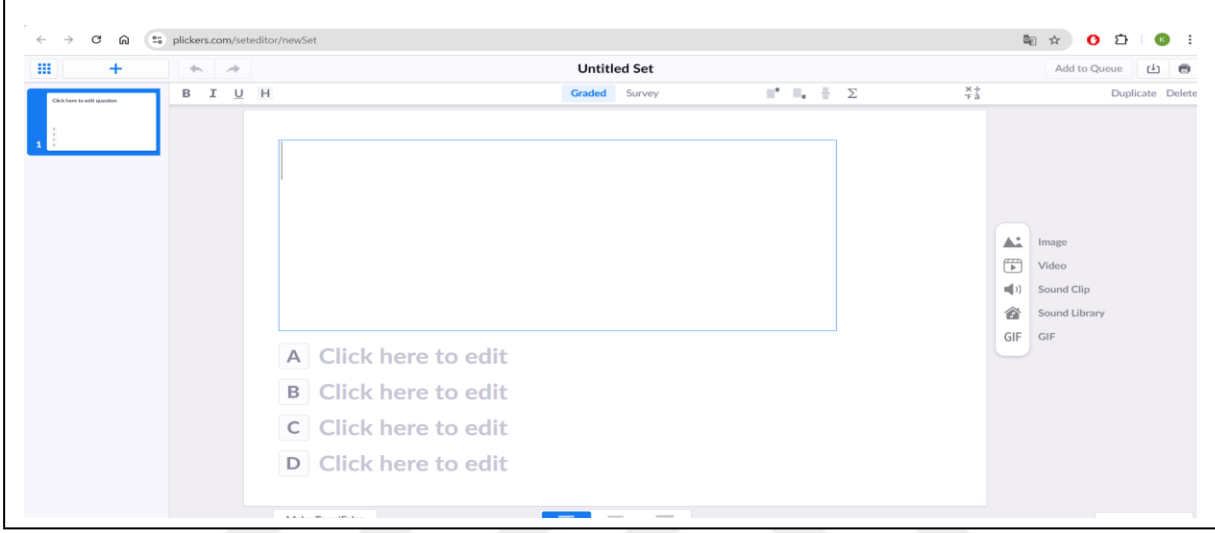
Şekil 7. Plickers ana sayfası

2.2.7. Plickers Uygulamasının Kuramsal Temeli

Plickers, öğrencilerin soru çözerken eğlenmelerini, anında dönüt vermesi ile de öğrencilerin nerede hata yaptıklarını görmelerini ve bu yolla öğrenmelerini hedeflemektedir. Öğrencilerin tümünün aktif katılımını sağlayarak onların derse daha ilgili hale gelmelerine yardımcı olmaktadır (Karayılan, Çakmak, ve G, 2019). Plickers uygulaması, öğrencilerin soru çözerken zorlanmamalarını, sıkılmamalarını, öğrenirken eğlenmelerini, stresten uzaklaşmalarını ve konular üzerine düşünmelerini sağlamaktadır. Öğrenciyi motive ederek derse yönelik ilgilerini artırarak derse etkin katılmalarını ve bu sayede öğrencilerin başarılarını artırmayı amaçlamaktadır. Plickers uygulamasının, öğrenciler eğlenerek soru çözerken öğretmene anında öğrencilerin durumları ile ilgili dönüt vermesi, öğretmenlerin öğrencilerin hangi konularda ve kazanımlarda eksik olduğunu belirlemesinde oldukça önem taşımaktadır.

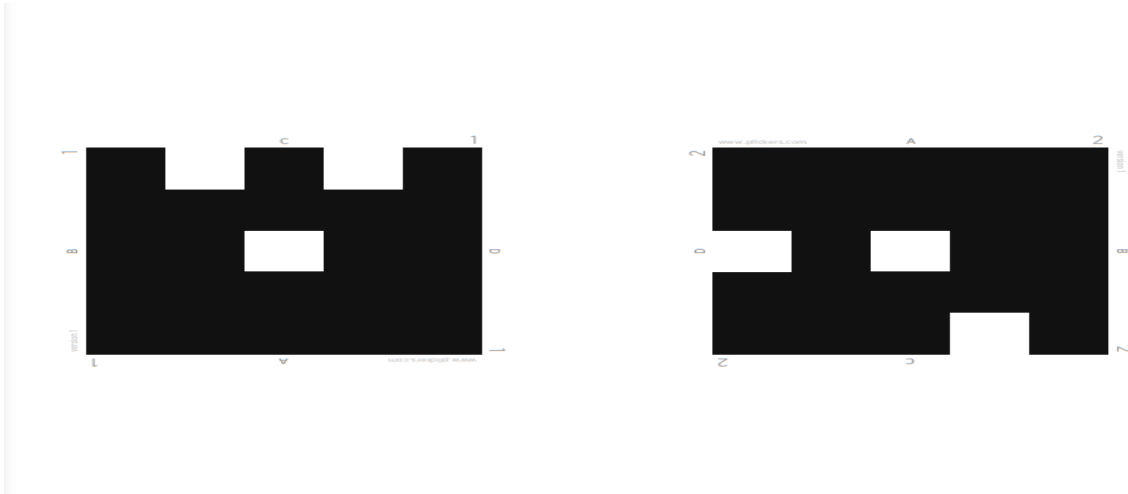
2.2.8. Plickers Uygulamasında Öğretmen ve Öğrenci Rolü

Plickers, doğru-yanlış ve çoktan seçmeli olmak üzere iki farklı soru tipinin hazırlanmasına izin vermektedir. Bu platformda soruların yanında anket de hazırlanabilmektedir.



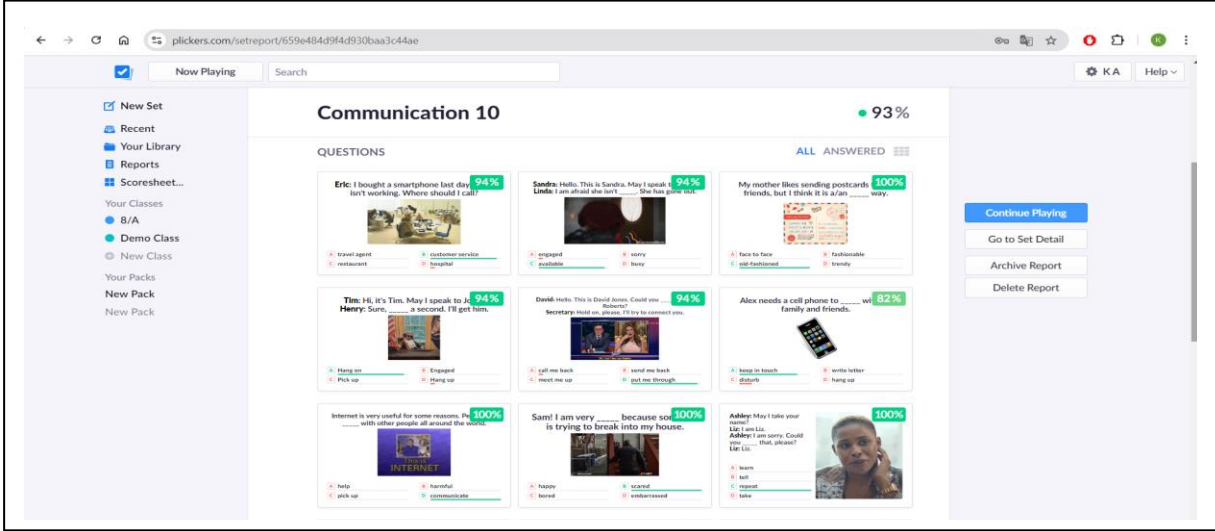
Şekil 8. Plickers soru hazırlama ekranı

Öğrencilere birbirinden farklı Plickers kartları dağıtılarak soruları yanıtlamaları istenmektedir. Öğretmenlerin ise mobil cihazlarına ücretsiz Plickers uygulamasını indirdikten sonra mobil cihazlarının kameralarına öğrencilerin kartlarını taratmaları yoluyla öğrenci cevapları sisteme aktarılmaktadır (Zengin, Bars ve Şimşek, 2017).



Şekil 9. Plickers kart örnekleri

Cevaplar aktarıldıktan sonra uygulama tarafından öğretmene görsel grafikler sunularak anında dönüt imkanı vermektedir. Bu uygulamayla öğrencilerin derse aktif katılımları beklenmektedir. Öğretmenler ise uygulayıcı, rehber ve lider konumundadır.



Şekil 10. Plickers rapor ekranı

2.2.9. Plickers Uygulamasının Avantajları

Plickers uygulaması ücretsiz bir uygulama olup uygulamaya çok rahat bir biçimde erişim sağlanabilmektedir. Kahoot platformundan farklı olarak bu web aracında, öğrenciler herhangi bir mobil cihaza ihtiyaç duymadan etkinliklere katılabilmektedir. Anında dönüt vermesi sayesinde formatif değerlendirmenin klasik değerlendirmeden daha kolay bir biçimde yapılmasına imkan vermektedir. Ayrıca öğrencilerin tamamının derse katılımını sağlayarak tüm öğrencilerin dersi takip etmesine olanak sağlamaktadır.

2.2.10. Plickers Uygulamasının Dezavantajları

Plickers uygulamasının arayüzü biraz daha basit tarzda olup çok fazla görsel öğeye yer verilmemiştir. Uygulama bu nedenle çok fazla renkli ve ilgi çekici görünmemektedir. Uygulama içinde tek tip soru örnekleri bulunmaktadır. Farklı oyun tarzında içerikler bulunmamaktadır.

2.2.11. Yabancı Dil Öğretiminde Kahoot! ve Plickers Uygulamaları

Hem Kahoot! hem de Plickers rozet, ödül, seviye, liderlik panosu gibi oyun mekaniklerini içerdikleri ve öğrenmeyi oyun bağlamı ile ilgili olmayan öğrenme ortamını oyunlaştırarak daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirdikleri için öğrencilerin dersten zevk almalarını ve bu sayede motivasyonlarının artmasını ve derse yönelik tutumlarının olumlu yönde gelişmesini sağlamaktadır. Yabancı dil derslerinde özellikle kelime öğrenme sürecinde oyunlaştırmadan yararlanmak son yıllarda bir gereklilik halini almıştır. Öğrenciler içselleştirdikleri ve ilgi duydukları konuları öğrenmek için daha çok güdülenmekte ve heyecan duymaktadırlar (Mete ve Batıbay, 2019).

2.3. Kelime Öğrenme Başarısı

Yabancı dil öğretiminde dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin yanında kelime öğretimine de oldukça önem verilmesi gerekmektedir. Kelime öğretiminin yabancı dil öğretiminde ayrılmaz bir parça olduğu çoğunluk tarafından kabul görmektedir (Büyükahıska ve Çebi Kozallık, 2018). Kişiler bir dili ancak o dilin sözcükleriyle öğrenebilirler. Şöyle ki yeterince hedef dile ait kelime bilmeden temel becerileri kazanmak dolayısıyla da hedef dilde iletişim kurmak mümkün olmamaktadır. Yabancı dilde beceri eğitiminin temelini kelime öğretimi oluşturmaktadır (Memiş, 2018). Hedef dilin kullanımı için o dilin anlaşılması gerekmektedir. Ancak kelime bilgisindeki eksiklik anlamın aktarılmasında büyük bir engel teşkil etmektedir (Krashen, 1989). Buna rağmen kelime ezberlemek öğrencilere zor geldiği ve ezberledikleri kelimeleri uzun süre akıllarında tutamadıkları için öğrenciler, kelime öğrenme konusunda pek istekli olmamaktadır. Her birey aynı yöntemle kelime öğrenmemektedir. Bireylerin öğrenme stilleri birbirinden farklıdır. Bu farklılık genel olarak kişilerin geçmiş yaşamları, sosyokültürel ve sosyoekonomik durumları, zekâ türleri, düzeyleri, ilgileri gibi değişkenlerden kaynaklanmaktadır (Biçer ve Polatcan, 2015). Bu konuda öğrencilerin motive olmalarını sağlamak önemlidir. Teknolojik araçlar ve görsel öğelerin kelime öğretiminde kullanılması öğrencilerin daha çok dikkatini çekmektedir. Dijital çağda doğup büyüyen öğrenciler için kelime öğrenmek genellikle sıkıcı olabilmektedir (Yip ve Kwan, 2007). Böylece kelime ezberlemek sıkıcı ve zor bir iş olmaktan çıkarak öğrencilerin eğlenerek öğrendikleri bir

aktiviteye dönüşmektedir. Kelime öğretiminde Kahoot! ve Plickers gibi web tabanlı oyunlaştırma uygulamalarından yararlanılmasının öğrencileri kelime öğrenme konusunda daha istekli hale getirerek öğrencilerin kelime öğrenme başarılarının artmasını sağladığı düşünülmektedir.

2.4. Tutum

Tutum, bir kişinin belirli bir olaya, duruma veya başka bir kişiye karşı zihnen hazır olması veya belirli bir biçimde bir duruş sergilemesi olarak tanımlanmaktadır (Çetin ve Çetin, 2019). Tutumlar insan davranışlarını önemli ölçüde etkilemektedir. Tutumlar doğuştan gelmemekte, bireylerin yaşantıları sonucunda şekillenmektedir ve tutumlar zaman içinde geliştiği için kolayca değiştirilememektedir (Tuncer ve Akmeççe, 2019). Bir kişinin bir duruma karşı olumlu tutum geliştirmesi onun bu konuyla daha fazla ilgilenmesine yardımcı olmaktadır. Tutum bireylerin bir duruma veya bir olaya karşı daha kolay uyum sağlamasını sağlamaktadır (Karatay ve Kartallıođlu, 2016). Aynı şekilde, öğrencilerin bir derse karşı olumlu tutum geliştirmeleri onlar için içsel bir motivasyon sağlayarak o dersi daha ilgili bir şekilde dinlemesine ve daha etkin ve kalıcı bir biçimde öğrenmesine olanak sağlamaktadır. Öğrencilerin yabancı dil dersine yönelik olumlu veya olumsuz tutumları onların derse katılımlarını, motivasyonlarını ve hedef dili öğrenmedeki başarılarını etkilemektedir (Gardner, 1985). Öğrencilerin öğrenme faaliyetlerinden zevk almaları ve bu faaliyetleri gerçekleştirirken mutluluk duymaları öğrencilerin o ders ile ilgili olumlu yönde tutum geliştirmelerini sağlamaktadır. Öğrencilerin derse yönelik olarak geliştirdikleri olumlu yöndeki tutumları, öğrencilerin hedef dili öğrenme heveslerini artırmakta, öğrencileri dil öğrenme konusunda teşvik ederek içsel motivasyonlarını güçlendirmektedir (Mašić ve Bećirović, 2021). Derste Kahoot! ve Plickers gibi oyunlaştırma uygulamalarının kullanılması ile öğrencilerin ilgilerinin derse yönelmesi, tüm öğrencilerin derse etkin katılım sağlamaları ve oyun oynarken öğrenmeleri hedeflenmektedir. Bu uygulamalar sayesinde öğrencilerin olumlu öğrenme deneyimleri yaşayarak içsel motivasyonlarının artması amaçlanmaktadır. İçsel motivasyonları artan öğrencilerin derse karşı olumlu tutum geliştirmeleri beklenmektedir.

2.5. İlgili Araştırmalar

Son yıllarda yabancı dil öğretiminde Web 2.0 ve oyunlaştırma araçlarının kullanımına ilişkin ulusal ve uluslararası düzeyde gerçekleştirilen çalışmalara rastlanmaktadır. Yabancı dil öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanımı, yabancı dilde kelime öğretimi ile İngilizce dersine yönelik öğrenci tutumları olmak üzere üç başlık altında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.5.1. Yabancı Dil Öğretiminde Web 2.0 Araçları ile İlgili Yapılan Araştırmalar

İlgili literatür incelendiğinde Kahoot!, Plickers ve diğer Web 2.0 araçları ile ilgili ulusal ve uluslararası düzeyde gerçekleştirilen çeşitli araştırmalar olduğu görülmektedir. Kahoot! ve Plickers gibi oyunlaştırma uygulamalarının biçimlendirici değerlendirme aracı olarak kullanıldığı çalışmalarda genellikle bu uygulamaların eğitimde ölçme aracı olarak kullanılmalarının öğrenciler açısından olumlu katkılar sunduğu ifade edilmiştir.

2.5.1.1. Türkiye’de Yapılan Çalışmalar

Puğ (2020), Kahoot! uygulamasının dilbilgisi öğreniminde hazırlık öğrencileri ve akademisyenler üzerindeki etkisini 230 hazırlık öğrencisi ve 110 akademisyenin anket yoluyla çalışmaya katılımı ile incelediği çalışmada, öğrenci ve akademisyenlerin Kahoot! kullanımına karşı olumlu bir tutum geliştirdiği tespit edilmekle birlikte öğrencilerin bilgi düzeyleri ve akademisyenlerin tecrübeleri arttıkça Kahoot! uygulamasının kullanımında azalma olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Karakaya (2020), Plickers uygulamasının ve geleneksel bir yöntem olan ALM’nin ortaokul öğrencilerinin dilbilgisi başarısı üzerindeki etkisi A2 düzeyinde 7. sınıfa devam eden 57 öğrencinin katılımıyla araştırmıştır. Dizgisel karma yöntemli bu çalışmada öğrenciler sınıfta öğrenen sanal ve gerçek deney gruplarına ayrılmışlardır. Öğrenciler ön test- uygulama ve son test adımlarını gerçekleştirdikten sonra öğrencilere yapılandırılmış görüşme uygulanarak veriler toplanmıştır. Araştırma sonucunda hem uygulamanın hem de ALM’nin öğrencilerin dilbilgisi başarılarını artırdığını tespit etmiştir.

Öztürk ve Eren (2020) çalışmasında, oyunlaştırma araçlarının İngilizce derslerinde değerlendirme aracı olarak kullanılmasının öğrencilerin derse katılım düzeyleri ve akademik motivasyonları üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırma yarı deneysel desende gerçekleştirilmiştir ve deney grubunda 39, kontrol grubunda 31 ön lisans öğrencisi yer almıştır. Öğrencilere uygulamanın başında ve sonunda Derse Katılım Envanteri ile Öğrenci Materyalleri Motivasyon Anketi uygulanmıştır. Ulaşılan sonuçlara göre öğrencilerin derse katılımlarında ve motivasyonlarında anlamlı bir fark bulunmadığı ortaya çıkmıştır. Ancak görüşmelerden ulaşılan bulgular öğrencilerin derslerde Kahoot! ve Quizizz uygulamaları kullanılmasını eğlenceli, faydalı ve öğretici bulduklarını göstermiştir.

Koç (2022), Kahoot! uygulamasının ortaokul öğrencilerinin İngilizce dilbilgisi öğrenme başarıları üzerindeki etkisini ve uygulama hakkındaki görüşlerini incelediği çalışmaya 40 kontrol ve 40 deney grubundan oluşan 80 öğrenci katılım göstermiştir. Araştırma, yarı deneysel desen kullanılarak tasarlanmıştır. Kontrol grubuna geleneksel yöntemler ile dilbilgisi öğretilirken kontrol grubundaki öğrencilere Kahoot! uygulaması yoluyla 4 hafta boyunca dilbilgisi dersleri verilmiştir. Uygulamanın ardından deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilere son test uygulanmıştır. Bunun sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin son test puanları kontrol grubuna oranla anlamlı ölçüde yüksek bulunmuştur. Uygulanan yarı yapılandırılmış görüşmeler neticesinde öğrencilerin Kahoot uygulamasına karşı olumlu yönde tutum geliştirdikleri belirlenmiştir.

Ağaoğlu ve Şad (2022), İngilizce dersinde oyunlaştırma programlarının kullanılmasının öğrencilerin başarıları ve tutumları üzerindeki etkisini araştırdığı karma desende tasarlanan çalışmasını 40 üniversite öğrencisi üzerinde gerçekleştirmiştir. Araştırma sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin başarı ve motivasyonlarında kontrol grubundaki öğrencilere nazaran daha fazla bir artış olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Öğrenciler odak grup görüşmelerinde uygulamalar ile ilgili genellikle olumlu görüş bildirmişlerdir.

2.5.1.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Faizi (2018) çalışmasında, Web 2.0 teknolojilerinin dil öğretimi ve öğreniminde kullanılması hakkında öğretmen ve öğrencilerin algılarını belirlemeyi hedeflemiştir. Çalışmaya 382 üniversite öğrencisi ve 90 öğretim görevlisi katılmıştır. Anket sonucunda öğrenci ve öğretim görevlilerinin uygulamalar hakkında algılarının olumlu yönde olduğu görülmüştür. Öğretim görevlileri uygulamaları faydalı bulurken derslerde kullanılması konusunda isteksiz olduklarını ifade etmiştir.

Stefancik ve Stradiotová (2020), Web 2.0 araçlarından podcast kullanımının yabancı dil öğretiminde öğrencilerin dinleme becerilerine olan etkisini araştırmıştır. 218 İngilizce ve 196 Almanca öğrenen üniversite öğrencisi üzerinde kontrol gruplu yarı deneysel desende 13 hafta boyunca yürüttüğü çalışmasında podcastlerin öğrencilerin dinleme becerileri üzerinde anlamlı bir etkisi olduğunu belirlemiştir.

Kaur ve Naderajan (2020) ortaokul öğrencilerinin Kahoot! uygulamasının İngilizce öğrenme deneyimleri üzerindeki etkisini araştırdığı çalışmasında, 50 ortaokul öğrencisine 10 maddeden oluşan bir anket uygulaması yapmış ve sonucunda katılımcıların çoğunun uygulama hakkındaki görüşlerinin olumlu yönde olduğunu ve derse aktif katılım sağladığını ifade etmiştir.

Tlale (2020), yükseköğretimde Plickers uygulamasının değerlendirme amacıyla kullanılmasının araştırıldığı çalışmasında, uygulamanın yenilikçi ancak tam olarak araştırılmamış olduğu vurgulanmış ve formatif değerlendirmede öğrencilere anında dönüt verdiği için öğrencilerin derse yönelik ilgilerini artırdığı belirtilmiştir.

Nuri, Qadir, Mohammed ve Hoshyar (2022), üniversite mezunu öğrencilerin İngilizce kursunda 6 haftalık Kahoot! uygulamasına yönelik görüşlerinin araştırdıkları çalışmada, 24 maddelik bir 5'li likert ölçeği kullanılarak verileri toplamıştır. Araştırma sonucunda neredeyse tüm öğrencilerin uygulamanın derslerde kullanılmasına yönelik olumlu görüşlere sahip olduğu tespit edilmiştir. Mahbubah ve Anam (2022), 23 ortaokul öğrencisinin İngilizce derslerinde Kahoot! uygulaması kullanılması ile ilgili algılarını incelemek için anket ve görüşme veri toplama araçlarını kullanmıştır. Araştırmanın sonunda öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarının ve ilgilerinin arttığı görülmüştür.

Sonuç olarak İngilizce öğretiminde Web 2.0 araçlarının kullanılmasına yönelik Türkiye’de ve yurt dışında yürütülen çalışmalar incelendiğinde, araştırmaların birçoğunun Web 2.0 araçlarının öğrencilerin motivasyonları, derse karşı ilgileri ve akademik başarıları üzerinde olumlu etkileri bulunduğu görülmektedir.

2.5.2. Yabancı Dilde Kelime Öğretimi ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Web 2.0 araçlarının kullanımının öğrencilerin İngilizce dersindeki başarılarına ve kelime öğrenme becerilerine katkısının incelendiği yurt içi ve yurt dışında gerçekleştirilen bazı çalışmalarda öğrenci başarılarına olumlu etkilerinin olduğu görülmüştür.

2.5.2.1. Türkiye’de Yapılan Çalışmalar

Ceylaner ve Yelken (2017), dijital oyunların kelime öğrenimine katkısı olup olmadığına dair lise öğrencilerinin görüşlerini inceledikleri betimsel bir çalışma gerçekleştirmiştir. Çalışmaya üç farklı okul türünden 250 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda öğrenciler, dijital oyunların kelime öğrenimine ve hedef dilde iletişim kurmalarının gelişmesine katkı sağladığını belirtmiştir.

Özer ve Koçoğlu (2017) Quizlet dijital kartlarının kullanılmasının İngilizce kelime öğrenimi üzerindeki etkisini araştırmada yarı deneysel desen tasarımını kullanmıştır. Çalışma lise düzeyinde dört sınıfa 3 haftalık süre içinde uygulanmıştır. Sonuç olarak deney grubunda kelime öğrenme ve hatırlamaya yönelik gelişmeler gözlenmiştir.

Emecen (2019), 9. sınıf öğrencileri üzerinde Kahoot! uygulamasının kelimeleri akılda tutma ile ilgili etkisini incelemek için bir durum çalışması yürütmüştür. Araştırmanın verileri yarı deneysel desen tasarımı ile toplanmıştır. Deney grubu öğrencileri Kahoot! uygulaması ile hedef kelimelere çalışırken kontrol grubu öğrencileri geleneksel yöntemler ile hedef kelime çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Çalışmaya 4 hafta devam edilmiş olup çalışmanın nihayetinde deney grubunun başarılarının kontrol grubundan yüksek olduğu ve derslerde daha çok eğlendiği tespit edilmiştir.

Çevikbaş (2019) çalışmasında, Quizizz uygulamasının üniversite öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme ve ders motivasyonlarını etkileyip etkilemediğini belirlemeyi amaçlamıştır. Yarı deneysel desende tasarlanan çalışma 37 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, Quizizz uygulamasının öğrencilerin kelime bilgisi ve motivasyonlarını artırdığı anlaşılmıştır.

Babacan (2021), araştırmasında Plickers uygulamasının 61 dokuzuncu sınıf öğrencisinin İngilizce kelime öğrenme motivasyonları, kelime öğrenme kaygıları ve bu konudaki başarıları üzerindeki herhangi bir etkisi olup olmadığını tespit etmek istemiştir. Çalışmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda, söz konusu uygulamanın deney grubu öğrencilerinin kelime öğrenme motivasyonları ve başarılarını artırdığı görülmüştür.

Kurtoğlu (2021), ortaokul 7. Sınıfa devam eden öğrencilerin İngilizce kelime öğrenmeleri ile Web 2.0 araçlarının kullanılması arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını tespit etmek için yarı deneysel desende bir araştırma gerçekleştirmiştir. Çalışmanın verileri ön test-son test ve yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla toplanmıştır. Araştırma, 29 7. sınıf öğrencisi üzerinde 2 deneysel grup olacak şekilde 5 hafta süresince yürütülmüştür. Araştırmanın sonucunda, Kahoot! ve Quizlet uygulamalarının katılımcıların kelime öğrenmeleri bakımından olumlu bir etkisi bulunduğu görülmüştür.

Tekin (2021), Plotagon isimli Web 2.0 aracının 53 hazırlık sınıfı öğrencisinin İngilizce kelime bilgisine etkisini ve öğrencilerin Web 2.0 araçlarına yönelik tutumlarını incelediği doktora tezinde, 11 hafta boyunca deney grubu öğrencilerine Plotagon isimli Web 2.0 aracıyla kelime öğretimi yaparken kontrol grubu öğrencilerine Marzano'nun altı basamaklı kelime öğretme yöntemini kullanarak 65 eş dizimsel kelime öğretimi gerçekleştirmiştir. Araştırma verileri eş dizimsel kelime başarı testi, kelime bilgisi ölçeği, Web 2.0 araçları tutum ölçeği, sınıf iklimi ölçeği ve öğrenci günlükleri aracılığıyla toplanmıştır. Çalışma sonucunda, Plotagon uygulamasının öğrencilerin kelime bilgileri, bu uygulamaya yönelik tutumları ve sınıf iklimi bakımından iyi yönde bir etkisi olduğu belirlenmiştir.

Çaparlar (2021), Quizlet uygulamasının ortaokul öğrencilerinin İngilizce kelime bilgisi ve kelimelerin akılda kalması üzerindeki etkisini araştırdığı çalışmada karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışmaya 5. sınıfa devam eden 34 öğrenci katılmıştır. Araştırma verileri kelime

testleri, kalıcılık ölçeği, Quizlet tutum ölçeği kullanılarak elde edilmiştir. Toplanan veriler sonucunda, deney grubunda yer alan katılımcıların kelime ile kalıcılık testlerinden aldıkları puanların anlamlı bir biçimde kontrol grubundaki katılımcılara nazaran daha fazla olduğu bulunmuştur. Odak grup görüşmeleri sonucunda öğrencilerin uygulama hakkında olumlu görüşlere sahip olduğu ifade edilmiştir.

Salman ve Akay (2022) çalışmasında, yabancı dil dersinde oyunlaştırma uygulamalarının kullanılması ile ortaokul öğrencilerinin kelime başarıları ve kelime öğrenme stratejileri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırmada karma desende yürütülmüştür. Çalışma 8. sınıfta okuyan 65 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir ve deneysel işlem 8 hafta sürmüştür. Araştırmanın nihayetinde, deney grubundaki katılımcıların kelime öğrenme başarıları anlamlı bir düzeyde daha yüksek bulunurken gruplar arasında kelime öğrenme stratejilerinin kullanım düzeyine ilişkin belirgin bir farklılık görülmemiştir.

Buna karşın bazı çalışmalarda ise bu araçların öğrencilerin akademik başarılarına ve kelime öğrenme becerilerine pek fazla katkısı olmadığı ifade edilmiştir. Ünal (2018), Kahoot uygulamasının öğrencilerin İngilizce kelimeleri akıllarında tutmaları üzerindeki etkisini araştırdığı çalışmasında karma yöntem tasarımını kullanmıştır. 5 hafta boyunca deney grubunda yer alan katılımcılara Kahoot yoluyla kelime öğretilirken kontrol grubundaki katılımcılara geleneksel yöntemler yoluyla kelime öğretimi gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, kelimelerin akılda tutulması açısından deney ve kontrol grubundaki katılımcılar arasında belirgin bir fark bulunamasa dahi öğrenci ve öğretmenlerin Kahoot uygulamasının kelime öğrenmede etkin bir araç olduğunu düşündükleri tespit edilmiştir.

Türk (2019), araştırmasında Kahoot uygulamasının üniversite öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme başarıları ile İngilizce öğrenme tutumları konusundaki etkisini ve katılımcıların bu uygulama ile ilgili görüşlerini tespit etmeyi amaçlamıştır. Araştırma deney ve kontrol gruplarından toplam 61 katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubu öğrencilerine 6 hafta süresince Kahoot uygulaması ile ders işlenmiştir. Çalışma sonucunda uygulamanın öğrencilerin İngilizce kelime öğrenme düzeylerine anlamlı bir katkı sağlamadığı ancak öğrencilerin uygulamaya ilişkin görüşlerinin pozitif yönde olduğu görülmüştür.

Zengin (2019), bilgisayar oyunları kullanımı ile beşinci sınıfta öğrenim gören bireylerin İngilizce kelime öğrenme başarıları ve tutumları arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada gerçek deneme modeli kullanmıştır. Araştırma 166 deney grubundan ve 171 kontrol grubundan katılımcı ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda eğitsel bilgisayar oyunları kullanılırken kontrol grubunda geleneksel yöntemlerle kelime öğretimi yapılmıştır. Araştırma sonucunda, deney grubu başarı puanlarının kontrol grubuna oranla daha yüksek olduğu görülse de iki grup arasında anlamlı bir fark bulunmadığı belirlenmiştir. Ayrıca her iki gruptaki katılımcıların ders ile ilgili tutumlarına ilişkin farklılık ortaya çıkmadığı ifade edilmiştir.

Web 2.0 araçları dışında, Coşar (2019) anaokulu düzeyinde Tüm Fiziksel Tepki yönteminin kullanarak İngilizce kelime öğretiminin etkililiğini araştırdığı çalışmada olumlu sonuçlar alındığı görülmektedir. İlkokul düzeyinde, Işık (2016), eğitsel oyunlar ile kelime öğretiminin akademik başarıya etkisini araştırdığı çalışmada eğitsel oyunların kelime öğretimi açısından faydalı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Lise düzeyinde, Gelir (2015), tablet bilgisayarların kullanılmasının İngilizce kelime öğretimine olan etkisinin araştırdığı çalışmada, öğrencilerin kelimeleri daha iyi daha kalıcı bir biçimde öğrendiği ortaya çıkarmıştır. Lisans düzeyinde, Şimşek (2015), drama tekniği kullanarak İngilizce kelime öğretimini araştırdığı çalışmada, drama tekniğinin kelime öğretimi açısından faydalı bir teknik olduğu belirtmiştir.

2.5.2.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Ali ve Abdalgane (2022), çalışmasında Kahoot! uygulamasının akademik amaçlarla İngilizce öğretiminde kullanılmasının etkilerini araştırmıştır. Gerçek deneysel desen kullanılan çalışmaya üniversitede öğrenim gören altmış öğrenci katılım sağlamıştır. Uygulama 10 hafta sürmüştür. Kahoot! uygulamasının İngilizce kelime öğrenme başarısını ve derse ilişkin motivasyonu artırıp artırmadığının tespiti için başarı ile motivasyon testi uygulanmıştır. Veriler sonucunda deney grubunun başarı ve motivasyon açısından daha yüksek puanlar aldığı görülmüştür.

Katemba, Tobing, ve Putri (2022), araştırmalarında Kahoot! uygulaması ile kelime öğretimi yapılırken kız ve erkek öğrencilerin kelime öğrenme başarıları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemeyi hedeflemiştir. 68 yedinci sınıf öğrencisi üzerinde ön test-son test

uygulanarak kız ile erkek gruplar arasındaki fark tespit edilmeye çalışılmıştır. Araştırma sonucunda, kız ile erkek öğrenciler arasında kelime gelişimi bakımından farkın anlamlı olduğu belirlenmiştir.

Tran ve Nguyen (2023) Quizlet uygulamasının üniversite öğrencilerinin kelime öğrenimi üzerindeki etkilerini araştırdığı çalışmasını betimsel tarama modelinde gerçekleştirmiştir. Araştırmaya 50 üniversite öğrencisi katılmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin uygulamayı kullanışlı, eğlenceli, kelime öğrenmek için kolay ve uygun bir araç olarak nitelendirdiği görülmüştür.

Mykytka (2023) çalışmasında, Quizlet uygulamasının İngilizce kelime öğrenme, motivasyon ve öz öğrenme üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırma betimsel tarama yönteminde olup araştırmaya 30 üniversite öğrencisi katılmıştır. 7 haftalık uygulama sonunda veriler anket yardımıyla toplanmıştır. Verilerden elde edilen sonuçlara göre, öğrencilerin dersi daha eğlenceli ve ilgi çekici bulduğu; motivasyon, derse katılım ve öz öğrenmenin arttığı görülmüştür.

Web 2.0 araçlarının öğrencilerin kelime öğrenme becerileri üzerindeki etkileri ile ilgili Türkiye’de ve yurt dışında yapılan çalışmalar incelendiğinde, bu araçların öğrencilerin kelime öğrenme düzeylerini artırdığını, öğrencilerin kelimeleri daha kolay akıllarında tutabildiklerini ve daha geç unuttukları ve kelime öğrenmeyi daha eğlenceli buldukları sonuçları ortaya çıkmıştır.

2.5.3. İngilizce Dersine Yönelik Öğrenci Tutum ve Motivasyonları ile İlgili Yapılan Araştırmalar

Ulusal ve uluslararası düzeyde gerçekleştirilen bazı çalışmalar, Web 2.0 araçlarının yabancı dil derslerinde kullanılmasının öğrencilerin İngilizce dersine karşı tutum ve motivasyonlarını artırdığını ortaya koymuştur.

2.5.3.1. Türkiye’de Yapılan Çalışmalar

Karatekin (2017), dokuzuncu sınıf öğrencilerinin oyunlaştırmanın öğrencilerin kelime bilgileri ve oyunlaştırmaya tepkileri üzerindeki etkisini ölçmeyi amaçlamıştır. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırmada oyunlaştırmanın katılımcıların kelimeleri akıllarında tutmaları üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı ancak deney grubunda yer alan katılımcıların oyunlaştırma ile İngilizce dersine karşı tutumlarının olumlu şekilde geliştiği tespit edilmiştir.

Çınar (2019), Quizlet uygulamasının İngilizce derslerinde kullanılması ile 9. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme becerileri ve İngilizce dersi ile ilgili tutumları arasında herhangi bir ilişki olup olmadığını incelemiştir. Çalışmada, yarı deneysel desenden faydalanmıştır. 71 öğrenci üzerine uygulanan araştırma 4 hafta sürmüştür ve veriler tutum ölçeği, kelime testi ile görüşme formu aracılığıyla toplanmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgular ışığında, deney grubu katılımcılarının son test puanlarının diğer gruptan daha fazla olduğu görülmüştür. Ayrıca deney grubundaki katılımcıların derse yönelik tutumlarında bir yükselme bulunduğu tespit edilmiştir.

Karası (2019), senaryo temelli öğretme yaklaşımının ortaokul öğrencilerinin İngilizce dersine karşı tutumlarını incelediği çalışmada, katılımcıların ders tutumlarında iyi düzeyde bir yükselme gerçekleştiği kanaatine varmıştır. Açıksöz (2019), E-Twinning uygulamasının lise öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarını incelediği çalışmada, e-Twinning uygulamasının öğrencilerin tutumları üzerinde herhangi bir etkisi olmadığı belirlemiştir.

Sercanoğlu, Bolat ve Göksu (2021) çalışmasında, Kahoot! uygulamasının öğrencilerin İngilizce derslerine yönelik tutumu, motivasyonu ve sınav kaygısı üzerindeki etkilerini araştırmıştır. Yarı deneysel desenden faydalanılan çalışmada 9. Sınıfta öğrenim görmekte olan 88 katılımcı yer almıştır. 10 hafta süren uygulama gerçekleştirilmeden önce ve gerçekleştirildikten sonra deney ile kontrol grubunda yer alan katılımcılara anket uygulanmış ve bazı gönüllü öğrencilerin görüşleri alınmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular, öğrencilerin anlamlı düzeyde tutum ve motivasyonlarının arttığını ve anlamlı düzeyde olmasa da sınav kaygılarının azaldığını göstermiştir. Öğrenci görüşmeleri sonucunda, öğrencilerin Kahoot! uygulamasını eğlenceli buldukları belirlenmiştir.

Çoban ve Adıgüzel (2022), uzaktan eğitimde Web 2.0 araçlarından faydalanılmasının ortaokul öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenmeleri ile İngilizce dersine karşı tutumlarına etkisini ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanarak tespit etmeyi amaçlamışlardır. 24 7. sınıf öğrencisinin katıldığı araştırmada deney grubu öğrencilerine Web 2.0 uygulamaları yoluyla kelime öğretimi yapılırken kontrol grubundaki katılımcılara geleneksel yöntemlerle öğretim yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre deney grubundaki katılımcıların son test puanları kontrol grubundaki katılımcılara nispeten anlamlı şekilde daha fazla bulunmuş ve deney grubundaki katılımcıların derse karşı tutumlarında artış olduğu belirlenmiştir.

Şahin (2022), Powtoon ve Kahoot uygulamalarının beşinci sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime bilgileri ve derse yönelik tutumlarına etkisini araştırdığı çalışmada karma yöntemlerden açıklayıcı sıralı desen kullanmıştır. Çalışmanın verileri Kelime bilgisi testi, tutum ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla elde edilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine 8 hafta boyunca eğitim verildikten sonra her iki gruba da son test uygulanmıştır. Deney grubunda yer alan katılımcıların son test puanlarının diğer gruptaki katılımcıların puanlarına kıyasla daha yüksek bulunduğu ve bu farkın anlamlı olduğu görülmüştür. Öğrenciler bu uygulamaların derse yönelik motivasyonlarını artırdığını belirtmişlerdir.

Yılmaz (2022), İngilizce derslerinde dijital tabanlı öğrenmenin 5. sınıf öğrencilerinin akademik başarıları ve derse yönelik tutumları üzerindeki etkisini ölçmeyi amaçlamıştır. Bu çalışmada tam deneysel desen kullanmayı tercih etmiştir. Araştırmaya ait veriler, derse yönelik tutumu belirlemek için bir ölçek ile katılımcıların kelime bilgisi düzeylerini ölçen bir test aracılığıyla elde edilmiştir. Veriler analiz edildiğinde, öğrencilerin hem akademik başarılarının hem de tutumlarının deney grubu lehine daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Gökmen (2022), liseye devam eden öğrencilerin öğrenme stillerinin İngilizce dersine karşı tutumları üzerinde herhangi bir etkisi olup olmadığını araştırdığı çalışmada ilişkisel tarama yöntemi tercih etmiştir. Araştırma 316 lise öğrencisi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin en çok ayrıştıran en az ise değiştiren öğrenme stiline sahip oldukları ortaya çıkmıştır. Öğrenme stilleri değişiklik gösteren öğrencilerin derse karşı tutumlarında da farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Can (2023), İngilizce derslerinde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının ortaokul öğrencilerinin tutum ve akademik başarıları ile ilgili yaptığı çalışmada yarı deneysel desenden faydalanmıştır. Araştırmaya 7. sınıfa devam eden 24 öğrenci katılmıştır. Başarı testi ve tutum ölçeği deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Ulaşılan bulgular sonucunda, akademik başarı ve tutum yönünden deney grubunda yer alan katılımcıların son test puanlarının diğer gruptaki katılımcılara kıyasla daha fazla olduğu ifade edilmiştir.

2.5.3.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Benhadj, El Messaoudi ve Nfissi (2019), Kahoot! uygulamasının lise 2. Sınıfa devam eden öğrencilerin İngilizce dersine karşı ilgisi, motivasyonu ve öğrenme çıktılarını araştırdığı bir durum çalışması gerçekleştirmiş ve öğrencilerin görüşlerini almak için anket kullanmıştır. Anket sonucunda öğrencilerin derse olan ilgilerinin, motivasyonlarının ve öğrenme çıktılarının oyun tabanlı uygulamalar aracılığıyla yükseldiğini tespit etmiştir.

Arzfi, Yulianti, Desyandri ve Irdamurni (2022), beşinci sınıf öğrencilerinin Plickers uygulaması aracılığıyla motivasyon düzeylerini ölçmeyi hedeflemektedir. Araştırma sonucunda, Plickers uygulamasının öğrencilerin motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisi olduğu tespit edilmiştir.

Altawalbeh (2023), Kahoot! uygulamasının uzaktan eğitimde kullanılması üzerindeki etkisini araştırmıştır. 72 üniversite öğrencisinin katılmış olduğu çalışmada betimsel yöntem kullanılmıştır. 10 hafta uygulamanın ardından anket uygulanmıştır. Bulgular ışığında öğrencilerin katılım ve motivasyonlarının yükseldiği, derslerde daha çok eğlendikleri ve uygulamayı kullanışlı buldukları sonucuna ulaşılmıştır.

España-Delgado (2023) çalışmasında Kahoot!, Quizizz ve Quizalize uygulamalarının çevrimiçi İngilizce derslerinde kullanılmasının öğrencilerin motivasyonu üzerindeki etkisini araştırmıştır. Karma model desenindeki araştırmasında 6. sınıfa devam eden 27 öğrenciye anket uygulamış ve odak grup görüşmeleri gerçekleştirmiştir. Uygulamanın sonucunda öğrencilerin Web 2.0 uygulamalarını faydalı, eğlenceli ve ilgi çekici bulduklarını ve bu uygulamaların derslerde kullanılmasının öğrencilerin motivasyonunu artırdığını belirlemiştir.

Web 2.0 araçlarının İngilizce derslerinde kullanılmasının öğrencilerin derse ile ilgili tutumları ve motivasyonları üzerine yapılan arařtırmalar incelendiğinde, arařtırmaların çoğunluğunun bu araçların katılımcıların tutumlarını pozitif yönde etkilediđi, öğrencilerin tutumlarını anlamlı düzeyde artırdıđı görölmektedir.



BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, araştırmanın uygulama aşamaları, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada amaç, Kahoot! ve Plickers uygulamalarının ortaokul öğrencilerin İngilizce kelime öğrenme başarısı üzerindeki etkisini incelemektir. Bu amaca bağlı olarak nicel ve nitel araştırma yöntemleri bir arada bulunduğu karma yöntem kullanılmıştır. Karma yöntem, nitel ve nicel yaklaşımların bir arada kullanılmasıyla daha geçerli ve güvenilir sonuçlar elde etmeyi hedefleyen bir araştırma yöntemidir (Çakır ve Kılıç, 2021). Bu çalışmada karma yöntemlerden açıklayıcı sıralı desen kullanılmıştır. Açıklayıcı sıralı desen, önce nicel verilerin toplanıp analiz edilmesi ve ardından elde edilen verilerin daha derinlemesine anlaşılması için nitel verilerle araştırmanın desteklenmesi sürecini ifade etmektedir (Creswell ve Plano-Clark, 2018). Bu çalışmada nicel yöntem baskın şekilde kullanılırken nitel yöntem nicel sonuçların daha iyi açıklanabilmesi ve anlaşılabilmesi için destekleyici olarak kullanılmıştır. Araştırmanın nicel boyutunda, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Bu desende deney ve kontrol grupları rastgele değil daha önceden var olan belirli birtakım özelliklere göre oluşturulur (Creswell, 2014). Bu araştırmada katılımcılar deney ve kontrol grubuna rastgele

dağıtılamamış, önceden var olan iki sınıftan deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Bu nedenle çalışmada yarı deneysel desen seçilmiştir. Araştırmanın nitel boyutunda ise öğrencilerin Kahoot! ve Plickers uygulamalarına yönelik görüşleri alınmıştır. Çalışmanın bağımsız değişkeni Kahoot! ve Plickers uygulamalarının kullanılması, bağımlı değişkeni ise öğrencilerin kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumlarıdır. Nicel boyutta öğrencilerin kelime öğrenme başarılarını ölçmek için kelime bilgisi testi, İngilizce dersi ile ilgili tutumlarını ölçmek için tutum ölçeğinden yararlanılmıştır. Nitel boyutta ise öğrencilerin kullanılan Web 2.0 araçlarına dair görüşlerini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmış olan Kahoot! ve Plickers uygulamaları için iki farklı yarı yapılandırılmış görüş formundan yararlanılmıştır.

3.1.1. Deneysel İşlem Uygulaması

Bu çalışmada, ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenden yararlanılmıştır. Yarı deneysel desende gruplara rastgele atama yapılamamaktadır. Çalışmanın deseni Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1

Çalışma Deseninin Gösterimi

Grup	Ön test	İşlem ₁ (3 hafta- 6 ders saati)	İşlem ₂ (3 hafta- 6 ders saati)	Son test
Deney Grubu	İngilizce Tutum Ölçeği Kelime bilgisi testi	Kahoot! uygulaması ile kelime öğretimi + Kahoot! görüş formu uygulanması	Plickers uygulaması ile kelime öğretimi + Plickers görüş formu uygulanması	İngilizce Tutum Ölçeği Kelime bilgisi testi
Kontrol Grubu	İngilizce Tutum Ölçeği Kelime bilgisi testi	Geleneksel öğretim yöntemi		İngilizce Tutum Ölçeği Kelime bilgisi testi

Tablo 1’de görülen deneysel işlem süreci toplamda 6 hafta sürmüştür ve araştırmacı tarafından uygulanmıştır. Çalışmanın başında öğrencilere deneysel süreç ve Kahoot! ve Plickers

uygulamaları ile ilgili bilgilendirme yapılmıştır. Dersler 6 hafta boyunca haftada 2 saat olacak şekilde toplam 12 ders saati içinde işlenmiştir. Çalışmanın nicel boyutunda, öğrencilerin kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumları ölçülmüştür. Nitel boyutta ise Kahoot! ve Plickers uygulamaları ile ilgili deney grubunda yer alan öğrencilerin görüşleri alınmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2023-2024 güz döneminde Kastamonu ilinin iki ayrı ilçesinde yer alan iki farklı ortaokula devam eden ve toplamda 42 kişiden oluşan 8. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu öğrencilerden 21'i deney, 21'i ise kontrol grubunu oluşturmaktadır. Deney ve kontrol gruplarının iki farklı ilçede bulunan ortaokullardan seçilmesinde araştırmacının görev yaptığı okuldaki öğrenci sayısının yetersizliği etkili olmuştur. Katılımcıların seçilmesinde kolay ulaşılabilir durum örneklemesinden faydalanılmıştır. Bu örnekleme türü tesadüfi olmayan ve kolay olduğu için tercih edilen bir örnekleme türüdür ve araştırmacı, en kolay şekilde ulaşabildiği birimleri örneklem olarak seçmektedir (Baştürk ve Taştepe, 2013). Araştırmanın çalışma grubuna ait veriler Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2

Çalışma Grubuna Yönelik Bilgiler

Grup	Cinsiyet	f	%
Deney Grubu	Kız	11	52
	Erkek	10	48
	Toplam	21	100
Kontrol Grubu	Kız	10	48
	Erkek	11	52
	Toplam	21	100
Toplam		42	100

Araştırmaya deney grubundan 21 (%50), kontrol grubundan 21 (%50) öğrenci katılmıştır. Araştırmaya katılan kız ve erkek öğrenci sayılarının eşit olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Kahoot! ve Plickers uygulamalarının öğrencilerin İngilizce dersinde kelime öğrenme başarıları ve derse yönelik tutumları üzerindeki etkisinin araştırılması için üç farklı veri toplama aracından yararlanılmıştır. Araştırmanın nicel verilerinin toplanmasında İngilizce kelime bilgisi testi ve İngilizce tutum ölçeği; nitel verilerin toplanmasında ise yarı yapılandırılmış görüş formları kullanılmıştır.

3.3.1. Kelime Bilgisi Testi

Kelime testi, 2023-2024 eğitim öğretim yılında okutulan 8. sınıf İngilizce ders kitabının 3. ve 4. (In the Kitchen, On the Phone) ünitelerinde bulunan kelimeler esas alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Deney ve kontrol grubunda yer alan katılımcıların hedef kelimeleri edinip edinmediklerini ve kelime öğrenme başarıları açısından bu iki grup arasında herhangi bir farklılık bulunup bulunmadığını ölçmek için uygulamaya başlamadan önce bir ön test, uygulama bittikten sonra da bir son test olarak uygulaması yapılmıştır. Test çoktan seçmeli 44 maddeden oluşmaktadır. Kelime Bilgisi Testi, başarı testi geliştirme sürecindeki işlemler göz önünde bulundurularak hazırlanmıştır. Başarı testi geliştirilirken aşağıdaki adımlar izlenmiştir. Kelime bilgisi testi Ek 1’de sunulmuştur.

1. Upswing 8. Sınıf İngilizce ders kitabının 3. ve 4. (In the Kitchen, On the Phone) ünitelerinde yer alan kelimeler listelenmiştir.
2. Söz konusu kelimelerin öğrenciler tarafından öğrenilip öğrenilmediğini ölçmeyi amaçlayan test çoktan seçmeli 55 madde ve dört seçenekli olarak oluşturulmuş ve maddeler kontrol edilmiştir.
3. Hazırlanan kelime bilgisi testi, testin kapsam geçerliliğini ve soruların uygunluğunu sağlamak için Eğitim Programları ve Öğretim alanında yüksek lisans yapmış iki İngilizce öğretmenin görüşüne sunulmuş ve bu kişilerin verdiği dönütler göz önüne alınarak testte gerekli düzenlemeler gerçekleştirilmiş ve 4 madde testten çıkarılmıştır.
4. Pilot uygulama olarak hazırlanan deneme formu, Kastamonu ili Abana ve Bozkurt ilçelerinde yer alan iki devlet okulunda toplam 126 dokuzuncu sınıf öğrencisine bir ders

saati içinde uygulanmıştır. Test sonuçlarını analiz etmek ve son testi oluşturmak üzere “SPSS 26.0” paket programı kullanılmıştır.

5. Maddelerin ayırt edicilik ve güçlük indeksleri analiz edilerek hesaplanmıştır. Madde ayırt edicilik indeksi, sorunun bilen ile bilmeyeni ne kadar ayırt edebildiğini göstermektedir. -1,00 ile +1,00 arasında değer almaktadır. Bu değer ne kadar yüksekse, o maddenin ayırt edicilik gücü de o ölçüde artmaktadır. 0,30 ve üzeri değerler ayırt edicilik açısından oldukça iyidir. Bu nedenle, analiz sonuçlarına göre, ayırt edicilik düzeyi 0,30 ve üzerinde olan maddeler son teste alınmış; 0,30’un altında kalanlar ise testten çıkarılmıştır.

Madde güçlük indeksi, bir maddenin doğru cevaplandırılma oranını ifade etmektedir. Söz konusu maddenin kolaylık ya da zorluk derecesini belirtir. 0,00 ile +1,00 arasında değer alır. Bu değer arttıkça soru kolaylaşmaktadır. Madde güçlük indeksi için en istenilen değer 0,50’dir. Bu maddelerin standart sapması yüksek olduğu için, bu maddeler ölçme aracının güvenilirliğini ve geçerliliğini olumlu bir yönde etkilemektedir. Buna karşın, uygulanan ölçme aracından çok fazla sorunun atılmasını engellemek için kolay ve çok kolay sorular testte bırakılmıştır.

Analiz sonucunda, madde ayırt edicilik indeksleri 0,30’un altında kalan 7 madde testten çıkarılmıştır. Geriye kalan 44 madde son teste dahil edilmiştir. Buna göre, son testin Cronbach Alpha güvenilirlik katsayısı 0,858 olarak bulunmuştur. Madde ayırt edicilik değeri 0,32 ve 0,85 arasında; madde güçlük değeri ise 0,33 ve 0,89 arasında bulunmaktadır.

6. 44 maddelik nihai test oluşturulmuş, deney ve kontrol grubu öğrencilerine ön test ve son test olarak uygulanmış ve test sonuçları analiz edilmiştir.

3.3.2. İngilizce Tutum Ölçeği

Tutum ölçeği, ortaokul öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla Orakcı (2017) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek, 5’i ters madde olmak üzere 16 maddeden oluşmaktadır ve “duyuşsal boyut” ve “davranışsal boyut” olmak üzere iki boyutlu bir yapı göstermektedir. Ölçek, “Hiç katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum” ve

“Tamamen katılıyorum” olmak üzere 5’li likert tipi derecelendirme ölçeği biçiminde hazırlanmıştır. Ölçeğin yapı geçerliliği Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) testi ve Bartlett Sphericity testi ile ölçülmüştür. KMO değeri 0,872 olarak hesaplanmış olup veri setinin faktör analizine uygun olduğu tespit edilmiştir. Açıklanan varyans %58 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin güvenilirliği Cronbach Alpha ve Tukey Toplanabilirlik Testi ile ölçülmüştür. Cronbach Alpha değeri ölçeğin ilk boyutu için 0,91; ikinci boyutu için 0,88 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin toplanamazlık özelliği ilk boyut için 0,66; ikinci boyut için 0,84 olarak bulunmuştur. Ölçeğin likert tipi toplanabilir nitelikte bir test olduğu bilgisine varılmıştır. Bu değerler ölçeğin geçerlilik ve güvenilirliğinin yeteri kadar yüksek olduğunu göstermektedir. İngilizce tutum ölçeği Ek 2’de verilmiştir.

3.3.3. Yarı Yapılandırılmış Görüş Formu

Yarı yapılandırılmış görüş formu, deney grubundaki öğrencilerin Kahoot! ve Plickers uygulamaları hakkındaki görüşlerini, faydalı veya faydasız buldukları yönlerini ve uygulamalar konusundaki önerilerini tespit etmek açısından araştırmacı tarafından yarı yapılandırılmış bir biçimde bir danışman ve bir Türkçe öğretmenin görüşü de alınarak hazırlanmıştır. Kahoot! ve Plickers uygulamaları için iki farklı görüş formu hazırlanmıştır. Kahoot! görüş formu 9 açık uçlu, Plickers görüş formu 10 açık uçlu sorudan oluşmaktadır. Görüş formu soruları Kahoot! ve Plickers uygulamaları tamamlandıktan sonra deney grubu öğrencilerine yazılı bir biçimde uygulanmıştır. Kahoot! ve Plickers görüş formları Ek 3 ve Ek 4’te sunulmuştur.

3.4. Araştırmanın Uygulama Aşamaları

Aşağıda araştırmanın veri toplama sürecinde nasıl bir yol izlendiği basamaklar şeklinde verilmiştir.

3.4.1. Deneysel İşlem Öncesi Süreç

1. Araştırma konusu ile ilgili literatür taraması yapılmıştır.
2. Uygulamanın yapılacağı okulların idarelerinden gerekli izinler alınmıştır.
3. Çalışmada kullanılacak olan ölçme araçları (kelime bilgisi testi, tutum ölçeği, yarı yapılandırılmış görüş formu) hazırlanmış, bu araçların kullanımı ile ilgili gerekli izinler alınmıştır.
4. Deney ve kontrol grupları belirlenmiştir.
5. Deney ve kontrol gruplarında altı hafta sürecek uygulama için haftalık ders planları hazırlanmıştır. Ders planları Ek 6 ve Ek 7’de verilmiştir.
6. Kahoot! ve Plickers uygulamaları ile ilgili deney grubunda kullanılacak materyaller hazırlanmıştır.
7. Öğrencilere uygulama aşamaları ile ilgili bilgi verilmiştir ve öğrenciler çalışmaya gönüllü olarak katılım gösterdikleri hususunda sözlü beyanda bulunmuştur.
8. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine İngilizce kelime bilgisi testi ve İngilizce dersine yönelik tutum ölçeği ön test olarak uygulanmıştır.

3.4.2. Deneysel İşlem Süreci

Uygulama İngilizce derslerinde gerçekleştirilmiş ve deney ve kontrol gruplarında uygulama araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiştir. Uygulama altı hafta ve haftada iki ders saati olmak üzere on iki ders saati içerisinde gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda, üç hafta boyunca toplam altı ders saati Kahoot! uygulaması ile ders işlenmiştir. Kahoot! uygulaması tamamlandıktan sonra deney grubunda yer alan öğrenciler, Kahoot! uygulaması ile ilgili görüşlerini yarı yapılandırılmış görüş formu ile belirtmiştir. Deney grubunda, üç hafta boyunca toplam altı ders saati olmak üzere Plickers uygulaması kullanılarak ders işlenmiştir. Plickers uygulaması tamamlandıktan sonra deney grubunda yer alan öğrenciler, Plickers uygulaması ile ilgili görüşlerini yarı yapılandırılmış görüş formu ile belirtmiştir.

Kontrol grubunda ise altı hafta toplam on iki ders saati olmak üzere deney grubunda işlenen aynı konular (In the Kitchen ve On the Phone üniteleri) ders kitabı ve basılı kaynaklar kullanılarak işlenmiştir. Deneysel işlem sürecine ait fotoğraflar Ek 5’te verilmiştir.

3.4.2.1. İlk Hafta

Deney grubunda, öğrencilere Kahoot! uygulaması ile ilgili bilgi verilmiştir. Öğrencilere “In the Kitchen” ünitesindeki kelimeleri bu uygulamayı kullanarak tekrar edeceklerini söylenmiştir. Önceki haftadan bilgilendirilmiş oldukları için öğrencilerin mobil cihazları yanlarında bulunuyordu. Mobil cihaz getiremeyen üç öğrenci arkadaşlarının mobil cihazlarından faydalanmışlardır.

Öğrencilere Kahoot! üzerinden örnek bir uygulama yaptırıldı ve öğrencilere uygulama ile ilgili herhangi bir soruları olup olmadığı sorulmuştur. Öğrenciler soruları olmadığını belirttikleri için uygulamaya geçilmiştir. Araştırmacı tarafından Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış quiz, sıralama, doğru-yanlış, sesli quiz kategorilerini içeren ve toplamda 20 sorudan oluşan test öğretmen tarafından akıllı tahtadan açılmıştır. Öğrencilerin Kahoot.it adresine girmeleri ve tahtada oluşan kodu telefonlarına girerek uygulamaya bağlanmaları söylenmiştir. Öğrenciler mobil cihazlarını kullanarak akıllı tahta ekranında gördükleri soruya cevap vermiştir. Akıllı tahta ekranında yalnızca sorular görünürken öğrencilerin mobil cihazlarında cevap seçenekleri yer almaktadır. Öğrenciler doğru olduğunu düşündükleri seçeneği mobil cihazları üzerinden işaretlemiştir. Testteki sorulara hızlı ve doğru bir biçimde cevap veren öğrenciler daha yüksek puan almaktaydı. Testin sonunda araştırmacı tarafından Lider panosu açılarak hangi öğrencilerin sıralamada ilk üçe girdiği sınıfa ilan edilmiştir. Araştırmacı tarafından hazırlanmış öğrencilerin isimlerinin bulunduğu bir fon kartonu sınıf panosuna asılmıştır. O gün dereceye giren öğrenciler tebrik edilerek kartondaki isimlerinin yanına stickerlar yapıştırılmıştır. Tüm etkinliklerin sonunda en çok sticker toplayan üç öğrenciye öğretmen tarafından bir ödül verileceği söylenmiştir. Öğrencilere derste öğrenilen kelimeler ile ilgili bir alıştırmaya dağıtılmış ve öğrencilerden alıştırmayı bir sonraki derse kadar çözmeleri istenmiştir.

Kontrol grubunda, öğrencilere yemek malzemeleri ve pişirme yöntemleri ile ilgili bir çalışma kâğıdı dağıtılmıştır. Öğrencilerden sıra arkadaşları ile çalışarak kelimeler ve görselleri 10 dakika içinde eşleştirmelerini istenmiştir. Öğrenciler soruları cevapladıktan sonra öğrenciler her kelime için tahtaya gelerek etkileşimli akıllı tahta uygulaması üzerinden cevapları işaretlemiştir. Her soru için tahtaya başka bir öğrenci çağırılmıştır. Daha sonra soruların cevapları birlikte kontrol

edilmiştir. Öğrencilere günün kelimelerini içeren bir çalışma kâğıdı dağıtılmış ve öğrencilerden bir sonraki derse kadar çözmeleri istenmiştir.

3.4.2.2. İkinci Hafta

Deney grubunda, araştırmacı mutfak eşyaları ile ilgili daha önceden Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış olduğu testi akıllı tahtadan açmış ve öğrencilerden ekranda beliren kodu telefonlarına girmelerini istemiştir. Öğrenciler isimleriyle uygulamaya bağlandıklarında test başlatılmıştır. Öğrenciler akıllı tahta ekranında gördükleri quiz, eşleştirme, sıralama, doğru-yanlış, sesli quiz gibi sorulardan oluşan testin cevaplarını mobil cihazları yardımıyla en hızlı ve doğru biçimde işaretlemiştir. Daha hızlı bir biçimde doğru yanıtı işaretleyen öğrenciler daha fazla puan kazanmıştır. 20 sorudan oluşan test için her sorunun cevaplama süresi en fazla 20 saniye olarak belirlenmiştir. Tüm sorular öğrenciler tarafından cevaplandıktan sonra akıllı tahta ekranında öğrencilerin puanları yer almıştır. Araştırmacı ve öğrenciler tarafından sonuçlar incelenmiştir.

Aynı test “Takım modu” isimli mod kullanılarak tekrar açılmıştır. Öğrenciler tahtada gördükleri kodu telefonlarına girmiş ve takımlar belirlenmiştir. Daha sonra herkes takım olduğu arkadaşları ile oturmuştur. Sorular akıllı tahta ekranında görüldükten sonra grubun tartışmak için belirli bir süresi vardır ve süre bitiminde gruplar doğru yanıtı işaretlemeye çalışmıştır. Tüm sorular grup üyeleri tarafından cevaplandırıldığında akıllı tahta ekranında grupların puanları açıklanmıştır.

Araştırmacı Lider panosunu açarak o gün dereceye giren öğrencileri sınıfa açıklamış ve onları tebrik etmiştir. En yüksek puan alan üç öğrenciye sticker verilmiştir. Öğrencilerden günü değerlendirmeleri, o gün öğrenilenler ile ilgili güçlü ve zayıf olduklarını düşündükleri yönleri paylaşımları istenmiştir. Gün içindeki sözcükleri içeren bir etkinlik öğrencilere dağıtılarak diğer derse kadar çözmeleri istenmiştir.

Kontrol grubunda, öğrencilere içinde konu ile ilgili kelimelerin yer aldığı bir test çözecekleri söylenmiş ve öğrencilerden bu testi sıra arkadaşları ile çözmeleri istenmiştir. Deney grubu için Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış olan mutfak aletleri ile ilgili 20 sorudan oluşan test basılı bir biçimde öğrencilere dağıtılmış ve bu testin 15 dakika içinde çözülmesi istenmiştir.

Öğrencilere gün içindeki sözcükleri içeren bir alıştırma dağıtılarak bu alıştırmanın diğer derse kadar çözümlmesi istenmiştir.

3.4.2.3. Üçüncü Hafta

Deney grubunda, araştırmacı bir yemek tarifinin aşamaları ile ilgili kelime ve ifadeleri içeren daha önceden Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlamış olduğu 20 sorudan oluşan testi akıllı tahtadan açmış ve öğrencilerden ekranda beliren kodu telefonlarına girmelerini istemiştir. Öğrenciler isimleriyle uygulamaya bağlandıklarında test başlatılmıştır. Öğrenciler soruları bireysel olarak hızlı ve doğru biçimde cevaplamaya çalışmıştır. Sorular cevaplandırıldığında öğrencilerin puanları ve sınıf sıralamaları akıllı tahta ekranından gösterilmiştir.

Araştırmacı, aynı soruları içeren testi takım modunda başlatmıştır. Öğrenciler uygulamaya bağlanmış ve takımlarını seçmiştir. Daha sonra seçtikleri takımın üyeleriyle bir arada oturmuştur. Sorular açılmış, öğrenciler grup olarak tartışıp sorulara doğru yanıtlar vermeye çalışmıştır. En yüksek puanı alan takım oyunu kazanmıştır. Aynı test diğer bir takım çalışması modu olan “En Uzun Kule” oyun modunda başlatılmıştır. Öğrenciler seçtikleri takım üyeleriyle bir arada oturmuştur. Takımlar belirli bir süre içerisinde soruları yanıtlayarak kule inşa etmeye çalışmıştır. Süre bitiminde en yüksek kuleye sahip olan takım oyunu kazanmıştır. Gün içinde en çok puana ulaşan üç öğrenciye sticker verilmiştir. Son olarak, öğrencilerden ünite kelimelerini içeren resimli bir sözlük veya bir poster hazırlamaları istenmiştir. Dersin sonunda öğrencilere Kahoot! görüş formu uygulanmıştır.

Kontrol grubunda, öğrencilere sıra arkadaşlarıyla birlikte bu ifadeleri içeren bir test çözecekleri söylenmiştir. Bir yemek tarifinin aşamaları ile ilgili kelime ve ifadeleri içeren daha önceden Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanan 20 sorudan oluşan testi basılı olarak öğrencilere dağıtılmış ve öğrencilerden 15 dakika içinde soruları çözmeleri istenmiştir. Öğrencilerden ünite kelimeleri konusunda öz değerlendirme yapmaları istenmiştir. Hangi konularda eksiklikleri varsa o konuların telafisi yapılmıştır. Son olarak, öğrencilerden ünite kelimelerini içeren resimli bir sözlük veya bir poster hazırlamaları istenmiştir.

3.4.2.4. Dördüncü Hafta

Araştırmacı tarafından Plickers uygulaması öğrencilere tanıtılmış ve öğrencilerin isimlerine ait Plickers kartları öğrencilere dağıtılmış ve bu kartları nasıl kullanacakları açıklanmıştır. Örnek bir Plickers uygulaması yapılmıştır. Uygulama öğrenciler tarafından anlaşıldığında “On the Phone” ünitesi ile ilgili uygulamalara geçilmiştir.

Deney grubunda, araştırmacı tarafından konuyla ilgili olarak daha önce hazırlanan Plickers testi akıllı tahtadan açılmıştır. Test, çoktan seçmeli ve doğru yanlış soru türlerinden oluşmakta ve 20 soru içermektedir. Test içerisinde görseller, ses kayırları, hareketli resimler ve videolar kullanılmıştır. Test araştırmacı tarafından başlatılmıştır. Öğrenciler soruları okuduktan sonra hangi seçeneğin doğru olduğunu düşünüyorsa ellerindeki Plickers kartının doğru yüzünü kaldırmıştır. Araştırmacı mobil cihazı aracılığıyla Plickers uygulaması üzerinden öğrencilerin cevaplarını taratmıştır. Taratma işlemi sona erdiğinde hangi seçeneği kaç öğrencinin işaretlediği, doğru şıkkı işaretleyen öğrenci sayısı ve yüzdesi gibi bilgiler tüm sınıfla paylaşılmıştır. Bu işlem testteki sorular bitene kadar tekrar edilmiştir. Sonraki aşamada öğrenciler gruplar halinde oturtulmuştur. Aynı sorulardan oluşan test tekrar açılmıştır. Bu kez grup üyeleri soruların cevaplarını birlikte tartıştıktan sonra Plickers kartlarının aynı yüzünü kaldırmıştır. Araştırmacı tarafından bir mobil cihaz yoluyla kartları taratılmıştır. Tüm sorular bittikten sonra soruları en çok doğru cevaplayan grup oyunu kazanmıştır. Araştırmacı derste çözülen testin sonucunda dereceye giren üç öğrenciyi tebrik ederek stickerlarını fon kartonundaki isimlerinin yanına yapıştırılmıştır. Öğrencilere derste öğrenilen kelimelerle ilgili bir alıştırmaya dağıtılmış ve alıştırmaların sonraki derse kadar çözülmesi istenmiştir.

Kontrol grubunda, araştırmacı konuyla ilgili ve 20 sorudan oluşan daha önce Plickers uygulaması üzerinden hazırlanmış olduğu testi basılı olarak öğrencilere dağıtarak öğrencilerden testi 15 dakika içerisinde sıra arkadaşlarıyla çözmelerini istemiştir. Öğrenciler soruları kendi aralarında tartışarak cevaplarırken araştırmacı sınıfta dolaşarak öğrencilerin soruları varsa onları cevaplamıştır. Zorlanılan kelimeler varsa araştırmacı tarafından açıklanmıştır. Öğrencilerden bir sonraki derse kadar bir arkadaşları ile çağrı merkezine yapılan bir telefon konuşması yazmaları istenmiştir.

3.4.2.5. Beşinci Hafta

Deney grubunda, arařtırmacı tarafından konuyla ilgili daha önceden hazırlanan 20 sorudan oluşan Plickers testi açılmıştır. Öğrencilere kartları isimlerine göre tekrar dağıtılmıştır. Öğrenciler tahtada görünen sorulara Plickers kartlarını kaldırarak cevap vermiştir. Arařtırmacı her sorudan sonra kartları mobil cihaz yardımıyla taratmış ve sonuçlar herkese gösterilmiştir. Her sorunun doğru cevabı öğrencilerle paylaşılmıştır. Testin sonunda dereceye giren öğrenciler açıklanmıştır. Daha sonra öğrenciler ikili olarak gruplandırılmıştır. Öğrenciler soruları ve cevap şıkları karıştırılmış olan aynı teste, arkadaşlarıyla soruların cevaplarını tartışarak yanıt vermiştir. Arařtırmacı, öğrencilerin kartlarını uygulama üzerinden taratarak sonuçları öğrencilerle paylaşmıştır. Dereceye giren gruplar açıklanmıştır. Arařtırmacı tarafından Plickers uygulaması üzerinden hazırlanan ve öğrencilerin kendilerini ve dersi değerlendirmelerini amaçlayan 3 soruluk anket açılmıştır. Öğrenciler kendi düşüncelerini ellerindeki Plickers kartlarını kaldırarak belirtmiştir. Gün içinde yapılan etkinliklerde en başarılı olan üç öğrenciye sticker verilerek öğrenciler tebrik edilmiştir. Önceki derslere nazaran başarısı artan öğrenciler varsa onlar da özellikle tebrik edilmiş ve onlara da sticker verilmiştir. Son olarak derste öğrenilen kelime ve ifadelerin yer aldığı bir çalışma kâğıdı öğrencilere dağıtılmış ve onlardan sonraki derse kadar çözmelerini istenmiştir.

Kontrol grubunda, arařtırmacı tarafından öğrencilere konuyla ilgili 20 sorudan oluşan bir test dağıtılmıştır. Daha önce Plickers uygulamasında hazırlanan test basılı olarak öğrencilere dağıtılmıştır. Öğrenciler sıra arkadaşlarıyla soruların cevaplarını tartışarak testi 15 dakika içerisinde cevaplamıştır. Sorusu olan öğrencilerin soruları yanıtlanmıştır. Arařtırmacı tarafından öğrencilere telefon konuşmalarıyla ilgili bir test daha çözeceklerini söylenmiş ve öğrencileri dörderli ve beşerli olmak üzere beş gruba ayrılmıştır ve gruplardan bir arada oturmalarını istenmiştir. Daha sonra Plickers uygulamasında hazırlanmış olan 20 soruluk test basılı olarak gruplara dağıtılmış ve öğrencilerden testi grup arkadaşlarıyla istişare yaparak 15 dakika içinde çözmeleri istenmiştir. Arařtırmacı son olarak derste öğrenilen kelime ve ifadelerin yer aldığı bir çalışma kâğıdını öğrencilere dağıtarak onlardan sonraki derse kadar çözmelerini istemiştir.

3.4.2.6. Altıncı Hafta

Deney grubunda arařtırmacı tarafından öğrencilere Plickers uygulaması üzerinden gemiřteki iletiřim yolları konusu ile ilgili kelimeleri alıřacaklarını sylenmiř ve Plickers kartlarını yeniden daėıtılmıřtır. Gemiřte kullanılan iletiřim yolları ile ilgili hazırlanmıř 20 sorudan oluřan test akıllı tahta ekranında bařlatılmıřtır. Öğrenciler ikiřerli gruplar olarak oturmuřtur. Öğrenciler arkadařlarıyla iřtiřare ederek soruların yanıtlarını Plickers kartlarını kaldırarak gstermiřtir. Kartlar kaldırıldıėında arařtırmacı tarafından bu kartlar mobil cihaz yardımıyla taratılmıř ve soruya ka öğrencinin doėru cevap verdiėi bilgisi öğrencilerle paylařılmıřtır. Sorunun doėru yanıtı öğrencilere gsterilmiřtir. Öğrencilerin drderli olarak beř gruba ayrılmalarını istenmiřtir. Grup üyeleri birlikte oturmuřtur. Aynı test soru ve cevapları karıřtırılmıř halde tekrar aılmıřtır. Bu kez öğrenciler grup halinde tartıřarak soruları yanıtlamıřtır. Soruları yanıtlamak için öğrenciler Plickers kartlarını kaldırmıřtır. Arařtırmacı tarafından her sorunun ardından bu kartlar taratılmıř ve sorunun doėru cevabı öğrencilere gsterilmiřtir. Tüm sorular cevaplandıėında en ok doėrusu olan grup oyunu kazanmıřtır.

Öğrencilerin ünite kelimeleri ile ilgili akıllarına takılan noktalar arařtırmacı tarafından aıklanarak cevaplanmıřtır. Sınıfa ünite kelimelerini ieren bir alıřma kâėı daėıtılmıř ve onlardan alıřma kâėı bir sonraki derse kadar özmeleri istenmiřtir. Gün sonunda uygulanan testlerde en ok bařarı gsteren ve önceki derslere göre bařarısı artıř gsteren öğrencilere sticker verilmiřtir. Stickerlar sayılmıř ve en ok stickera sahip üç öğrenci ödüllendirilmiřtir. Ders sonunda öğrencilere Plickers Görüř Formu uygulanmıřtır.

Kontrol grubunda, öğrencilere gemiřte kullanılan iletiřim yolları ile ilgili kelimelerin bulunduėu 20 sorudan oluřan bir test özecekleri sylenmiřtir. Plickers uygulamasında hazırlanmıř olan test basılı bir Őekilde öğrencilere daėıtılmıř ve öğrencilerden testi 15 dakika ierisinde sıra arkadařlarıyla tartıřarak özmeleri istenmiřtir. Öğrenciler testi özerken arařtırmacı tarafından sorusu olan öğrencilerin soruları yanıtlanmıřtır. Öğrenciler üçerli ve drderli altı gruba ayrılmıřtır. Ünite boyunca öğrenilen kelimelerden oluřan ve 20 sorudan oluřan Plickers uygulamasında hazırlanmıř testi basılı olarak gruplara daėıtılmıř ve soruların cevaplarını birbirleriyle tartıřarak 15 dakika iinde testi cevaplamaları istenmiřtir. Ders sonunda, öğrencilere ünite boyunca öğrenilen kelime ve ifadelerin iinde anlamakta

zorlandıkları bir nokta olup olmadığı sorulmuş ve bu ifade ve kelimeler arařtırmacı tarafından ayrıntılı bir biçimde açıklanmıştır. Arařtırmacı tarafından sınıfa ünite kelimelerini içeren bir çalışma kâğıdı dağıtılmış ve öğrencilerden sonraki derse kadar yanıtlamaları istenmiştir.

3.4.3. Deneysel İşlem Sonrası

Altı haftalık uygulamanın ardından deney ve kontrol gruplarına İngilizce kelime bilgisi testi ve İngilizce tutum ölçeđi son test olarak uygulanmıştır. Gruplara uygulanan test ve ölçekler ayrı ayrı toplanarak gizlilik esasına uygun bir biçimde saklanmıştır. Arařtırmacı tarafından ölçme araçlarından toplanan veriler analiz edilmiştir ve analiz sonuçları raporlaştırılmıştır.

3.5. Verilerin Toplanması

Veriler toplanmadan önce idari kurumlar ve öğrenci velilerinden gerekli izinler alınmış ve sonrasında çalışmaya başlanmıştır. Arařtırmadaki nicel veriler, deney ve kontrol grubu öğrencilerine ön test ve 6 haftalık uygulama sonrasında son test olarak uygulanan olan kelime bilgisi testi ve tutum ölçeđinden toplanmıştır. Arařtırma verileri uygulanacak olan ön test ve son testlerin sonuçlarından elde edilmiştir. Arařtırmanın nitel verileri, deney grubunda yer alan öğrencilerin Kahoot! ve Plickers uygulamaları ile ilgili fikirlerinin alınacağı görüş formu ile toplanmıştır.

3.6. Verilerin Analizi

3.6.1. Nicel Veri Analizi

Arařtırmadan elde edilen nicel veriler istatistiksel çözümlenmeleri gerçekleřtirebilmek adına bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Verilerin çözümlenmesinde SPSS Statistics 26.0 paket yazılımı kullanılmıştır. Arařtırmada verilerin normalliđini test etmek için basıklık ve çarpıklık deđerlerinin “-1,5 ve +1,5” arasında yer alıp almadığı kontrol edilmiştir. Tabachnick ve Fidell (2013)’e göre “Skewness” ve “Kurtosis” deđerleri “-1,5 ve +1,5” deđerleri arasında bulunuyorsa verilerin normal dağıldığı söylenebilir. Buna göre, yapılan analizlerde normallik katsayısının

belirtilen aralıklarda olduğu tespit edilmiş ve parametrik testlerin uygulanmasına karar verilmiştir. Deney ve Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime öğrenme başarılarının ve İngilizce dersine yönelik tutumlarının bağımsız değişkenlere göre farklılık gösterip göstermediğinin tespit edilmesi için bağımsız gruplar t testi uygulanmıştır. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime öğrenme başarılarının ve İngilizce dersine yönelik tutumlarının ön test-son test puanları arasında karşılaştırma yapmak amacıyla bağımlı gruplar t testi uygulanmıştır.

Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin kelime bilgisi ve İngilizce tutum ölçeğinden elde edilen son test puanları arasında ne kadar fark olduğunu belirlemek için etki büyüklüğü ölçülmüştür. Etki büyüklüğü, grupların ortalamalarından elde edilen sonuçlar arasındaki farkın ne boyutta olduğunu ve bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisinin ne ölçüde olduğunu ifade eden istatistiki bir değerdir (Özsoy ve Özsoy, 2013). Etki büyüklüğü SPSS uygulamasında eta-kare (η^2) ile ölçülmüştür. Büyüköztürk (2011)'e göre, eta-kare değeri 0,01 ise küçük düzeyde etki gücü, 0,06 ise orta düzeyde etki gücü, 0,14 ve üstü ise büyük düzeyde etki gücü olarak değerlendirilmektedir. Kelime bilgisi testi deney ve kontrol grupları eta-kare değeri ,294; İngilizce tutum ölçeği deney ve kontrol grupları eta-kare değeri ,095 olarak hesaplanmıştır. Buna göre, kelime bilgisi testinden alınan son test puanları arasındaki etki büyüklüğünün yüksek düzeyde; tutum ölçeğinden elde edilen son test puanları arasındaki etki büyüklüğünün orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

3.6.2. Nitel Veri Analizi

Araştırmada deney grubunda yer alan öğrencilerin Kahoot! ve Plickers uygulamalarına ilişkin görüşlerini almak üzere gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüş formlarından elde edilen veriler, içerik analizi yöntemi ile çözümlenmiştir. İçerik analizi, araştırmadan elde edilen verilerin belirli kategoriler altında toplanması ve bu belirlenen kategorilere göre kodlanmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Bu çalışmada öğrencilerin görüş formuna verdikleri yanıtlar Creswell (2014)'in Nitel Araştırmada Veri Analizi Şemasındaki adımlar izlenerek çözümlenmiştir. Buna göre veriler toplanmış, veriler dikkatli bir biçimde okunmuş, veriler anlamlı parçalara ayrılarak kodlanmış, kodlanan verilerde ortaya çıkan temalar tanımlanmış,

belirlenen temalar yorumlanmıştır. Analiz sonucunda elde edilen verilerin geçerliğinin sağlanması için bir uzman görüşüne başvurulmuştur. Çalışmanın güvenilirliğinin sağlanması için araştırmacı tarafından yapılan kodlamalara yönelik görüş birliği ve görüş ayrılığı arasında tutarlılık olması gerektiğinden bağımsız bir araştırmacı tarafından alt problemler ile ilgili kodlamalar yapılmış ve çıkan sonuç araştırmacının yaptığı kodlamalarla karşılaştırılmıştır. Araştırmacı ve bağımsız araştırmacı tarafından yapılan kodlamalar (Güvenilirlik= Görüş Birliği/ Görüş Birliği+ Görüş Ayrılığı×100) formülü kullanılarak hesaplanmış ve uyum değeri 0,95 olarak bulunmuştur (Miles ve Huberman, 1994). Uyum değerinin 0,70 ve üzeri bulunması yeterli kabul edildiğinden çalışmanın güvenilirliğinin yeterli bir seviyede olduğu söylenebilir. Ardından araştırma verileri raporlaştırılmıştır.

BÖLÜM 4

BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde, araştırmanın amacına yönelik olarak ön test ve son test şeklinde uygulanan Kelime Bilgisi Testi ve İngilizce Tutum Ölçeği ile deney grubu öğrencilerine uygulanan yarı yapılandırılmış görüş Formundan elde edilen nicel ve nitel veriler analiz edilmiş ve bulgular gösterilmiştir. Bulgular, araştırmanın alt problemleri esas alınarak verilmiştir.

4.1. Nicel Verilerin Analizine İlişkin Bulgular

Çalışma sonucunda elde edilen nicel veriler SPSS-26 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Veriler analiz edilmeden verilerin normal dağılıp dağılmadığı incelenmiştir. Deney ve kontrol grubuna ait kelime bilgisi ve İngilizce tutum ölçeği ön test ve son test puanlarının normallik testine ilişkin veriler Tablo 3'te ve Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 3

Deney ve Kontrol Gruplarının Kelime Bilgisi Ön Test-Son Test Puanlarına Ait Normallik Testi Sonuçları

Testler	Skewness	Kurtosis
Ön Test	,338	-,412
Son Test	,228	-,967

Tablo 4

Deney ve Kontrol Gruplarının İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test-Son Test Puanlarına Ait Normallik Testi Sonuçları

Testler	Skewness	Kurtosis
Ön Test	,763	,806
Son Test	,637	-,497

Tablo 3 ve Tablo 4’te görüldüğü üzere “Skewness” ve “Kurtosis” değerleri “-1,5 ve +1,5” arasında yer almaktadır. Tabachnick ve Fidell (2013)’e göre, “Skewness” ve “Kurtosis” değerleri “-1,5 ve +1,5” değerleri arasında bulunuyorsa verilerin normal dağıldığı kabul edilebilir. Bu nedenle araştırmada nicel verilerin analizinde parametrik istatistiksel testler kullanılmasına karar verilmiştir.

4.1.1. Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Öğrencilerin Kelime Öğrenme Başarılarına Etkisi

Çalışmanın ilk alt problemi olan “Kahoot! ve Plickers uygulamaları, öğrencilerin İngilizce kelime öğrenme başarılarını etkilemekte midir?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu kapsamda deney grubunda yer alan katılımcıların kelime bilgisi ön test ve son test puanlarına, kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime bilgisi ön test ve son test puanlarına ve deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön test ve son test puanlarına ilişkin veriler t testi ile analiz edilmiş ve elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuştur.

4.1.1.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kelime Bilgisi Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilere deneysel işlem öncesinde Kelime Bilgisi testi ön test olarak uygulanmıştır. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce kelime bilgisi ön test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek amacıyla bağımsız gruplar t testi yapılmıştır. Ön test puanlarına ilişkin bulgular Tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5

Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Ön Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi

Gruplar	N	\bar{X}	s	t	P
Deney Grubu	21	21,1905	9,03670	-,345	0,732*
Kontrol Grubu	21	22,0476	6,92442		

* $p > 0,05$

Tablo 5 incelendiğinde deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime bilgisi ön test puanlarının birbirine oldukça yakın olduğu görülmektedir. Testten alınabilecek en yüksek puan 44 iken deney grubundaki öğrencilerin ortalama puanı 21,19 iken kontrol grubundaki öğrencilerin ortalama puanı 22,04 olarak hesaplanmıştır. Tabloya göre, deney ve kontrol gruplarının Kelime Bilgisi ön testinden aldıkları puanlar arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı ortaya çıkmıştır ($p = 0,732$, $p > 0,05$).

4.1.1.2. Deney Grubundaki Öğrencilerin Kelime Bilgisi Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde, deneysel işlem sürecinden sonra deney grubunun Kelime bilgisi testi ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle bağımlı örneklem t-testi uygulanmıştır ve buna ilişkin bulgular Tablo 6'da gösterilmiştir.

Tablo 6

Deney Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi

Deney Grubu	N	\bar{X}	s	t	p
Ön test	21	21,1905	9,03670	-5,364	0,000*
Son test	21	33,2353	8,57707		

*p<0,001

Tablo 6'ya göre deney grubu kelime bilgisi ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin ön test puan ortalamaları 44 puan üzerinden 21,19 iken son test puan ortalamaları 33,23'e yükselmiştir. Bu durumda, Kahoot! ve Plickers Web 2.0 araçlarının İngilizce derslerinde kullanılmasının öğrencilerin belirlenen temalardaki kelime bilgisini artırdığı söylenebilir.

4.1.1.3. Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kelime Bilgisi Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Çalışmanın bu alt probleminde kontrol grubundaki katılımcıların Kelime bilgisi testinden aldıkları ön test ve son test puanları karşılaştırılmıştır. Ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımlı örneklem t-testi kullanılmıştır ve analize ilişkin bulgular Tablo 7'de verilmiştir.

Tablo 7

Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi

Deney Grubu	N	\bar{X}	S	t	P
Ön test	21	22,0476	7,37422	-,209	0,837*
Son test	21	23,0000	7,76114		

* $p > 0,05$

Tabloya göre, kontrol grubunda ön test ve son test puanlarının birbirine oldukça yakın olduğu görülmektedir. Tablo incelendiğinde kontrol grubunun kelime bilgisi testi ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmaktadır ($p = 0,837 > 0,05$).

4.1.1.4. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Kelime Bilgisi Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Çalışmanın bu alt probleminde, deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce kelime bilgisi testinden aldıkları son test puanları karşılaştırılmıştır. Bu amaçla son test puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığının analizi için parametrik testlerden bağımsız gruplar t-testi kullanılmıştır. Analiz bulguları Tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 8

Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Kelime Bilgisi Son Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi

Gruplar	N	\bar{X}	S	t	P
Deney Grubu	21	33,2353	8,57707	3,706	0,001*
Kontrol Grubu	21	23,0000	7,76114		

* $p < 0,001$

Tablo 8 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarına ait son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puan ortalamaları kontrol grubu öğrencilerinin puan ortalamasından 10 puan daha yüksek olduğu görülmektedir. Web 2.0 araçlarının öğrencilerinin kelime başarılarını olumlu yönde etkilediği anlaşılmıştır.

4.1.2. Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Tutumlarına Etkisi

Çalışmanın ikinci alt problemi olan “Kahoot! ve Plickers uygulamaları, öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarını etkilemekte midir?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu kapsamda deney grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce tutum ölçeği ön test ve son test puanlarına, kontrol grubunda yer alan öğrencilerin tutum ölçeği ön test ve son test puanlarına ve deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön test ve son test puanlarına ilişkin veriler t testi ile analiz edilmiş ve elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuştur.

4.1.2.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Tutum Ölçeği Ön Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Deney ve kontrol gruplarının İngilizce tutum ölçeği ön test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığının tespiti için bağımsız gruplar t-testi uygulanmıştır. Deney ve kontrol grubunun ön test puanları arasında anlamlı bir fark olmaması çalışmanın devam etmesi için önemlidir. Bu doğrultuda gerçekleştirilen analize ait bulgular Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9

Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi

Gruplar	N	\bar{X}	s	t	P
Deney Grubu	21	3,0715	,56146	,654	0,536*
Kontrol Grubu	21	2,9750	,42019		

*p>0,05

Tablo 9'a göre, deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına dair ön test puanlarının birbirine oldukça yakın olduğu belirlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin İngilizce dersine karşı tutumlarının belirlenmesine yönelik olarak ulaşılan ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık ($p = .536$, $p > 0,05$) bulunmamaktadır.

4.1.2.2. Deney Grubundaki Öğrencilerin Tutum Ölçeği Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde, deneysel işlem sürecinden sonra deney grubunun tutum ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı tespit edilmesi amaçlanmıştır. Bu nedenle bağımlı örneklem t-testi uygulanmıştır ve buna ilişkin bulgular Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10

Deney Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi

Deney Grubu	N	\bar{X}	s	t	P
Ön test	21	3,0715	,56146	-2,456	0,023*
Son test	21	3,4318	,60262		

* $p < 0,05$

Tablo 10 incelendiğinde deney grubunun İngilizce tutum ölçeğinden aldığı son test puan ortalamaları ön test puan ortalamasıyla karşılaştırıldığında son test puan ortalamasında anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($p = .023$, $p < 0,05$). Buna göre, deney grubunda yer alan öğrencilerin son test puan ortalaması (3,43) ön test puan ortalamasından (3,07) anlamlı bir biçimde yüksektir. İngilizce derslerinde Kahoot! ve Plickers uygulamalarının kullanılmasının öğrencilerin derse karşı tutumlarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

4.1.2.3. Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Tutum Ölçeği Ön Test ve Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Çalışmanın bu alt probleminde kontrol grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce tutum ölçeğinden almış oldukları ön test ve son test puanları karşılaştırılmıştır. Ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımlı örneklem t-testi kullanılmıştır ve analize ilişkin bulgular Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11

Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Bağımlı Örneklem t-testi Analizi

Deney Grubu	N	\bar{X}	s	t	P
Ön test	21	2,9750	,42019	-,269	0,791*
Son test	21	3,0098	,61928		

* $p>0,05$

Tablo 11 incelendiğinde, kontrol grubundaki katılımcıların tutum ön test-son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p = .791$, $p>0,05$). Son test puan ortalamasında çok küçük bir yükselme görülmektedir fakat bu yükselme anlamlı düzeyde değildir. Kontrol grubundaki katılımcıların İngilizce dersine yönelik tutumları çok fazla değişmemiştir.

4.1.2.4. Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin Tutum Ölçeği Son Test Sonuçlarına İlişkin Bulgular

Çalışmanın bu alt probleminde, deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce tutum ölçeğinden aldıkları son test puanları karşılaştırılmıştır. Bu amaçla son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığının analizi için parametrik testlerden bağımsız gruplar t-testinden yararlanılmıştır. Analize ilişkin bulgular Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12

Deney ve Kontrol Grubundaki Öğrencilerin İngilizce Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t-testi Analizi

Gruplar	N	\bar{X}	s	t	P
Deney Grubu	21	3,4318	,60262	2,211	0,033*
Kontrol Grubu	21	3,0098	,61928		

*p<0,05

Tablo 12 incelendiğinde, deney grubundaki öğrencilerin son test puan ortalamasının kontrol grubundaki öğrencilerin son test puan ortalamasından yüksek olduğu görülmektedir. Tabloya göre, deney ve kontrol gruplarının tutum son test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p = .033$, $p<0,05$). Dolayısıyla araştırmada kullanılan Web 2.0 araçlarının öğrencilerin İngilizce dersine karşı tutumlarında olumlu bir etkiye sahip olduğu görülmüştür.

4.2. Nitel Verilerin Analizine İlişkin Bulgular

Çalışmanın yöntem bölümünde bahsi geçen nitel verileri elde etmek için yarı yapılandırılmış görüş formları kullanılmıştır. “Deney grubunda yer alan öğrencilerin Kahoot! uygulamasına ilişkin görüşleri nelerdir?” ve “Deney grubunda yer alan öğrencilerin Plickers uygulamasına ilişkin görüşleri nelerdir?” alt problemlerine ait yarı yapılandırılmış görüş formlarında bulunan soruların yanıtları içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. Kahoot! görüş formunda 9; Plickers görüş formunda ise 10 adet açık uçlu soru bulunmaktadır. Görüş formlarını deney grubundan gönüllü 20 öğrenci cevaplamıştır. Görüş formu soruları tek tek analiz edilmiş olup katılımcılardan alınan yanıtlar ayrıntılı bir biçimde tablolardan yararlanılarak gösterilmiştir.

4.2.1. Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri

“Kahoot! uygulaması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile öğrencilerin Kahoot! uygulamasına yönelik genel görüşleri ortaya çıkarılmak istenmiştir. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin tümünün uygulama ile ilgili olumlu görüşlere sahip oldukları belirlenmiştir. Görüş formunun ilk sorusuna ilişkin veriler Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13

Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Faydalı olma	Öğretici (7)	12
	Kullanışlı (2)	
	Akılda kalıcı (2)	
	Yararlı (1)	
Eğlence	Eğlenceli (9)	12
	Güzel (2)	
	Oyunla öğrenmeyi sağlama (1)	

Tablo 13 incelendiğinde, öğrencilerin tamamının uygulama ile ilgili görüşlerinin olumlu yönde olduğu görülmektedir. Öğrencilerin uygulamaya yönelik genel görüşleri faydalı ve eğlenceli bir uygulama olduğu yönünde iki kategori altında toplanmaktadır. Faydalı olma kategorisinde, öğrencilerden 7’si uygulamayı öğretici, 2’si kullanışlı, 2’si akılda kalıcı ve 1’i yararlı bulduğunu belirtmiştir. Eğlence kategorisinde, öğrencilerden 9’u uygulamanın eğlenceli, 2’si güzel ve 1’i oyunla öğrenmeyi sağladığını ifade etmiştir. Aşağıda öğrencilerin verdikleri cevap örnekleri bulunmaktadır.

Ö.2 – “Bence gayet yararlı bir uygulama ve aynı zamanda derslere de oldukça fayda sağladı. Sayesinde kelime bilgimiz gelişti.”

Ö.5 – “Çok güzel, eğlenceli bir uygulama.”

Ö.11 – “Eğlenceli bir uygulama. Kelimeleri aklımda tutmama iyi düzeyde yardımcı oluyor. Zaman geçirmek için de gayet güzel.”

Ö.17 – “Oynarken eğlendiğim ve öğrendiğim güzel bir uygulamaydı.”

4.2.2. Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri

“Plickers uygulaması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile öğrencilerin Plickers uygulamasına yönelik genel görüşleri ortaya çıkarılmak istenmiştir. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin birçoğunun uygulama ile ilgili olumlu görüşlere sahip oldukları belirlenmiştir. Görüş formunun ilk sorusuna ait bulgular Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14

Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Faydalı olma	Öğretici (1)	2
	Başarıyı artırmayı sağlaması (1)	
Eğlence	Eğlenceli (5)	13
	Güzel (7)	
	Mutluluk verici (1)	
Diğer görüşler	Sıradan (3)	5
	Zaman kaybı (1)	
	Sıkıcı (1)	

Tablo 14’e göre, öğrencilerden 15’inin uygulama ile ilgili olumlu görüşlere sahipken 5’inin olumsuz görüşlere sahip olduğu görülmüştür. Uygulama hakkında 2 öğrencinin genel görüşü uygulamanın faydalı olduğu yönündeyken 13’ünün görüşü uygulamanın eğlenceli olduğu yönündedir. Öğrencilerin cevaplarından bazıları aşağıda verilmiştir.

Ö.3 – “Açıkçası çok beğendiğimi söyleyemeyeceğim, bence zaman kaybıydı. Fakat ona rağmen eğlenceliydi.”

Ö.7 – “Çok güzel bir uygulama, eğitici. Kelimeleri çok geliştirmeye yarıyor.”

Ö.15 – “Eğlenerek öğrenmeyi sağlayan sıradan bir uygulama.”

Ö.20 – “Bence güzel düşünülmüş bir uygulama.”

4.2.3. Kahoot! Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri

“Size göre Kahoot! uygulamasının olumlu özellikleri nelerdir?” sorusu ile öğrencilerin Kahoot! uygulamasına ilişkin olumlu görüşleri ortaya çıkarılmak istenmiştir. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulamaya yönelik oldukça güzel görüşlere sahip oldukları belirlenmiştir. Görüş formunun ikinci sorusuna ilişkin bulgular Tablo 15’te gösterilmiştir.

Tablo 15

Kahoot! Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Faydalı olma	Öğretici (8)	15
	Akılda kalıcı (2)	
	Grup çalışması (2)	
	Pekiştirici (1)	
	Derse katılım sağlaması (1)	
	Kullanışlı (1)	
Eğlence	Eğlenceli (7)	15
	Olumlu rekabet (3)	
	Oyun odaklı (3)	
	Heyecanlı (1)	
	Güzel (1)	
Diğer görüşler	Avatarı kişiselleştirebilme (1)	1

Tablo 15 incelendiğinde, öğrencilerin Kahoot! uygulaması ile ilgili olumlu görüşlerinin uygulamanın faydalı ve eğlenceli olarak iki ana kategori altında toplandığı görülmektedir. Öğrenciler Kahoot! uygulamasının genel olarak öğretici, akılda kalıcı, eğlenceli, oyun odaklı, grup çalışmasına imkan veren ve olumlu bir rekabet ortamı içeren bir uygulama olarak görüşlerini belirtmişlerdir. Öğrencilerden gelen bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.1 – “Eğlenceli bir rekabet içinde bilgileri pekiştirmemizi sağladı.”

Ö.8 – “Dersi daha iyi anlamamızı ve anlarken eğlenmemizi sağlıyor.”

Ö.12 – “Takımla oynamak ve karakterin görünüşünü ayarlamak eğlenceli.”

Ö.19 – “*Kelimeleri aklımda tutmak ve zaman geçirmek için iyi bir uygulama.*”

4.2.4. Plickers Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri

“Size göre Plickers uygulamasının olumlu özellikleri nelerdir?” sorusu ile öğrencilerin Plickers uygulamasına ait olumlu görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulama ile ilgili olumlu görüşleri tespit edilmiştir. Görüş formunun ikinci sorusuna ait bulgular Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16

Plickers Uygulaması ile İlgili Olumlu Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Faydalı olma	Öğretici (10)	11
	Akılda kalıcı (1)	
Eğlence	Eğlenceli (5)	8
	Olumlu rekabet (1)	
	Oyun odaklı (1)	
	İlgi çekici (1)	
Diğer görüşler	Cevapların yüzdelерinin gösterilmesi (1)	1

Tablo 16 incelendiğinde, öğrencilerin 10’u uygulamayı öğretici, 5’i eğlenceli bulduğunu ifade etmektedir. Kategorilere bakıldığında 11 öğrenci uygulamanın faydalı olduğuna 8’i ise eğlenceli olduğuna yönelik yorumlarda bulunmuştur. Öğrencilere ait bazı örnek cevaplar aşağıda verilmiştir.

Ö.4 – “*Plickers kâğıtlarını kaldırmak eğlenceli ve zevkli.*”

Ö.6 – “*Eğitici ve eğlenceli.*”

Ö.13 – “*Kelimeleri çok iyi pekiştirdim.*”

Ö.16 – “*Eğitici ve kelimelerin akılda kalması için iyi bir uygulama.*”

4.2.5. Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri

“Size göre Kahoot! uygulamasının olumsuz özellikleri nelerdir?” sorusu ile öğrencilerin Kahoot! uygulamasına ilişkin olumsuz görüşleri belirlenmek istenmiştir. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulama ile ilgili sahip oldukları olumsuz görüşlere ilişkin bulgular Tablo 17’de ifade edilmiştir.

Tablo 17

Kahoot! Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Uygulama kaynaklı	Adaletsiz puanlama (5)	12
	Cevabı algılamama (4)	
	Soruların hızlı açılması (1)	
	Takım seçememe (1)	
	Donma (1)	
İnternet kaynaklı	Bağlantı sorunları (3)	4
	Çevrim içi bir uygulama olması (1)	
Diğer	Olumsuz görüşü yok (8)	8

Tablo 17’ye göre, öğrencilerin uygulama ile ilgili olumsuz görüşleri uygulama ve internet kaynaklı olmak üzere iki kategori altında toplanmıştır. Uygulamadan kaynaklı sorunlar; uygulamanın her soruya ve herkese adil puanlar vermediği, bazen doğru cevap işaretlendiği halde bu cevabı algılamadığı, soruların hazırlık süresi olmadan peş peşe açıldığı, takımların öğrenciler tarafından belirlenemediği ve uygulamanın bazen donması olarak öğrenciler tarafından belirtilmiştir. 8 öğrenci ise uygulama ile ilgili olumsuz bir görüşlerinin olmadığını ifade etmiştir. Uygulamanın çevrim içi bir uygulama olmasından dolayı bir internet bağlantısına ihtiyaç duyması ve bu nedenle bağlantı sorunları yaşanabilmesi diğer olumsuz özellikler olarak ifade edilmiştir. Öğrencilere ait bazı örnek cevaplar aşağıda verilmiştir.

Ö.2 – “Ben bu uygulamanın olumsuz özelliğini görmedim.”

Ö.9 – “Değişik algoritması sebebiyle sorulardan alınan puanların çok orantısız olması sanırım.”

Ö.14 – “Soru çözdüğümüzde doğru şıkkı işaretlese bile bazen yanlış gösteriyor.”

Ö.17 – “Çok fazla bağlantı hatası var.”

4.2.6. Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri

“Size göre Plickers uygulamasının olumsuz özellikleri nelerdir?” sorusu ile öğrencilerin Plickers uygulaması ile ilgili olumsuz görüşlerini öğrenmek amaçlanmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulama ile ilgili sahip oldukları olumsuz görüşlere ilişkin bulgular Tablo 18’de gösterilmiştir.

Tablo 18

Plickers Uygulaması ile İlgili Öğrencilerin Olumsuz Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Uygulama kaynaklı	Cevabı yanlış algılaması (5)	11
	Sonuçları yanlış göstermesi (3)	
	Görsellerin açılmaması (2)	
	İlgi çekici olmaması (1)	
Diğer	Olumsuz görüşü yok (9)	9

Tablo 18 incelendiğinde, öğrencilerin uygulama ile ilgili olumsuz görüşlerinin genellikle uygulamanın cevapları yanlış algılaması yönünde olduğu anlaşılmaktadır. Öğrencilerin 3’ü uygulamanın sonuçları hatalı gösterdiğini, 2’si sorularda yer alan görsellerin bazen açılmadığını 1’i ise uygulamanın ilgi çekici olmadığını belirtmiştir. Öğrencilerden 9’u ise uygulamaya ilişkin olumsuz bir görüşlerinin bulunmadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin vermiş olduğu bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.8 – “Hiç yanlış yapmasam bile skor tablosunda yanlış yapmışım gibi gözüküyor.”

Ö.13 – “Tek tip ilgi çekmeyen ara yüze sahip olması ve tek tip sorular barındırması.”

Ö.15 – “Kâğıdı göstermeden okuyor.”

Ö.18 – “Olumsuz yönü yok.”

4.2.7. Kahoot! Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı

“Kahoot! uygulamasının kelime öğrenmenize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?” sorusu ile Kahoot! uygulamasının öğrencilerin İngilizce kelime öğrenme becerileri üzerindeki etkisinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulamanın kelime öğrenmelerine nasıl bir etkisi olduğuna ilişkin bulgular Tablo 19’da ifade edilmiştir.

Tablo 19

Kahoot! Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Etkili	Katkısı var (13)	19
	Hızlı öğrenmeyi sağlaması (1)	
	Akılda kalıcı (5)	
Az etkili	Biraz katkısı var (1)	1

Tablo 19 incelendiğinde, öğrencilerin Kahoot! uygulamasının kelime öğrenimine olan katkısı ile ilgili görüşlerinin etkili ve az etkili olmak üzere iki kategoride toplandığı görülmektedir. Öğrencilerin neredeyse hepsi uygulamanın kelime öğrenimi üzerinde etkili olduğu görüşündedir. Yalnızca bir öğrenci uygulamanın az miktarda katkı sağladığını belirtmiştir. Kelime öğrenimi bakımından uygulamanın herhangi bir katkısı olmadığını ifade eden bir öğrenci olmamıştır. Öğrencilere ait yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.1 – “Kısa ve hızlı bir şekilde kelimeleri bulmaya çalıştığımız için aklımda daha iyi kaldı.”

Ö.4 – “Görseller ve ilgi çekici oyunlarıyla kelimeleri pekiştirmek yönünde katkı sağladığını düşünüyorum.”

Ö.15 – “Oyunlu ve takımlı şekilde oynandığı için kelimeler akılda kalıyor.”

Ö.17 – “Normalde ezber yapmaya çalışsam bu kadar hızlı kelimeleri ezberleyemezdim.”

4.2.8. Plickers Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı

“Plickers uygulamasının kelime öğrenmenize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?” sorusu ile Plickers uygulamasının öğrencilerin İngilizce kelime öğrenme becerileri üzerindeki etkisinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulamanın kelime öğrenmelerine nasıl bir etkisi olduğuna ilişkin bulgular Tablo 20’de gösterilmiştir.

Tablo 20

Plickers Uygulamasının Kelime Öğrenimine Katkısı

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Etkili	Katkısı var (7)	16
	Pekiştirici (2)	
	Görsel kullanımı (2)	
	Öğrenmeyi kolaylaştırması (2)	
	Eğlenceli (2)	
Akılda kalıcı (1)		
Az etkili	Biraz katkısı var (2)	2
Etkisiz	Katkısı yok (2)	2

Tablo 20’ye göre, öğrencilerin Plickers uygulamasının İngilizce kelime öğrenmelerine katkısı ile ilgili görüşleri etkili, az etkili ve etkisiz olmak üzere üç kategori altında toplanmıştır. Tabloda görüldüğü üzere öğrencilerin çoğunluğu uygulamanın kelime öğrenimi üzerinde olumlu bir katkısı olduğu görüşündedir. Öğrencilerin 7’si uygulamanın olumlu katkıları olduğundan, 2’si pekiştirici, 2’si görsel kullanımlarının kelime öğrenmeye katkısından, 2’si eğlenerek öğrendiklerinden ve 1’i uygulamaların kelimelerin akılda kalıcı olmasını sağladığından bahsetmiştir. 2 öğrenci uygulamanın kelime öğrenimine az miktarda katkısı olduğunu, 2 öğrenci ise uygulamanın kelime öğrenimine hiç katkısı olmadığını ifade etmiştir. Öğrencilere ait yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.2 – “Baya katkı sağladı bence bilmediğim kelimeleri daha iyi öğrendim.”

Ö.10 – “Görsellerle pekiştirdiğinden bir şeyler kattığımı söyleyebiliriz.”

Ö.14 – “*Kelimeleri eğlenceli bir şekilde öğrendim.*”

Ö.16 – “*Katkısı olmadı.*”

4.2.9. Kahoot! Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi

“Kahoot! uygulamasının İngilizce dersi için motivasyonunuzu nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?” sorusu ile Kahoot! uygulamasının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik motivasyonlarını artırıp artırmadığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin uygulamanın derse yönelik motivasyonları üzerinde nasıl bir etkisi olduğuna ilişkin bulgular Tablo 21’de ifade edilmiştir.

Tablo 21

Kahoot! Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Etkili	Motivasyonu artırması (14)	18
	Oldukça olumlu yönde etkisi (2)	
	Ders çalışma isteğini artırması (2)	
Az etkili	Az miktarda motivasyonu artırması (1)	1
Etkisiz	Motivasyonu etkilememesi (1)	1

Tablo 21 incelendiğinde, Kahoot! uygulamasının İngilizce dersine yönelik motivasyonları üzerindeki öğrenci görüşleri etkili, az etkili ve etkisiz olmak üzere üç kategori altında toplanmıştır. Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu uygulamanın derse karşı motivasyonlarını artırdığını ifade etmiştir. Bir öğrenci motivasyonu çok fazla etkilemediğini belirtirken bir öğrenci ise motivasyonu hiç etkilemediği cevabını vermiştir. Öğrencilerin bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.8 – “*Aşırı heyecanlı, biraz da gerici ama İngilizcesi çok iyi olmayan biri kolayca konuları kavrayabilir.*”

Ö.9 – “Dersleri Kahoot! ile işlerken daha fazla eğleniyordum, bu da motivasyonumu olumlu yönde etkiledi.”

Ö.11 – “Ben konuyu anlayamayacağımı düşünmüştüm ama gayet eğlenceli bir şekilde öğrenerek konuyu bitirdim.”

Ö.19 – “Daha çok ders yapma isteğini artırıyor.”

4.2.10. Plickers Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi

“Plickers uygulamasının İngilizce dersi için motivasyonunuzu nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?” sorusu ile Plickers uygulamasının öğrencilerin İngilizce dersine yönelik motivasyonlarını artırıp artırmadığının belirlenmesi amaçlanmıştır. Analiz sonucunda, uygulamanın görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin derse yönelik motivasyonları üzerinde nasıl bir etkisi olduğuna ilişkin bulgular Tablo 22’de verilmiştir.

Tablo 22

Plickers Uygulamasının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Motivasyonlarına Etkisi

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Etkili	Motivasyonu artırması (10)	13
	Oldukça olumlu yönde etkisi (3)	
Az etkili	Az miktarda motivasyonu artırması (4)	4
Etkisiz	Motivasyonu etkilememesi (3)	3

Tablo 22 incelendiğinde, Plickers uygulamasının öğrencilerin derse karşı motivasyonları üzerindeki etkisi ile ilgili öğrenci görüşleri etkili, az etkili ve etkisiz kategorileri altında toplanmıştır. Öğrencilerin 13’ü uygulamanın motivasyonu artırdığını, 4’ü motivasyonu az miktarda artırdığını, 3’ü ise uygulamanın motivasyon üzerinde herhangi bir etkisi olmadığını ifade etmiştir. Öğrencilere ait bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.7 – “Motivasyonumu etkilediğini düşünmüyorum.”

Ö.12 – “Dersleri daha eğlenceli hale getirdi.”

Ö.13 – “Çok iyi etkiliyor, öğrenmemizi sağlıyor.”

Ö.18 – “Motivasyonumu geliştirdi.”

4.2.11. Kahoot! Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri

“Kahoot! uygulamasının diğer derslerde de kullanılmasını ister misiniz?” sorusu sorulmuştur. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin diğer derslerde de Kahoot! uygulamasının kullanılmasını isteyip istemedikleri ile ilgili görüşlerine ilişkin bulgular Tablo 23’de verilmiştir.

Tablo 23

Kahoot! Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Frekans
Kullanılmalı	18
Kullanılmamalı	2

Tablo 23’e göre, öğrencilerin 18’i Kahoot! uygulamasının diğer derslerde kullanılmasını isterken 2 öğrenci uygulamanın diğer derslerde kullanılmasının faydalı olmayacağını düşündüğünü ifade etmiştir. Öğrencilere ait bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.5 – “Evet, isterim.”

Ö.16 – “Evet çünkü dersler çok daha eğlenceli geçiyor.”

Ö.19 – “Evet, her derste olmalı.”

Ö.20 – “Evet, isterim. Dersleri kolay bir şekilde öğrenmiş oluruz.”

4.2.12. Plickers Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri

“Plickers uygulamasının diğer derslerde de kullanılmasını ister misiniz?” sorusu sorulmuştur. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin diğer derslerde de Plickers uygulamasının kullanılmasını isteyip istemedikleri ile ilgili görüşlerine ilişkin bulgular Tablo 24’te verilmiştir.

Tablo 24

Plickers Uygulamasının Diğer Derslerde Kullanılmasına İlişkin Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Frekans
Kullanılmalı	13
Kullanılmamalı	7

Tablo incelendiğinde, öğrencilerin 13’ünün Plickers uygulamasının diğer derslerde de kullanılmasını isterken 7’sinin uygulamanın diğer derslerde kullanılmasını istemediği görülmektedir. Öğrencilerin bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.4 – “Evet, çok isterim.”

Ö.12 – “Evet, olabilir.”

Ö.16 – “Olabilir.”

Ö.18 – “Hayır, istemem.”

4.2.13. Kahoot! Uygulamasının Önerilmesine Ait Öğrenci Görüşleri

“Kahoot! uygulamasını arkadaşlarınıza önerir misiniz?” sorusuna yanıt aranmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin arkadaşlarına Kahoot! uygulamasını önermek isteyip istemedikleri ile ilgili görüşlerine ait bulgular Tablo 25’te gösterilmiştir.

Tablo 25

Kahoot! Uygulamasının Önerilmesine Ait Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Frekans
Öneririm	20
Önermem	0

Tablo 25'e göre, öğrencilerin tamamı Kahoot! uygulamasını arkadaşlarına önermektedir. Öğrencilere ait bazı örnek cevaplar aşağıda verilmiştir.

Ö.1 – “Evet, öneririm.”

Ö.7 – “Tabi ki öneririm.”

Ö.13 – “Evet çünkü onların da eğlenerek öğrenmesini isterim.”

4.2.14. Plickers Uygulamasının Önerilmesine Ait Öğrenci Görüşleri

“Plickers uygulamasını arkadaşlarınıza önerir misiniz?” sorusuna yanıt aranmıştır. Analiz sonucunda, görüş formunu yanıtlayan öğrencilerin arkadaşlarına Plickers uygulamasını önermek isteyip istemedikleri ile ilgili görüşlerine ilişkin bulgular Tablo 26'da gösterilmiştir.

Tablo 26

Plickers Uygulamasının Önerilmesine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Frekans
Öneririm	12
Önermem	8

Tablo incelendiğinde, öğrencilerin 12'sinin arkadaşlarına Plickers uygulamasını önerdiği, 8'inin ise uygulamayı arkadaşlarına önermediği görülmektedir.

4.2.15. Kahoot! Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri

“Size göre Kahoot! uygulamasının değiştirilmesi gereken bir özelliği var mıdır? Varsa nedir?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu soru ile öğrencilerin bu uygulama ile ilgili memnun olmadıkları yönler ortaya çıkarılmak istenmiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlar ile ilgili bulgular Tablo 27’de verilmiştir.

Tablo 27

Kahoot! Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Uygulama ile ilgili	Çevrim dışı olarak kullanılabilmeli (2)	6
	Sorular daha yavaş açılmalı (1)	
	Takımları öğrenciler seçebilmeli (1)	
	Oyun kodları sabit olmalı (1)	
Cevapları doğru algılamalı (1)		
İnternet ile ilgili	Bağlantı sorunları giderilmeli (3)	3

Tabloya göre, öğrenciler uygulama ile ilgili uygulamanın çevrim dışı bir biçimde kullanılabilmesini, soruların daha yavaş gelmesini, takımların öğrenciler tarafından belirlenebilmesini, oyun kodlarının her girişte değişmemesini ve uygulamanın cevapları doğru biçimde okumasını istemektedir. Uygulama internet ile çalıştığı için zaman zaman bağlantı sorunları ortaya çıkmaktadır. 11 öğrenci ise uygulamanın değiştirilmesi gereken bir özelliği olmadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.7 – “Ben telefondan kullandım ve bağlantı sorunları vardı. Hatalı cevaplar ve mesela sınıfta o soruyu en hızlı cevaplasam bile diğerlerinden az puan veriyor.”

Ö.11 – “Çevrim dışı olarak kullanılabilsin.”

Ö.15 – “Takımları kendimiz seçebilelim.”

Ö.20 – “Soruların aniden gelmesi fazla puan düşürüyor.”

4.2.16. Plickers Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri

“Size göre Plickers uygulamasının değiştirilmesi gereken bir özelliği var mıdır? Varsa nedir?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu soru ile öğrencilerin bu uygulama ile ilgili memnun olmadıkları yönler ortaya çıkarılmak istenmiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlar ile ilgili bulgular Tablo 28’de verilmiştir.

Tablo 28

Plickers Uygulamasının Değiştirilmesi Gereken Özellikleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Uygulama ile ilgili	Cevapları doğru okumalı (4)	6
	İlgi çekici olmalı (1)	
	Soru tipleri değişmeli (1)	

Tablo 28’e göre öğrenciler uygulamanın cevapları daha doğru bir şekilde okuyup puanlaması gerektiğini, uygulamanın daha ilgi çekici bir ara yüze sahip olması gerektiğini ve uygulamada yer alan soru tiplerinin çeşitlendirilmesi gerektiğini belirtmiştir. Geri kalan 12 öğrenci ise uygulamanın değiştirilmesi gereken bir özelliğinin olmadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlardan bazıları aşağıda verilmiştir.

Ö.9 – “Daha ilgi çekici yapılabilir ve soru tipleri değişebilir.”

Ö.13 – “Kamera yanlış okuyor.”

Ö.16 – “Ben değiştirilmesi gereken özellik göremedim.”

Ö.17 – “Soruları doğru okumalı.”

4.2.17. Kahoot! Uygulaması Öğrenci Görüşleri

“Bu uygulama ile ilgili eklemek istediğiniz bir şey var mı?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu soru, öğrencilerin önceki sorulara verdikleri yanıtlardan başka uygulama ile ilgili son görüşlerini almayı amaçlamaktadır. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlar ile ilgili bulgular Tablo 29’da verilmiştir.

Tablo 29

Kahoot! Uygulaması Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Uygulama ile ilgili öneriler	Çevrim dışı olarak kullanılabilmeli (1)	2
	Joker hakkı olmalı (1)	
Uygulama ile ilgili görüşler	Güzel (1)	2
	Akılda kalıcı (1)	

Tablo 29 incelendiğinde öğrencilerin önceki sorulara verdikleri yanıtlara benzer yanıtlar verdiği görülmektedir. Görüş bildiren 4 öğrenci dışındaki 16 öğrenci eklemek istedikleri bir şey olmadığını belirtmiştir. Bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.3 – “Gerçekten çok güzel uygulama. Arkadaşlarıma öneririm. Eğitici ve öğretici olduğu için kelimeler akılda kalıcı hale geliyor.”

Ö.15 – “Joker hakları olabilir.”

Ö.20 – “İnternet olmadan da kullanılabilirsin.”

4.2.18. Plickers Uygulaması Öğrenci Görüşleri

“Bu uygulama ile ilgili eklemek istediğiniz bir şey var mı?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu soru, öğrencilerin önceki sorulara verdikleri yanıtlardan başka uygulama ile ilgili son görüşlerini almayı amaçlamaktadır. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlar ile ilgili bulgular Tablo 30’da verilmiştir.

Tablo 30

Plickers Uygulaması Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Uygulama ile ilgili öneriler	Daha farklı soru tipleri olmalı (1)	2
	Daha çok animasyon olmalı (1)	

Tablo incelendiğinde, 2 öğrencinin uygulama ile ilgili daha farklı soru tipleri ve daha çok animasyon görmek istedikleri anlaşılmaktadır. Diğer 18 kişi ise eklemek istedikleri herhangi bir şey olmadığını belirtmiştir.

4.2.19. Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Hangisinin Daha Faydalı Olduğuna Dair Öğrenci Görüşleri

“Kahoot! ve Plickers uygulamalarından hangisini daha faydalı buldunuz? Neden?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu soru, öğrencilerin çalışmada kullanılan iki uygulamadan hangisini tercih ettiklerini ve bunun nedenini öğrenmeyi amaçlamaktadır. Öğrencilerin bu soruya verdikleri yanıtlar ile ilgili bulgular Tablo 31’de verilmiştir.

Tablo 31

Kahoot! ve Plickers Uygulamalarının Hangisinin Daha Faydalı Olduğuna Dair Öğrenci Görüşleri

Kategoriler	Kodlar	Frekans
Kahoot!	Yararlı (4)	10
	Eğlenceli (3)	
	Öğretici (1)	
	İlgi çekici (1)	
Plickers	Havalı (1)	5
	Yararlı (1)	
	Akılda kalıcı (1)	
	Eğlenceli (1)	
Eşit	Eşit düzeyde faydalı (5)	5

Tablo 31 incelendiğinde, öğrencilerin 10’u Kahoot! uygulamasının, 5’i Plickers uygulamasının, 5’i ise her iki uygulamanın eşit düzeyde faydalı olduğunu belirttiği görülmektedir. Öğrenciler Kahoot! uygulamasını eğlenceli, yararlı, öğretici ve ilgi çekici; Plickers uygulamasını havalı, yararlı, akılda kalıcı ve eğlenceli bulduklarını ifade etmiştir. Öğrencilerin bu soruya verdikleri bazı yanıt örnekleri aşağıda verilmiştir.

Ö.1 – *“Kesinlikle Kahoot!. Hem daha ilgi çekici hem daha eğlenceli.”*

Ö.6 – *“Plickers. Akılda kalması, eğlenceli ve güzel.”*

Ö.11 – *“Kahoot!, eğlenerek daha iyi bir öğrenim sağladığını düşünüyorum.”*

Ö.18 – *“Plickers daha iyi çünkü doğrular üzerinden gidiyor. Ama Kahoot! daha hızlı çözmek üzerine. Bence Plickers.”*

Ö.20 – *“Kahoot! daha iyi bir uygulamaydı. Kelimeleri daha iyi bir şekilde öğrenmemi sağlıyordu.”*



BÖLÜM 5

TARTIŞMA VE YORUM

Bu çalışmada Kahoot! ve Plickers uygulamalarının İngilizce derslerinde kullanılmasının 8. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Karma desende gerçekleştirilen çalışmada nicel veriler kelime bilgisi testi ve İngilizce tutum ölçeğinden nitel veriler ise Kahoot! ve Plickers yarı yapılandırılmış görüş formlarından elde edilmiştir. Araştırmanın bu bölümünde, çalışma sonucunda elde edilen bulgular, literatürde yer alan benzer çalışmalar ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

5.1. Web 2.0 Araçlarının Öğrencilerin İngilizce Kelime Öğrenme Başarıları Üzerindeki Etkisi ile İlgili Tartışma ve Yorumlar

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime öğrenme başarılarını ölçen kelime bilgisi testinden almış oldukları ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunup bulunmadığına ilişkin bulgular incelendiğinde, öğrencilerin ön test puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür. Uygulama öncesi her iki grubun kelime bilgisi düzeyi neredeyse eşittir. Ancak uygulamadan sonra uygulanan son test puanları incelendiğinde, deney grubunda yer alan öğrencilerin puanlarının kontrol grubundaki öğrencilerin puanlarından anlamlı bir biçimde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Grupların son test puanları arasında deney grubu lehine 10 puanlık bir fark olduğu belirlenmiştir. Deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Deney grubunun son test puanları ön test

puanlarından 12 puan daha yüksektir. Kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Bu durumda, Kahoot! ve Plickers uygulamalarının öğrencilerin kelime öğrenme başarısını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılabilir.

Literatür incelendiğinde, araştırma sonucunu destekleyen çalışmalar olduğu görülmektedir. Emecen (2019) çalışmasında, 9. sınıf öğrencilerinin Kahoot! uygulaması ile kelime testlerinde daha yüksek başarı elde ettiklerini belirlemiştir. Çınar (2019) araştırmasında, Web 2.0 araçlarının İngilizce derslerinde kullanılmasının 9. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarına olumlu yönde bir etkisi olduğunu tespit etmiştir. Aynı şekilde Kurtoğlu (2021) çalışmasında, Web 2.0 araçlarının 7. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarını olumlu yönde etkilediğini ifade etmiştir. Benzer şekilde Babacan (2021), Plickers uygulamasının 9. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarına olumlu yönde katkı sağladığını belirlemiştir. Ersoy ve Boyacı (2021) oyunlaştırma uygulamalarının dördüncü sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarıları üzerindeki etkisini araştırdıkları deneysel çalışmalarında, oyunlaştırma uygulamalarının öğrencilerin kelime başarılarını artırdığını belirlemiştir. Çoban ve Adıgüzel (2022) yürüttükleri çalışmalarında, İngilizce derslerinde Web 2.0 araçlarının kullanılmasının 7. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarının anlamlı bir biçimde artış gösterdiğini tespit etmişlerdir. Salman ve Akay (2022) Web 2.0 araçlarının ortaokul öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarına etkisini araştırdıkları çalışmada, deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime başarı testinden elde ettikleri son test puanlarının kontrol grubuna oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulunmuştur.

Guaqueta ve Castro-Garces (2018) Duolingo ve Kahoot! uygulamalarının lise öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarını etkisini araştırdıkları çalışmada, bu uygulamaların öğrencilerin kelime öğrenme becerilerine olumlu bir katkısı olduğu sonucuna varmıştır. Quiroz, Gutierrez, Rocha, Valenzuela ve Vilches (2021) Kahoot! uygulamasının lise öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenmeleri üzerindeki etkisini araştırdıkları yarı deneysel çalışmada deney grubunun kelime öğrenme başarılarının kontrol grubuna oranla anlamlı bir düzeyde yükseldiğini belirlemiştir. Pahamzah, Syafrizal ve Nurbaet (2022) yürüttükleri çalışmada, Kahoot! uygulamasının üniversite öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarını olumlu yönde etkilediğini

tespit etmiştir. Bu bağlamda bahsi geçen çalışmalar, araştırmadan elde edilen bulguları destekler nitelikte olup araştırma sonuçları ile örtüşmektedir.

Mevcut çalışmanın aksine bazı araştırmalarda farklı sonuçlar ortaya çıkmıştır. Örneğin; Tıraşoğlu (2019) Kahoot! uygulamasının üniversitede okuyan yabancı öğrencilerin Türkçe kelime söz varlığını geliştirip geliştirmediğine yönelik olarak yaptığı çalışmasında, deney ve kontrol grubunda yer alan katılımcıların kelime testi puanları karşılaştırıldığında arada anlamlı düzeyde bir farklılık bulunmadığını tespit etmiştir. Benzer şekilde Türk (2019) araştırmasında, Kahoot! uygulamasının üniversite öğrencilerinin kelime öğrenme başarılarını artırdığını ancak bunun anlamlı bir düzeyde olmadığını belirlemiştir. Çalışmalardan farklı sonuçlar alınmasının nedeni örneklem ya da uygulama süresi farklılığından kaynaklı olabilir. Buna karşın bu alanda gerçekleştirilen birçok araştırmada, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin yabancı dilde kelime öğrenme başarılarını artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

5.2. Web 2.0 Araçlarının Öğrencilerin İngilizce Dersine Yönelik Tutumları Üzerindeki Etkisi ile İlgili Tartışma ve Yorumlar

Deney ve kontrol grubundaki katılımcıların İngilizce dersi tutumlarını ölçen tutum ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığına ilişkin bulgular incelendiğinde, deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin tutum ölçeği ön test puanları karşılaştırıldığında puanlarının birbirine çok yakın olduğu arada anlamlı bir fark bulunmadığı tespit edilmiştir. Uygulama öncesinde deney ve kontrol grubu öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumları birbirine oldukça yakındır. Uygulama sonrasında deney grubunun tutum ölçeği ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında son test puanlarının anlamlı şekilde yüksek olduğu görülmüştür. Deney grubundaki öğrencilerin derse yönelik tutumlarının uygulama sonunda olumlu bir şekilde etkilendiği tespit edilmiştir. Kontrol grubunun ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında, tutumlarının çok küçük miktarda yükseldiği ve bu farkın anlamlı olmadığı ortaya çıkmıştır. Her iki grupta bulunan katılımcıların son test puanları karşılaştırıldığında, deney grubundaki katılımcıların diğer gruptan daha fazla puan aldıkları belirlenmiştir. Bu doğrultuda, Kahoot! ve Plickers uygulamalarına İngilizce derslerinde yer

verilmesinin öğrencilerin derse yönelik daha olumlu tutumlar geliştirmesine yardımcı olduğu kanaatine ulaşılmıştır.

Literatür incelendiğinde benzer çalışmalardan benzer sonuçların alındığı görülmüştür. Örneğin; Karatekin (2017), Web 2.0 araçlarının 9. sınıf öğrencilerinin İngilizce dersine karşı tutumlarında olumlu yönde bir etkisi olduğunu tespit etmiştir. Tekin (2021) çalışmasında, Plotagon isimli Web 2.0 aracının üniversite hazırlık sınıfı öğrencilerinin İngilizce dersine ilişkin tutumları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu belirtmiştir. Sercanoğlu, Bolat ve Göksu (2021) Kahoot! uygulamasının lise öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarını araştırdığı çalışmasında, uygulamanın öğrencilerin derse karşı tutumlarını anlamlı bir biçimde yükselttiğini belirlemiştir. Benzer şekilde, Şahin (2022) yürüttüğü çalışmasında Powtoon ve Kahoot! uygulamalarının 5. sınıf öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarının anlamlı bir biçimde artış gösterdiğini belirlemiştir. Çoban ve Adıgüzel (2022) gerçekleştirdikleri çalışmada, Web 2.0 araçları kullanımının yedinci sınıf öğrencilerinin İngilizce dersine karşı tutumlarını geliştirici bir etkisi olduğunu, deney grubundaki öğrencilerinin ders ile ilgili tutumlarının anlamlı düzeyde yüksek olduğunu ifade etmiştir. Can (2023) çalışmasında, Web 2.0 araçlarının ortaokul öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumları üzerindeki etkisini araştırmış bunun sonucunda, deney grubundaki katılımcıların tutumlarının kontrol grubunda bulunan katılımcılara oranla daha fazla olduğunu, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin tutumları üzerinde olumlu bir etkisi bulunduğunu tespit etmiştir.

Ancak araştırma sonuçlarından farklı olarak bazı araştırmalarda Web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerinde çok fazla etkisi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Örneğin; Zengin (2019) kelime öğretiminde bilgisayar oyunları kullanımının 5. sınıf öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarında bir değişikliğin olmadığını belirtmiştir. (Açıksöz, 2019) araştırmasında, e-twinning uygulamasının lise öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumları üzerinde herhangi bir etkisi olmadığını tespit etmiştir. Bu sonuçların ortaya çıkmasının nedeni kullanılan Web 2.0 araçlarındaki farklılık olabilir. Ancak bu çalışmada kullanılan Web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerinde oldukça olumlu bir etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

5.3. Web 2.0 Araçlarına Yönelik Öğrenci Görüşleri ile İlgili Tartışma ve Yorumlar

Kahoot! uygulaması gerçekleştirildikten sonra deney grubu öğrencilerine uygulanan yarı yapılandırılmış görüş formu incelendiğinde öğrencilerin uygulama ile ilgili görüşlerinin olumlu yönde olduğu görülmüştür. Öğrenciler Kahoot! uygulamasını eğlenceli, heyecanlı, ilgi çekici, öğretici, pekiştirici ve faydalı olarak nitelendirmişlerdir. Aynı zamanda uygulama ile kelimelerin daha akılda kalıcı hale geldiğini ve kelimeleri daha hızlı bir biçimde öğrendiklerini belirtmişlerdir. Takım çalışması ve olumlu bir rekabet ortamı oluşturması öğrencileri heyecanlandırmış ve kelimeleri eğlenerek öğrenmelerini sağlamıştır. Öğrencilerin tamamına yakını uygulama sonunda İngilizce dersine karşı motivasyonlarının arttığını ifade etmiştir.

Öğrencilerin uygulama ile ilgili olumsuz gördükleri ve değişmesini istedikleri bazı özellikleri uygulamanın uygulamaya bağlanacak her kişi için birer internete bağlı cihaz gerektirdiği için internet ile ilgili bağlantı sorunları yaşanması ve uygulamanın çevrim dışı bir biçimde çalışmamasıdır. Uygulama ile ilgili olumsuz özellikleri puanların adil dağıtılmaması, uygulamanın cevabı bazen yanlış algılaması, takımları rastgele ataması ve uygulamanın bazen takılması olarak ifade etmişlerdir.

Plickers uygulaması gerçekleştirildikten sonra deney grubu öğrencilerine uygulanan yarı yapılandırılmış görüş formundan elde edilen veriler incelendiğinde, öğrencilerin birçoğunun Plickers uygulaması ile ilgili olumlu yönde görüşlere sahip olduğu görülmüştür. Öğrenciler Plickers uygulamasını eğlenceli, öğretici ve ilgi çekici olarak nitelendirmiştir. Ancak bazı öğrenciler uygulamanın sıkıcı ve sıradan olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin birçoğu uygulamanın kelime öğrenmeye katkısı olduğunu, kelimeleri öğrenmeyi ve akılda tutmayı kolaylaştırdığını ve kelime öğrenimi için pekiştirici olduğunu ifade etmiştir. Öğrencilerin çoğunluğu uygulamanın derse yönelik motivasyonlarını artırdığını belirtmiştir. Plickers uygulamasının olumsuz yönleri ile ilgili öğrenciler; uygulamanın cevabı bazen yanlış algıladığını, bazen sonuçları yanlış gösterdiğini, internete bağlı olarak bazen görsellerin açılmadığını ve uygulamanın pek ilgi çekici olmadığını ifade etmiştir.

Korkmaz, Vergili, Çakır ve Erdoğan (2019) yürüttükleri çalışmada, 8. sınıf öğrencilerinin Plickers ile ilgili görüşlerinin olumlu yönde olduğunu, uygulamanın öğrencilerin sınav kaygısını azalttığını, akademik başarılarını olumlu etkilediğini ve anında dönüt alabilmenin öğrencileri

memnun ettiğini belirlemiştir. Karakaya (2020) çalışmasında, 7. sınıf öğrencilerinin Plickers uygulaması hakkında olumlu görüşlere sahip olduğunu ifade etmiştir. Ağaoğlu ve Şad (2022) oyunlaştırma uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce dersindeki başarıları ve motivasyonlarına etkisini araştırdığı çalışmada, uygulamaların öğrenciler üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu ancak uygulamaların rekabet ve süre kısıtlaması gibi özelliklerinden dolayı öğrenciler tarafından olumsuzluk olarak görüldüğünü gözlemlemiştir. Çıldır ve Koçak (2022) Web 2.0 araçlarının Almanca derslerinde kullanılması ile ilgili öğrenci görüşlerini araştırdığı çalışmada, bu araçların dersleri eğlenceli hale getirdiği ve derslere aktif katılımı artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Koç (2022) çalışmasında, ortaokul öğrencilerinin Kahoot! uygulaması ile ilgili görüşlerini araştırmış ve öğrencilerin uygulamaya karşı olumlu yönde bir tutum geliştirdiklerini ifade etmiştir. Mahbubah ve Anam (2022), İngilizce derslerinde Kahoot! uygulaması kullanılması ile ilgili öğrenci görüşlerini araştırdıkları çalışmada, ortaokul öğrencilerinin motivasyonlarının ve derse karşı ilgilerinin arttığını tespit etmiştir. Saptiany, Mujiyanto, Hartono ve Rustipa (2022), Kahoot! ve Quizizz uygulamalarının İngilizce derslerinde kullanılmasına yönelik bir öğretmenle gerçekleştirdikleri durum çalışmasında, öğretmenin öğrencilerin derse karşı motivasyonlarının ve ders içi katılımın arttığını, zaman planlamasının daha kolay hale geldiğini ancak öğrencilerin okula mobil bir cihaz getirmelerinin zor olduğunu belirttiğini ifade etmiştir. Hong ve An (2024), Kahoot! ve Quizizz uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce dersinde kullanılması ile ilgili görüşlerini aldığı çalışmada, öğrencilerin akademik başarılarının ve derse karşı ilgilerinin arttığını tespit etmiştir. Web 2.0 araçlarının yabancı dil derslerinde kullanılması ile ilgili öğrencilerin görüşlerinin genellikle olumlu yönde olduğu görülmektedir. Bu yönden araştırma sonuçları alanyazındaki diğer araştırmalarla paralellik göstermektedir.

Araştırma sonuçları incelendiğinde, araştırmanın nicel ve nitel verileri tutarlılık göstermektedir. Deneysel grubunda yer alan öğrenciler yarı yapılandırılmış görüş formunda Kahoot! ve Plickers uygulamalarının kelime öğrenmelerine katkı sağladığını ve derse yönelik motivasyonlarını artırdığını ifade etmiştir. Öğrenci görüşlerine paralel olarak, öğrencilerin kelime bilgisi ve tutum ölçeğinden aldıkları son test puanlarının ön test puanlarına ve kontrol grubundaki öğrencilerin son test puanlarına oranla anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sonuç olarak

İngilizce derslerinde Web 2.0 araçları kullanılmasının öğrencilerin kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumları üzerinde olumlu yönde bir etkisi olduğu görülmüştür.



BÖLÜM 6

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, İngilizce derslerinde Kahoot! ve Plickers uygulamalarının kullanılmasının ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisini incelemek amacıyla yürütülen çalışmadan elde edilen bulgulardan hareketle ulaşılan sonuçlar ve bu sonuçlara ilişkin geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

6.1. Sonuçlar

Çalışmanın bu bölümünde araştırmadan elde edilen bulgulardan yola çıkılarak ulaşılan sonuçlar yer almaktadır. Bu doğrultuda araştırma verilerine ilişkin analizler gerçekleştirilmiş ve araştırmanın alt problemleri ile ilgili aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmıştır.

6.1.1. Nicel Alt Problemlere Yönelik Sonuçlar

Bu araştırmada İngilizce derslerinde Kahoot! ve Plickers uygulamaları ile öğrenim gören deney grubu ile bu uygulamalar kullanılmadan eğitime devam eden kontrol grubunun uygulama öncesi ve sonrasında kelime öğrenme başarıları ve İngilizce dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir.

6.1.1.1. Kelime Öğrenme Başarısına İlişkin Sonuçlar

1. Bu çalışmada ön test olarak uygulanan Kelime bilgisi testi sonucunda deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin puanları birbirine oldukça yakındır ve anlamlı bir farklılık görülmemiştir.
2. Deney grubunda yer alan öğrencilerin kelime bilgisi testi ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında son test puanlarının anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.
3. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin kelime bilgisi testi ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında son test puanları yükselse de anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.
4. Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin son test puanları incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin son test puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak Kahoot! ve Plickers uygulamalarının İngilizce kelime öğrenme başarısı üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

6.1.1.2. İngilizce Dersine Yönelik Tutumlara İlişkin Sonuçlar

1. Bu çalışmada öğrencilerin İngilizce dersine ilişkin tutumlarını ölçmek için uygulanan İngilizce tutum ölçeğinin deney ve kontrol gruplarına ait ön test puanları incelendiğinde iki grubun puanlarının birbirine yakın olduğu ve aralarında anlamlı bir fark bulunmadığı görülmüştür.
2. Deney grubunda yer alan öğrencilerin İngilizce tutum ölçeği ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında son test puanlarının anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir.
3. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin tutum ölçeği ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında puanlar arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.
4. Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin tutum ölçeğinden almış oldukları son test puanları incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin son test puanlarının anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir. Sonuç olarak Kahoot! ve Plickers uygulamalarının İngilizce derslerinde kullanılmasının öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu görülmektedir.

6.1.2. Nitel Verilerle İlgili Alt Probleme Yönelik Sonuçlar

1. 3 hafta süren Kahoot! uygulamasından sonra deney grubu öğrencilerine uygulanan Kahoot! yarı yapılandırılmış görüş formları incelendiğinde, öğrencilerin uygulama ile ilgili oldukça olumlu görüşlere sahip olduğu belirlenmiştir. Öğrenciler uygulamayı eğlenceli, ilgi çekici, öğretici ve heyecan verici olarak tanımlamıştır. Ayrıca, öğrenciler İngilizce kelimeleri öğrenme ve akılda tutma konusunda uygulamanın oldukça yardımcı olduğunu belirtmiştir. Bunun yanında, öğrenciler uygulamanın yalnızca çevrim içi olarak ve mobil bir cihaz yardımıyla kullanılmasının uygulamanın sınırlılıkları içinde olduğunu ifade etmiştir.
2. 3 hafta süren Plickers uygulamasından sonra deney grubu öğrencilerine uygulanan Plickers yarı yapılandırılmış görüş formları incelendiğinde, öğrencilerin Plickers uygulaması hakkında genel olarak olumlu yönde görüşlere sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Öğrenciler uygulamayı çoğunlukla eğlenceli, öğretici ve güzel bir uygulama olarak nitelendirmiştir. Uygulamayı sıradan ve sıkıcı bulan öğrenciler de mevcuttur. Ancak öğrencilerin çoğunluğu uygulamanın kelime öğrenmeyi kolaylaştırdığını ve derse yönelik motivasyonu artırdığını belirtmiştir.
3. Sonuç olarak öğrencilerin Kahoot! ve Plickers uygulamalarının İngilizce derslerinde kullanılmasının kelime öğrenme başarıları ve derse ilişkin motivasyonları üzerinde olumlu etkilere sahip olduğunu düşündükleri görülmüştür.

6.2. Öneriler

Bu bölümde araştırmadan elde edilen sonuçlar doğrultusunda uygulayıcılara ve araştırmacılara yönelik bazı önerilerde bulunulmuştur.

6.2.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

1. Bu araştırma sonucunda elde edilen bulgular, İngilizce derslerinde Kahoot! ve Plickers gibi Web 2.0 araçlarının kullanılmasının öğrencilerin kelime öğrenme başarılarını ve derse yönelik tutumlarını artırdığını göstermektedir. Yabancı dil derslerinde Kahoot! ve Plickers gibi Web 2.0 araçlarının daha fazla kullanılması faydalı olabilir.
2. Deney grubu öğrencileri görüş formunda söz konusu uygulamaların farklı derslerde de kullanılabilmesini ifade ettikleri için İngilizce dışındaki derslerde de Web 2.0 araçları kullanılabilir.
3. Okullarda Web 2.0 araçlarını kullanmaya yarayacak gerekli alt yapı çalışmaları yapılarak teknolojik imkanlar iyileştirilebilir.

6.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. Bu çalışmada Kahoot! ile Plickers uygulamaları kullanılmıştır. Daha farklı ve daha çeşitli Web 2.0 araçlarının araştırmalarda kullanılması önerilebilir.
2. Bu araştırma, 8. sınıfa devam etmekte olan 42 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Farklı sınıf seviyelerinde ve daha büyük örneklemeler üzerinde çalışmalar yürütülebilir.
3. Araştırma toplamda altı hafta sürmüştür. Daha uzun bir süreç kapsayacak çalışmalar gerçekleştirilebilir.
4. Bu araştırmada İngilizce dersine yönelik bir çalışma yürütülmüştür. Web 2.0 araçlarının farklı derslerde kullanımı ile ilgili araştırmalar yapılabilir.
5. Çalışmada, Web 2.0 araçlarının kelime öğrenme üzerine etkisi üzerine araştırma yapılmıştır. Yabancı dil öğretiminin farklı alanlarında da (dil bilgisi öğretimi, dört temel becerinin öğretimi gibi) çalışmalar gerçekleştirilebilir.
6. Çalışmada, Web 2.0 araçlarının öğrencilerin derse yönelik tutumları üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Tutum dışında motivasyon, kaygı düzeyini ele alan araştırmalar yapılabilir.
7. Araştırmada yalnızca öğrenci görüşleri alınmıştır. İleriki araştırmalarda öğrenci görüşleri yanında konu ile ilgili öğretmen görüşlerine de başvurulabilir.

KAYNAKLAR

- Açıksöz, N. A. (2019). *E-Twinning uygulamasının 10. sınıf mesleki ve teknik anadolu lisesi öğrencilerinin İngilizce dersine yönelik tutumlarına ve dil yeterliklerine olan etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Ağaoğlu, A. ve Şad, S. N. (2022). Uzaktan eğitimde oyunlaştırma uygulamalarının üniversite öğrencilerinin İngilizce derslerindeki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi. *TEBD*, 20(3), 730-761. <https://doi.org/10.37217/tebd.1009971>
- Akkaya, S. (2020). *Plickers uygulamasının 7. sınıf öğrencilerinin fen bilimleri dersi akademik başarıları ve derse yönelik tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Ali, R. ve Abdalgane, M. (2022). The impact of gamification “Kahoot app” in teaching English for academic purposes. *World Journal of English Language*, 12, 18-27. [10.5430/wjel.v12n7p18](https://doi.org/10.5430/wjel.v12n7p18).
- Altawalbeh, K. (2023). Game-based learning: The impact of Kahoot on a higher education online classroom. *Journal of Educational Technology and Instruction*. 2(1), 30-49
- Asher, J. (2009). *Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook*, 7. Los Gatos, CA: Sky Oaks.
- Babacan, N., ve Güler, C. (2022). The effects of Plickers on English vocabulary achievement, motivation and anxiety. *Education Quarterly Reviews*, 5(2): *Current Education Research in Turkey*, 617-630.

- Baştürk, S., ve Taştepe, M. (2013). *Evren ve örneklem*. S. Baştürk içinde, Bilimsel Araştırma Yöntemleri, 129-159. Ankara: Vize.
- Benhadj, Y., El Messaoudi, M., Nfissi, A. (2019). Investigating the impact of Kahoot! on students' engagement, motivation, and learning outcomes: Ifrane directorate as a case study. *International Journal of Advance Study and Research Work*, (2581-5997), 2(6) doi: 10.5281/zenodo.3250661
- Biçer, N., ve Polatcan, F. (2015). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde kelime öğrenme stratejilerinin değerlendirilmesi. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi* (54).
- Bolat, Y. İ., Şimşek, Ö., ve Ülker, Ü. (2017). Oyunlaştırılmış çevrimiçi sınıf yanıtlama sisteminin akademik başarıya etkisi ve sisteme yönelik görüşler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1741-1761.
- Büyükahıska, D., ve Çebi Kozallık, R. H. (2018). Yabancı dil öğrencilerinin kelime öğrenme stratejileri kullanım sıklıkları. *Electronic Turkish Studies*, 13(19).
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal Bilimler için Veri Analizi El Kitabı*. Ankara: Pegem, 44.
- Can, S. (2023). Çevrimiçi İngilizce öğretiminde web 2.0-araçlarının öğrencilerin tutum ve başarıları üzerindeki etkisi, *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(3), 251-266. Doi: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1220927>
- Ceylaner, S. ve Yelken, T. Y. (2017). Ortaöğretim öğrencilerinin, dijital oyunların İngilizce kelime öğrenimine katkısına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364. doi: 10.14686/buefad.294983
- Coşar, Z. (2019). *Beden eğitimi ve spor dersinde tüm fiziksel tepki yöntemi ile anaokulu öğrencilerine İngilizce kelime öğretimi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Creswell, J. W. ve Plano-Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*, 3. Los Angeles: Sage.

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*, 4. The USA: Sage.
- Çakır, A. A., ve Kılıç, S. T. (2021). Bilimsel çalışmalarda karma yöntem nasıl kullanılır? *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 42(1), 1-15.
- Çaparlar, İ. (2021). *İngilizce kelime öğrenmede çevrimiçi uygulamaların etkileri ve öğrenen görüşleri: Quizlet uygulaması*. Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir. <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Çetin, Ş., ve Çetin, F. (2019). Öğrenmeye yönelik tutum ölçeği (ÖYTÖ) geliştirme çalışması. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 140-157.
- Çevikbaş, G. (2019). *Quizizz'in İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen Türk öğrencilerin kelime gelişimi ve motivasyonu üzerindeki etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Çıldır, M. ve Koçak, M. (2022). Web 2.0 araçlarının ikinci yabancı dil Almanca dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci görüşleri. *Alman Dili ve Kültürü Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 52-88. 4. 10.55143/alkad.1033123.
- Çinar, İ., Arı, A. (2019). The effects of Quizlet on secondary school students' vocabulary learning and attitudes towards English. *Asian Journal of Instruction (E-AJI)*, 7(2), 60-73.
- Çoban, B. ve Adıgüzel, A. (2021). Uzaktan eğitim İngilizce dersi kelime öğretiminde Web 2.0 araçları kullanımının öğrenci başarısına ve tutuma etkisi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 12, 164-180. 10.21733/ibad.961403.
- Dawson, C. (2014). *Plickers: A formative assessment tool for real-time feedback in the classroom*. Plickers, Inc. <https://www.plickers.com> sayfasından erişilmiştir.
- Değirmencioğlu, Z. ve Gılanlıoğlu, I. (2023). University students' perceptions in Kahoot! - integrated game-based EFL classes. *Rumelide Dil ve Edebiyat Dergisi*, 35, 1365-1378. doi: 10.29000/rumelide.1346634.

- Demir, Y., ve Yavuz, M. (2014). Finlandiya, Japonya, Kore, Çin (Şangay) ve Türkiye'deki İngilizce dersi öğretim programlarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi. *Mediterranean Journal of Humanities*, 115-128.
- Demirtaş, Z., ve Erdem, S. (2015). 5. sınıf İngilizce dersi öğretim programı: güncellenen programın bir önceki programla karşılaştırılması ve programa ilişkin öğretmen görüşleri. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 55-80.
- Dinçer, B., ve Saracoğlu, A. S. (2017). 7. sınıf İngilizce öğretim programının Stufflebeam'in bağlam-girdi-süre-ürün (CIPP) modeline göre değerlendirilmesi. *Qualitative Studies (NWSAQS)*, 1-24.
- Ellis, R. (2003). *Task-based language learning and teaching*. Oxford: Oxford University.
- Emecen, S. (2019). *A case study in ninth grade students at a state school; differences between Kahoot! and traditional activities in terms of vocabulary retention*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- España-Delgado, J. (2023). Kahoot, Quizizz, and Quizalize in the English class and their impact on motivation. *HOW*. 30. 65-84. 10.19183/how.30.1.641.
- Faizi, R. (2018). Moroccan higher education students' and teachers' perceptions towards using Web 2.0 technologies in language learning and teaching. *Knowledge Management ve E-Learning*, 10(1), 86-96. doi <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9661-7>
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. Edward Arnold.
- Gelir, F. T. (2015). The effectiveness of using tablet computers in teaching vocabulary to Turkish EFL teenage students. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Genç Ersoy, B., ve Belet Boyacı, Ş. D. (2021). Devising gamification for vocabulary development and motivation: an experimental, mixed-model study. *International technology and education journal*, 5(1), 32-49.

- Geniř, E. (2022, 03 01). *Motivasyon nedir ve nasıl artırılır?* Türkiye Zekâ Vakfı: <https://www.tzv.org.tr/#/haber/6979> sayfasından erişilmiştir.
- Gökmen, B. (2022). *Lise öğrencilerinin öğrenme stilleri ile İngilizce dersine yönelik tutumları arasındaki ilişki*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Guaqueta, C. A., ve Castro-Garces A. Y. (2018). The use of language learning apps as a didactic tool for EFL vocabulary building. *English Language Teaching*, 11(2). doi: 10.5539/elt.v11n2p61
- Hong, P. D. ve An, L. (2024). The impact of Kahoot! and Quizizz to teach English tenses for flyers. *International Journal of Current Science Research and Review*. 07. 10.47191/ijcsrr/V7-i4-04.
- Iřık, İ. (2016). *İlkokul 3. sınıf öğrencilerine eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretiminin akademik başarıya etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Kahoot! (2022). *Kahoot! continues to empower millions to make learning awesome*. <https://kahoot.com/blog/2022/05/04/kahoot-continues-to-empower-millions-to-make-learning-awesome> sayfasından erişilmiştir.
- Kahoot! (2023). *Teacher's starter guide to Kahoot!* <https://kahoot.com/library/#guides-schools> sayfasından erişilmiştir.
- Karakaya, M. P. (2020). *Evaluation of the subject "present perfect tense" in English, comparing the effect of Plickers application and traditional methods on the achievement of 7th grade students of middle school*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Karası, A. (2019). *Senaryo temelli öğrenme-öğretme yaklaşımının 7. sınıf öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumu ile İngilizce öğrenmeye yönelik görüş ve kaygılarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

- Karatay, H., ve Kartallıođlu, N. (2016). Yabancı dil olarak Türkçe öğrenme tutumu ile dil becerileri edimi arasındaki ilişki. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(4), 203-214. <https://doi.org/10.11616/basbed.vi.455421>
- Karatekin, İ. (2017). *Yeni başlayanlar için yabancı dilde kelime bilgisi öğretiminde oyunlaştırmanın kullanımı*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Karayılan, M., Çakmak, G., ve G, R. G. (2019). Bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin değerlendirme sürecinde kullanılan oyunlaştırma etkinliğinin öğrencilerin fen bilimleri dersindeki başarılarına etkisi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 60-69.
- Kaur, P., Naderajan, R. (2020). Kahoot! In the English language classroom. *South East Asia Journal of Contemporary Business, Economics and Law*, 20(6).
- Kırkgöz, Y. (2007). English language teaching in Turkey: policy changes and their implementations. *RELC Journal*, 216-228.
- Koç, G. (2022). *Oyunlaştırma aracı Kahoot!'un ortaokul öğrencilerinin dil bilgisi yetkinliğine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Koç, Gözde ve Sütçü, Selim. (2023). The impact of gamification on secondary school students' grammar proficiency. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*. 18. 31-49. [10.29329/epasr.2023.525.2](https://doi.org/10.29329/epasr.2023.525.2).
- Korkmaz, Ö., Vergili, M., Çakır, R., Erdoğan, F. U. (2019). Plickers Web 2.0 ölçme ve değerlendirme uygulamasının öğrencilerin sınav kaygıları ve başarıları üzerine etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi (GEBD)*, 5(2), 15-37. doi: 10.30855/gjes.2019.05.02.002
- Krashen, S. (1989). We acquire vocabulary and spelling by reading: Additional evidence for the input hypothesis. *The Modern Language Journal*, 73, 440-464.
- Kurtođlu, U. (2021). *Vocabulary teaching through Web 2 tools: a comparison of Kahoot! and Quizlet*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

- Larsen-Freeman, D. ve Anderson, M. (2011). *Techniques and principles in language teaching*, 3. Oxford University.
- Mahbubah, L. ve Anam, S. (2022). Students' perceptions of the implementation of Kahoot! in English language teaching. *Lingua Scientia*. 29. 23-32. 10.23887/lis.v29i1.35644.
- Mašić, A., Bećirović, S. (2021). Attitudes towards learning English as a foreign language. *Journal of Linguistic and Intercultural Education – JoLIE*, 14(2), 85-105, 2021. <https://doi.org/10.29302/jolie.2021.2.5>
- MEB. (2011). *İngilizce dersi öğretim programı*.
- MEB. (2018). *İngilizce dersi öğretim programı*.
- Memiş, M. R. (2018). Kelime hazinesi ve yabancı dilde kelime öğretimi üzerine. *Turkish Studies*, 13, 19.
- Mete, F., ve Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 1029-1047.
- Miles, M. B., ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Mykytka, I. (2023). The use of Quizlet to enhance l2 vocabulary acquisition. *Encuentro Journal*. 31, 56-69. 10.37536/ej.2023.31.2123.
- Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Eschenbrenner, A. P., ve Brenda. (2014). *Gamification of Education: A Review of Literature*. International Conference on HCI in Business, 401-409. Springer, Cham.
- Orakcı, Ş. (2017). *Öğrenen özerkliğine dayanan öğretim etkinliklerinin 6. sınıf öğrencilerinin İngilizce başarılarına, tutumlarına, öğrenen özerkliklerine ve kalıcı öğrenmelerine etkisi*. (Doktora Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Özdemir, V. (2012). *Türkiye'de İngilizce öğretiminin ve İngilizce öğretmeni yetiştirmenin tarihi*. (Doktora Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Özer, Y., Ersoy, Z., ve Koçoğlu, Z. (2017). The use of quizlet flashcard software and its effects on vocabulary learning. *Dil Dergisi*, 61-82.

- Özsoy, S. ve Özsoy G. (2013). Eğitim arařtırmalarında etki büyüklüğü raporlanması. *İlköğretim Online*, 12(2), 334-346.
- Öztürk, S. D. ve Eren, E. (2020). Deęerlendirme aracı olarak oyunlařtırma platformlarının kullanımının öęrencilerin derse katılım ve akademik motivasyonlarına etkisi. *Asian Journal of Instruction*, 8(1), 47-65.
- Pahamzah, J., Syafrizal, S., ve Nurbaeti, N. (2022). The effects of EFL course enriched with Kahoot on students' vocabulary mastery and reading comprehension skills. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 643-652. Doi: 10.52462/jlls.209.
- Plickers. (2023, 02 02). *What is Plickers?* Plickers: <https://help.plickers.com/hc/en-us/articles/360009395854> adresinden alındı.
- Quiroz, M. F., Gutiérrez, R., Rocha, F., Valenzuela, M. P., ve Vilches, C. (2021). Improving English vocabulary learning through Kahoot!: a quasi-experimental high school experience. *Teaching English with Technology*, 21(2), 3-13. <http://www.tewtjournal.org> sayfasından erişilmiştir.
- Richards, J. C., ve Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching*, 3. Cambridge University.
- Salman, M. ve Akay, C. (2022). Web 2.0 araçlarının ortaokul öęrencilerinin yabancı dilde kelime öęrenme stratejilerine ve başarılarına etkisinin incelenmesi: Bir karma yöntem arařtırması. *EDUCATIONE*, 1(2), 362-388.
- Saptiany, S.G., Mujianto, J., Hartono, R., ve Rustipa, K. (2022). Assessing standard English in 4.0 era: Teacher's perceptions on the effectiveness of Kahoot! and Quizizz in English Classroom. *ISET: International Conference on Science, Education, and Technology* (2022), 874-880.
- Sercanoęlu, M., Bolat, Y. İ. ve Göksu, İ. (2021). Kahoot! as a gamification tool in vocational education: more positive attitude, motivation and less anxiety in EFL. *Journal of Computer and Education Research*, 9(18).

- Stefancik, R. ve Stradiotová, E. (2020). Using web 2.0 tool podcast in teaching foreign languages. *Advanced Education*, 14, 46-55. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.198209>
- Şahin, L. (2022). *Web 2.0 araçlarının ortaokul beşinci sınıf öğrencilerinin kelime öğrenimine ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Şimşek, H. (2015). *Teaching college level English vocabulary through drama*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Tabachnick ve Fidell. (2013). *Using multivariate statistics*, 6. Boston: Pearson.
- Tekin, İ. (2021). *Web 2.0 aracıyla desteklenen İngilizce kelime öğretiminin etkisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi*. (Doktora Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Tetik, A., ve Korkmaz, Ö. (2018). Örgün ve uzaktan eğitim öğrencilerinin derslerde Kahoot ile oyunlaştırmaya dönük görüşleri. *Journal of Instructional Technologies ve Teacher Education*, 46-55.
- Tıraşoğlu, C. (2019). *Yabancılara Türkçe öğretiminde söz varlığını geliştirmeye yönelik web 2.0 araçları: Kahoot! örneği*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Tran, T. ve Nguyen, V. (2023). Insights into Vietnamese bilingual students' Quizlet-based English vocabulary learning. *Journal of Language Teaching and Research*. 14, 682-688. 10.17507/jltr.1403.15.
- Tuncer, M., ve Akmençe, A. E. (2019). Yabancı dile yönelik kaygı, özyeterlik ve tutum arasındaki ilişkiler. *Turkish Journal of Educational Studies*, 6(3), 1-13. <https://doi.org/10.33907/turkjes.567044>
- Türk, H. B. (2019). *Öğrenci yanıt sistemlerinden Kahoot! 'un üniversite öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenme başarıları ve tutumları üzerindeki etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

- Türkben, A. (2019). *Dokuzuncu sınıf İngilizce dersi öğretim programına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşleri*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Ünal, H. N. (2018). *İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin kelimeleri akılda tutması bakımından Kahoot! ile bir geleneksel egzersizin karşılaştırılması*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Wang, A. I., ve Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning- A literature review. *Computers and Education*, 1-22.
- Yapıcı, Ü., ve Karakoyun, F. (2017). Biyoloji öğretiminde oyunlaştırma: kahoot uygulaması örneği. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 396-414.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*, 10. Ankara: Seçkin.
- Yıldız, D., ve Ateşli, A. (2022). Yabancı dil olarak Türkçe öğretiminde web 2.0 araçlarıyla Bloom taksonomisine uygun etkinlik örnekleri. *Uluslararası Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretimi Dergisi*, 4-25.
- Yıldız, H., ve Korkmazgil, S. (2021). İngilizce öğretmenlerinin İngilizce dersi eğitim programına ilişkin algılarının metaforlar yoluyla incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 60, 302-330.
- Yılmaz, A. (2022). 5. sınıf İngilizce dersinde dijital oyun tabanlı öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi. (Yüksek lisans tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Yip, F. W. M., ve Kwan, A. C. M. (2006). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249. <https://doi.org/10.1080/09523980600641445>
- Zengin, M. (2019). *İngilizce kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). <http://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

Zengin, Y., Bars, M., ve ŐimŐek, . (2017). Matematik ğretiminin biimlendirici deęerlendirme srecinde Kahoot! ve Plickers uygulamalarının incelenmesi. *Ege Eęitim Dergisi*, 602-626.



EKLER



Ek 1. Kelime Bilgisi Testi

ENGLISH VOCABULARY ACHIEVEMENT TEST

Name & Surname:

Fill in the blanks in the questions 1-6.

1. I can't stand _____ flavors, so I hate lemonade.
A) greasy B) salty
C) sour D) milky
2. Jane: What are the _____ of omelet?
Lucy: Two eggs, butter, salt and pepper.
A) recipes B) ingredients
C) mixtures D) textures
3. I am fond of _____ food. My favorite is chocolate cake.
A) salty B) sour
C) bitter D) sweet
4. Alex: How do you usually cook chicken?
Thomas: I usually _____ it because it is healthier.
A) boil B) chop
C) fry D) dice
5. Linda: Can you give me the _____ of French fries?
Meredith: First, you should wash and peel the potatoes. Then, slice the potatoes. Heat the oil and fry the potatoes in it until they get golden brown.
A) ingredient B) step
C) add D) recipe
6. Wilma is talking about the kitchen tools.
Which of the following words CAN she NOT use?
A) steam- grate B) pan- grater
C) spoon- fork D) bowl- knife

7.

- When you add too much salt in your salad, it gets _____.
- When you fry the fish, it gets _____.
- When you add sugar in a dish, it gets _____.

Which of the followings IS NOT suitable for the blanks?

- A) sweet B) greasy
C) sour D) salty

8.

_____, crack three eggs in a bowl. Add a cup of sugar and mix them. Next, add flour and baking powder into the mixture and mix again. Put the mixture into the cake pan. _____, put the cake pan into the oven for 30 minutes.

Which of the followings are SUITABLE for the blanks?

- A) Second/ Then B) Finally/ After that
C) Next/ First D) First/ Finally

9. Henry: You should _____ the oven to 180°C and bake the chicken for an hour.

Which of the followings is CORRECT?

- A) put B) chop
C) add D) preheat

10. Simon: I really like grilled meat. It is delicious.
Which of the following picture is CORRECT?



11. Stephan: I am going to prepare cookies for our guests today.
Which of the following kitchen tools SHOULD Stephan use?



12. Mark writes the words under the pictures.



1. PEEL



2. FRY



3. DICE



4. BOIL

Which of the followings SHOULD he replace to make them correct?

- A) 1-2 B) 3-4
C) 2-3 D) 1-4

13. Karen: What do you think about my dish?

Tony: I think it is tasty, but I think you should _____ more salt in it.

Which of the followings is CORRECT?

- A) add B) dice
C) slice D) spread

14. Look at the lists and answer the question.

The lists below show Ruby and Eric's food preferences.

<u>RUBY</u>	<u>ERIC</u>
<ul style="list-style-type: none">• Cheesecake• Vegetables• Seafood	<ul style="list-style-type: none">• White meat• Pasta• Hamburger

Which of the following places is SUITABLE for Ruby and Eric's dinner?

- A) Sweety Café B) Fast Food Corner
C) Grilled Beef House D) Best Fish

15. Tina writes the ingredients for sushi.

Which of the followings CAN BE her notes?

- A)

<ul style="list-style-type: none">• Fork• Oven• Spoon

 B)

<ul style="list-style-type: none">• Fish• Rice• Seaweed

- C)

<ul style="list-style-type: none">• Sprinkle• Knead• Dice

 D)

<ul style="list-style-type: none">• Bake• Fry• Steam
--

16. Look at the pictures and answer the question.



Which of the following words **DO NOT** match with the pictures?

- A) Squeeze
- B) Knead
- C) Spread
- D) Sprinkle

17. Sam likes eating spicy food.

Which of the following dishes **SHOULD** he choose for dinner?



18. Read the information and answer the question.

Judy wants to write a pasta recipe on her blog.

Which of the following words **SHOULD** Judy choose?

- A)
 - Boil
 - Strain
 - Pot
- B)
 - Fry
 - Chop
 - Fish
- C)
 - Crack
 - Stir
 - Knead
- D)
 - Bowl
 - Oven
 - Grill

19. Mom: The dinner is ready. Could you _____ the bread?

Son: Of course, mom.

Which of the followings is **CORRECT**?

- A) spread B) dice
C) slice D) chop

20. Dave is preparing a shopping list for buying spices.

Which of the followings **CANNOT** be in his list?

- A) butter B) cinnamon
C) black pepper D) salt

21. You want to drink spicy soup.

What **SHOULD** you add into your soup?



A)



B)



C)



D)

22. You invite your friend for dinner. He doesn't like fast food. He also doesn't like eating vegetables or desserts. He is fond of eating white meat.

Which of the following can you prepare for your friend?



23. Pam: Hello, Pam speaking. May I talk to Kate?

Lily: Hi, Pam. I am sorry, but she isn't _____ right now. She has gone out.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) busy B) outside
C) engaged D) available

24. Jill: Hello!

Mark: Hello! Is Bob there?

Jill: _____ a moment please. I'll get him. Bob! Bob!

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) Hold on B) Hang up
C) Pick up D) Connect

25. Ted: How do you _____ with your friends?

Zack: I usually text messages.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) put through B) keep in touch
C) send D) call

26. Tony: My father likes sending letters to his friends. But I think it is a(n) _____ way of communication.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) good B) engaged
C) trendy D) old-fashioned

27. Nancy: I seldom use social networking sites. I prefer meeting up people and talking them _____.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) text messages B) face to face
C) postcards D) video call

28. Bill: Ida isn't available now. Would you like to _____ a message for her?

Meg: Yes, can you tell her to call me?

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) leave B) put through
C) take D) connect

29. **Oliver:** What is your _____ of using this application?

Peter: I use it to translate some words.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) purpose B) call center
C) customer D) complaint

30. **Lois:** Hello! I would like to book a room for 2 days for Saturday.

Lois called the hotel to _____.

- A) make a complaint B) return a product
C) make a reservation D) learn about ability

31. **Brian** bought a new television last week, but it doesn't work properly.

Where SHOULD Brian call?

- A) a restaurant B) police station
C) a travel agent D) customer service

32. **Cindy:** Hello. This is Cindy. Could you _____ to Mr. Watson, please?

Secretary: Hang on, please. I'll try to connect you.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) put me through B) meet me up
C) call me back D) pick me up

33. Look at the note below and answer the question.

To: Mrs. Green

Message: Your daughter has called. She wants you to call her back as soon as possible.

What is this note?

- A) video call B) letter
C) memo D) text message

34. **Stevie:** I really like using _____ because I can share my photos, videos and ideas easily.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) social networks B) telegraph
C) smoke signals D) cell phone

35. **Paul:** _____ do you talk on the phone with your friends?

Chris: Nearly 30 minutes.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) How often B) How many
C) How much D) How long

36. **Herbert:** I would like to _____ a flight ticket from New York to London.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) book B) return
C) change D) connect

37. There were many ways of _____ in the past; such as smoke signals, messenger birds and telegraph.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) application B) change
C) call center D) communication

38. **Jerry:** I called you yesterday, but you didn't _____ the phone. I think you were busy.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) hold on B) hang up
C) pick up D) wait

39. **Sally:** My phone number is 593 445 88 32.

Dan: Sorry, I couldn't follow you. Can you _____ it please?

Sally: 593 445 88 32.

Which of the followings is SUITABLE for the blank?

- A) repeat B) explain
C) call D) listen

40. **Customer:** I bought a computer last week, but it hasn't arrived yet. There is a problem with__.
Which of the followings is SUITABLE for the blank?
A) reservation B) delivery
C) paying bills D) asking for a service
41. **Kelly:** Sorry, I can't hear you well. I think it is a bad _____.
Which of the followings is SUITABLE for the blank?
A) communication B) line
C) memo D) application
42. I want to help disabled people. I will send some materials to the people__.
Which of the followings is SUITABLE for the blank?
A) healthy B) medical care
C) refugees D) in need
43. **Benson:** I am _____ about you because you didn't call me back. I hope you are OK.
Which of the followings is SUITABLE for the blank?
A) worried B) happy
C) surprised D) excited
44. **Margie:** I am _____ to hear that your dad is at hospital. I hope he'll get well soon.
Bonnie: Thank you.
Which of the followings is SUITABLE for the blank?
A) angry B) crazy
C) sorry D) bored

Ek 2. İngilizce Tutum Ölçeği

İngilizce Tutum Ölçeği

Sevgili Öğrenciler, bu çalışma, İngilizce dersine yönelik tutumlarınızı belirlemeye yönelik bir ölçme aracıdır. Her maddeyi cevaplariken İngilizce dersini düşünerek cevaplamamız uygun olacaktır. Aşağıda belirtilen beşli derecelendirme ölçeği üzerinde uygun gelen seçeneği (ölçek noktasını) işaretleyerek (X) belirtmeniz beklenmektedir. Çalışmaya göstermiş olduğunuz ilgiden dolayı teşekkür ederim.

Sıra	İfadeler	Hiç Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1	İngilizce dersinde hata yapmaktan korkarım.	①	②	③	④	⑤
2	İngilizce derslerinde sıkılıyorum.	①	②	③	④	⑤
3	İngilizce çizgi film seyretmekten keyif alırım.	①	②	③	④	⑤
4	İngilizce dersine çalışmaktan zevk alırım.	①	②	③	④	⑤
5	İngilizce öğrenmenin gereksiz olduğunu düşünüyorum.	①	②	③	④	⑤
6	İngilizce kitap okumaktan zevk alırım.	①	②	③	④	⑤
7	İngilizce benim en çok korktuğum derslerden biridir.	①	②	③	④	⑤
8	Çalışma zamanımın çoğunu İngilizce dersine ayırmak isterim.	①	②	③	④	⑤
9	İngilizce şarkılar dinlemekten zevk alırım.	①	②	③	④	⑤
10	İngilizce derslerine karşı çok az ilgim vardır.	①	②	③	④	⑤
11	İleride İngilizceyle yakından ilgili bir meslek seçmek isterim.	①	②	③	④	⑤
12	İngilizce dersi hiç bitmesin istiyorum.	①	②	③	④	⑤
13	İngilizce dersiyle ilgili her şey ilgimi çeker.	①	②	③	④	⑤
14	Dersler arasında en çok İngilizce dersinden hoşlanırım.	①	②	③	④	⑤
15	İngilizce ile ilgili aktiviteler yapmaktan hoşlanırım.	①	②	③	④	⑤
16	İngilizce oyunlar oynamaktan hoşlanırım.	①	②	③	④	⑤

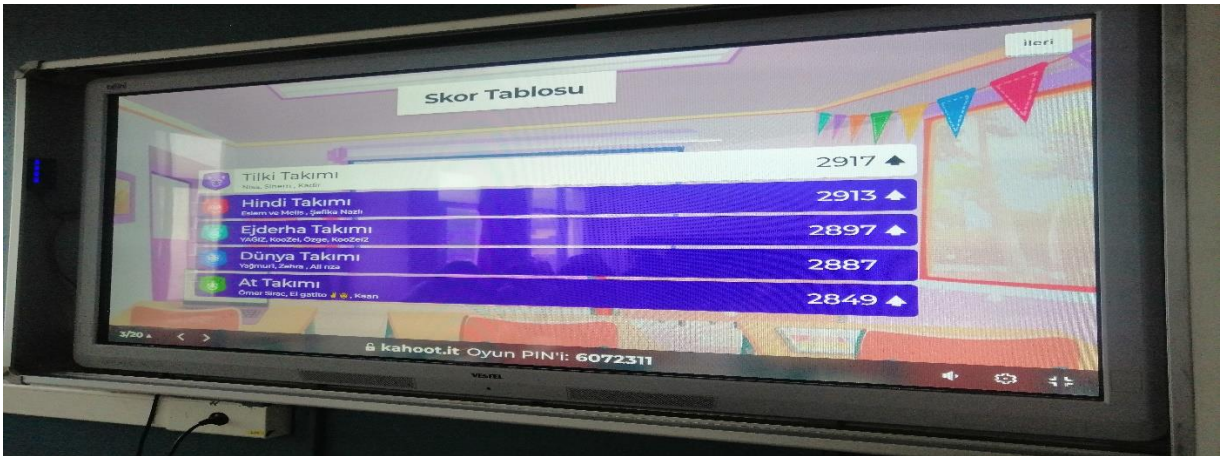
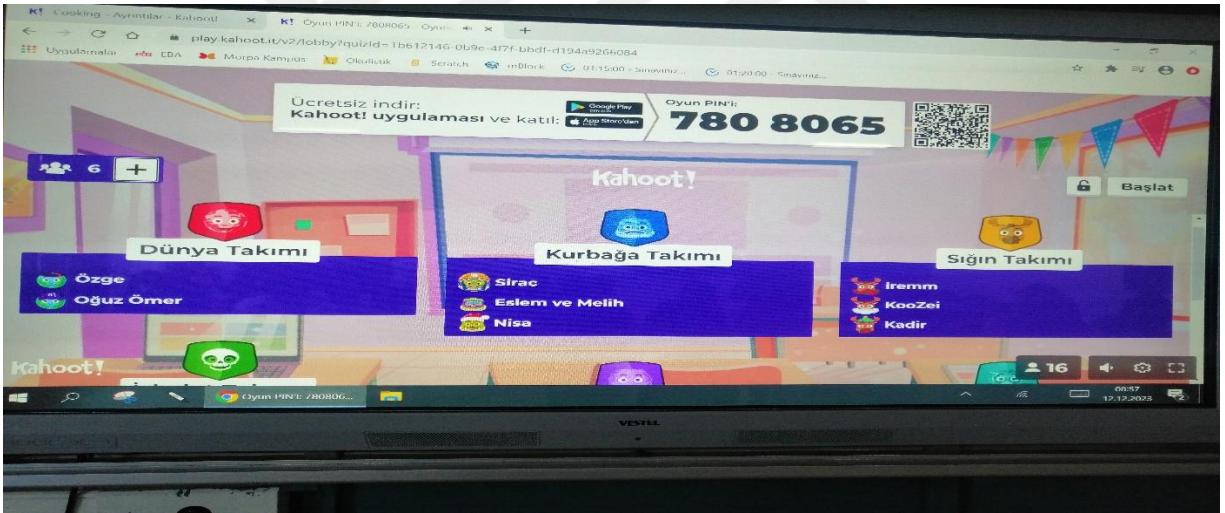
Ek 3. Kahoot! Uygulaması Görüş Formu

1. Kahoot! uygulaması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
2. Size göre Kahoot! uygulamasının olumlu özellikleri nelerdir?
3. Size göre Kahoot! uygulamasının olumsuz özellikleri nelerdir?
4. Kahoot! uygulamasının kelime öğrenmenize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?
5. Kahoot! uygulamasının İngilizce dersi için motivasyonunuzu nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?
6. Kahoot! uygulamasının diğer derslerinizde de kullanılmasını ister misiniz?
7. Kahoot! uygulamasını arkadaşlarınıza önerir misiniz?
8. Size göre Kahoot! uygulamasının değiştirilmesi gereken bir özelliği var mıdır? Varsa nedir?
9. Bu uygulamayla ilgili eklemek istediğiniz bir şey var mı?

Ek 4. Plickers Uygulaması Görüş Formu

1. Plickers uygulaması ile ilgili görüşleriniz nelerdir?
2. Size göre Plickers uygulamasının olumlu özellikleri nelerdir?
3. Size göre Plickers uygulamasının olumsuz özellikleri nelerdir?
4. Plickers uygulamasının kelime öğrenmenize nasıl bir katkısı olduğunu düşünüyorsunuz?
5. Plickers uygulamasının İngilizce dersi için motivasyonunuzu nasıl etkilediğini düşünüyorsunuz?
6. Plickers uygulamasının diğer derslerinizde de kullanılmasını ister misiniz?
7. Plickers uygulamasını arkadaşlarınıza önerir misiniz?
8. Size göre Plickers uygulamasının değiştirilmesi gereken bir özelliği var mıdır? Varsa nedir?
9. Bu uygulamayla ilgili eklemek istediğiniz bir şey var mı?
10. Kahoot! ve Plickers uygulamalarından hangisini daha faydalı buldunuz? Neden?

Ek 5. Deneysel İşlem Süreci ile İlgili Fotoğraflar







create.kahoot.it/user-reports/live-game/1a59d53f-c9d9-4d09-b793-83eb794a9287/697254ff-1490-4d0d-bfc0-f3e6c452472f/1701759315788/players?tab=all&sortBy=rank&reverse...

Herkes'e açık içerik ara

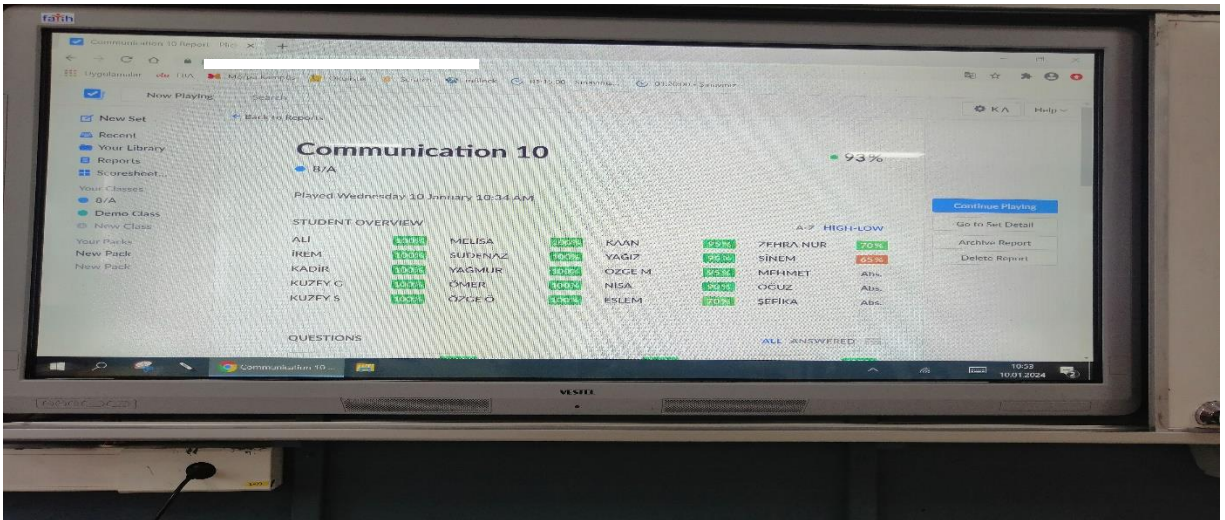
Yükselt Oluştur

Özet Oyuncu (20) Sorular (20) Geri bildirim

Tümü (20)	Yardım gerekiyor (4)	Bitirmedim (7)	Ara		
Takma Ad	Sıralama	Doğru cevaplar	Cevaplanmadı	Son skor	Kişiy'e özel öğrenim
KooZei	1	100%	—	18 422	🏆
El gatito 🐱🐱	2	95%	—	18 025	👤
irem	3	95%	—	17 721	👤
Eslem ve Melih	4	95%	—	17 703	👤
KaaniyeYüksrily	5	95%	—	17 635	👤
Şefika Nazlı	6	90%	—	16 934	👤
Kadirr	7	90%	—	16 661	👤
Sude	8	85%	—	16 156	👤
Yağmur	9	85%	—	16 091	👤
Oğuz Ömer	10	80%	—	14 669	👤

Yardım





Ek 6. Deney Grubu Ders Planları

Ders Planı I

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: In the Kitchen

Konu: Ingredients, Ways of Cooking

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to differentiate ways of cooking. Students will be able to match the ingredients with the pictures.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, mobil cihazlar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Süreci

Öğrencilere mutfakla aralarının nasıl olduğu, yemek yapmayı sevip sevmedikleri sorulur ve öğrencilerden yanıtları alınır. Yemek yapmayı seven öğrencilere hangi yemekleri daha güzel yapabildiklerini sorulur. Diğer öğrencilere ise yemekten hoşlandıkları yiyeceklerin neler olduğu sorulur.

Daha sonra, öğrencilerin sevdikleri yemekler için hangi malzemeler gerektiğini ve hangi aşamalardan geçerek hazırlanmaları gerektiğini söylemeleri istenir. Sonrasında, tahtaya yan yana “Ingredients” ve “Ways of Cooking” başlıkları yazılır. Öğrenciler bu başlıklar ile ilgili akıllarına gelen sözcükleri söyler ve tahtaya bu kelimeler yazılır.

Daha sonra derste öğrenilecek kelimeler öğretmen tarafından hazırlanmış bir power point sunusu olarak öğrencilere tanıtılır. Kelimelerin anlamlarını öncelikle öğrencilerin tahmin edilmesi istenir ve kelimelerin anlamı söylenir.

Kahoot! uygulaması öğretmen tarafından öğrencilere tanıtılır. Birkaç örnek etkinlik yapılarak öğrencilerin programı daha iyi anlamaları sağlanır. Öğrencilerin uygulama ile ilgili soruları varsa alınıp cevaplanır.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: What do we need for cooking?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Öğretmen tarafından Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış quiz, sıralama, doğru-yanlış, sesli quiz kategorilerini içeren ve toplamda 20 sorudan oluşan test öğretmen tarafından akıllı tahtadan açılır. Öğrencilerin Kahoot.it adresine girmeleri ve tahtada oluşan kodu telefonlarına girerek uygulamaya bağlanmaları söylenir. Test ilk olarak bireysel olarak uygulanır. Öğrenciler mobil cihazlarını kullanarak akıllı tahta ekranında gördükleri soruya cevap vermeye çalışmaktadır. Akıllı tahta ekranında yalnızca sorular görünürken öğrencilerin mobil cihazlarında cevap seçenekleri yer almaktadır. Öğrenciler doğru olduğunu düşündükleri seçeneği mobil cihazları üzerinden işaretler. Testteki sorulara hızlı ve doğru bir biçimde cevap veren öğrenciler daha yüksek puan almaktadır. Testin sonunda öğretmen tarafından Lider panosu açılarak hangi öğrencilerin sıralamada ilk üçe girdiği sınıfa ilan edilir.

Daha sonra aynı test gruplu olarak tekrar açılır. Kahoot! uygulamasında “Takım modu” isimli mod açılır. Bu modda amaç öğrencilerin grup çalışması yaparak iş birliği içinde sorulara yanıt vermesidir. Takım modunda test başlatılır. Öğrenciler ise mobil cihazlarından akıllı tahta ekranında beliren kodu girerek takımlarını seçerler. Öğrenciler isterse takımlarının isimlerini değiştirebilir. Takımlar oluşturulduktan sonra öğrenciler grup arkadaşlarıyla yan yana otururlar ve test başlatılır. Test tekrar açıldığında soruların yerleri ve soruların cevap seçenekleri otomatik olarak karıştırılmaktadır, böylece öğrencilerin soruların yerini ve doğru cevap şikkını ezberlemeleri güçleşmektedir. Öğrencilerin soruların cevabını aralarında tartışmaları için 10 saniye süreleri vardır. Bu sürenin sonunda soruya cevap verirler. Öğrencilerin soruları doğru ya da yanlış yanıtlamaları grup puanını etkilemektedir. Her soru yanıtlandıktan sonra sorunun doğru cevabı ekranda gösterilmektedir. Böylece öğrenciler doğru cevap seçeneklerini de görerek öğrenebilmektedir. Testin sonunda Lider panosundan hangi grubun daha yüksek puan aldığı ilan edilir.

Aynı test, Kahoot! uygulamasının başka bir modu olan “Denizaltı Timi” isimli tüm sınıfın aynı amaç için birlikte çalıştığı modda öğretmen tarafından açılır. Öğrenciler yine tahtada beliren kod ile oyuna dahil olurlar. Öğrenciler sorulara doğru cevaplar vererek denizaltılarını güçlendirirken kendilerini takip eden büyük balıktan kaçmaya çalışmaktadır. Bu oyun modunda rekabetten çok iş birliği öne çıkmaktadır. Öğrenciler bu modda bireysel olarak değil tüm sınıf olarak sorulara birlikte cevap vermektedir. Sınıf üyeleri birden fazla kez yanlış yaparsa denizaltını takip eden büyük balık denizaltına yaklaşmakta ve sonunda denizaltını yutmaktadır. Öğrenciler bu balıktan daha hızlı kaçmak için mümkün olduğunca sorulara doğru cevaplar vermelidir. Öğrenciler, öğretmen tarafından belirlenen süre içerisinde öğrenciler

testi tamamlamaya çalışırlar. Belirlenen süre içerisinde balıktan kaçmayı başarırlarsa oyunu kazanmış olurlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Testler her açılışında soruların ve cevaplarının yeri otomatik olarak değişmektedir. Bu sayede öğrenci soruları ezberden işaretleyememektedir. Aynı test, son bir kez bireysel olarak tekrar edilir. Burada amaç, öğrencilerin testte yer alan kelimeleri daha iyi öğrenip öğrenmediklerini tespit etmektir. Öğrenciler daha kısa sürede cevapları bulmaya çalışırlar. Ardından, Lider panosundan hangi öğrencilerin sıralamaya girdiği ve öğrenci puanlarının ilk testten daha yüksek olup olmadığı öğretmen ve öğrenciler tarafından kontrol edilir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: How Can We Cook?

Etkinlik Süresi: 25 dk

2. etkinlikte, yemek pişirme yolları ile ilgili kelime listesi içeren öğretmen tarafından hazırlanmış bir diğer Kahoot! testi açılır. Bu test toplamda 20 sorudan oluşmaktadır. Öğrencilerden tahtada beliren kodu telefonlarına girmeleri istenir ve bireysel olarak oyuna başlanır. Öğrenciler, tahtada gördükleri sorulara telefonları aracılığıyla cevap vermektedir. Sorular 20 saniye içerisinde cevaplanmalıdır. Ancak öğrenciler ne kadar hızlı yanıt verirse o kadar fazla puan almaktadır. Testin sonunda Lider panosundan kimlerin dereceye girdikleri sınıfa ilan edilir.

Ardından grup çalışması gerektiren Takım modu açılır. Bu kez 5 grup oluşturularak grup üyeleri bir arada oturtulur. Sorular akıllı tahta ekranında belirdikten sonra grup üyeleri sorunun cevabı için aralarında tartışır. Sonrasında doğru cevabı kısa sürede cevaplamaya çalışırlar. Testin bitiminde Lider panosu açılarak hangi grubun daha yüksek puan aldığı sınıfa ilan edilir.

Daha sonra, grup çalışması içeren bir başka oyun modu olan “En Uzun Kule” isimli moda açılır. Öğrenciler tahtada beliren kodu telefonlarına girdiklerinde gruplara ayrılırlar ve grup üyeleriyle birlikte belirli bir süre içerisinde sorulara doğru cevap vererek en yüksek kuleyi yapmaya çalışırlar. Öğrenciler takım arkadaşlarıyla soruların cevaplarını tartışarak mobil cihazları üzerinden soruların cevaplarını işaretler. Doğru cevapladıkları her üç soru için belirli bir süre içerisinde kulelerini oluşturmak için blok koyma hakkı elde ederler. Bu süre içinde blokları oyunda gösterilen yerlere koyabilmeleri önemlidir.

Soruları doğru yanıtlamanın yanında blokları doğru yerlere yerleřtirmek de oyunu kazanmak için önemlidir. Süre sonunda hangi grubun kulesi daha yüksek olduysa o grup oyunu kazanmış olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Son olarak aynı test, bireysel olarak açılarak öğrencilerin kelimeleri ne kadar öğrendikleri, puanlarının artıp artmadığı, hala zorlandıkları kelime olup olmadığı öğretmen ve öğrenciler tarafından test edilir. Testin sonunda öğrenci puanları öğretmen ve sınıf tarafından incelenir.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Do You Remember?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğretmen tarafından önceki iki testin kelimelerini içeren fakat farklı sorulardan oluşan üçüncü bir test açılır. Bu test 20 sorudan oluşmaktadır ve yemek yapmak için gerekli malzemeler ve yemek pişirme yolları ile ilgili kelimelerden karışık bir biçimde hazırlanmıştır. Öğrenciler bu testi cevaplayarak derste öğrendikleri kelimeleri tekrar edebilmekte ve bilgilerini pekiştirebilmektedir. Öğrenciler akıllı tahta ekranında beliren kodu mobil cihazlarından Kahoot!.it sitesine ya da Kahoot! uygulamasına yazarak teste bağlanırlar. İlk olarak öğrenciler bireysel olarak soruları cevaplar. Öğrenciler hızlı bir şekilde ekranda gördükleri soruları mobil cihazlarında gördükleri seçeneklerden doğru olduğunu düşündükleri seçeneği işaretleyerek cevaplar. Her soruyu cevaplamak için en fazla 20 saniye süreleri bulunmaktadır. Test sonunda hangi öğrencinin kaç puan aldığı sınıf tarafından incelenir.

İkinci turda, uygulamada takım modun açılır. Öğrenciler dörderli ve beşerli olmak üzere beş gruba ayrılırlar. Öğrenciler mobil cihazları üzerinden ekranda gördükleri kodu girdikten sonra istedikleri takıma katılabilirler ve takımlarının ismini belirleyebilirler. Öğrenciler takım üyeleri ile bir arada oturarak aynı testi grup olarak mobil telefonları aracılığıyla çözmeye ve sorulara doğru yanıtları bulmaya çalışırlar. Öğrenciler soruların cevaplarını işaretlemeden takım arkadaşlarıyla doğru cevabın ne olabileceğini tartışır ve tartışma süresinin sonunda soruyu cevaplar. Testin sonunda hangi grubun kaç puan aldığı sınıf tarafından incelenir.

Üçüncü turda, bireysel bir oyun modu olan “Hazine Sandığı” modu açılır. Bu modda öğrenciler sorulara doğru cevaplar vermeye çalışarak belirli bir süre içerisinde sandıklarının değerli taşlarla doldurmaya çalışırlar. Ancak sandıklarının değerli olmayan bir nesne ile doldurmaya çalışırlarsa puan kaybederler. Öğrenciler sorularının yerleri ve cevap şıkları farklı olan aynı testi mobil cihazları üzerinden bireysel

olarak yanıtlar. Doğru yanıtladıkları her üç soru için belirli bir süre içerisinde sandıklarına değerli taş doldurma hakkı kazanırlar. Ancak yanlışlıkla değerli taş haricinde beliren nesnelere tıklarlarsa puanları azalır. Bu şekilde 20 soruyu değerli taşları toplayarak doldururlar. Testin sonunda hangi öğrencinin ne kadar değerli taş topladığı sınıfa ilan edilir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Dördüncü turda, öğrenciler yine bireysel olarak testi cevaplarlar. Testin bitiminde sonuçlar öğrencilere ilan edilir. Bu kez her cevaplanan sorunun ardından öğretmen sorunun doğru yanıtını öğrencilere ayrıntılı bir biçimde açıklar ve öğrencilerin doğru cevabı anladıklarından emin olur. Öğrencilerin takıldıkları bir soru olduysa o soruda yer alan kelimeler üzerinde daha fazla durulur.

Etkinliklerin sonunda Lider panosu açılarak o gün yapılan etkinliklerden en yüksek puan alanlar sınıfa ilan edilir. Öğretmen tarafından hazırlanmış öğrencilerin isimlerinin bulunduğu bir fon kartonu sınıf panosuna asılır. O gün dereceye giren öğrenciler tebrik edilerek kartondaki isimlerinin yanına stickerlar yapıştırılır. Tüm etkinliklerin sonunda en çok sticker toplayan 3 öğrenciye öğretmen tarafından bir ödül verileceği söylenir.

Değerlendirme

Öğrencilere etkinlikler hakkındaki düşünceleri sorulur. Öğrencilerden en çok zorlandıkları kelimelerin hangileri olduğunu söylemeleri istenir. Öğrencilere derste öğrenilen kelimeler ile ilgili bir alıştırmaya dağıtılır ve öğrencilerden alıştırmayı bir sonraki derse kadar çözmeleri istenir.

Ders Planı II

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: In the Kitchen

Konu: Kitchen tools, cooking words

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to say the meaning of cooking words. Students will be able to match the kitchen tools with the pictures.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, mobil cihazlar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Süreci

Tahtaya iki ayrı başlık olacak şekilde “Kitchen Tools” ve “Cooking Words” yazılır. Öğrencilerden akıllarına gelen mutfak aletlerini ve “kesme, doğrama” gibi yemek pişirmekle ilgili akıllarına gelen kelimeleri söylemeleri istenir. Öğrenciler akıllarına gelen kelimeleri tek tek söyler, öğretmen tarafından bu kelimeler tahtaya yazılır. Öğrencilere o günkü derste yemek yapmak ile ilgili kelimeleri ve mutfak aletlerini öğrenecekleri söylenir.

Derste işlenecek olan hedef kelimeler öğretmen tarafından bir slayt sunusu yardımıyla öğrencilere gösterilir. Öncelikle öğrencilerden sunuda gördükleri sözcüklerin anlamlarını tahmin etmeleri istenir. Daha sonra öğretmen tarafından sözcüklerin anlamları gösterilir ve söylenir. Öğrencilerden mobil cihazlarını hazır bulundurmalarını istenir. Öğrencilere slayt sunusunda yer alan sözcükler ile ilgili Kahoot! uygulaması aracılığıyla alıştırma yapacakları söylenir. Ders sonunda en yüksek puan alan 3 öğrencinin sınıf panosunda asılı olan fon kartonundaki isimlerinin yanına birer sticker yapıştırılacağı bildirilir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Let's Learn the Names of Some Kitchen Tools

Etkinlik Süresi: 25 dk

Mutfak eşyaları ile ilgili daha önceden Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış olan test akıllı tahtadan açılır ve öğrencilerden ekranda beliren kodu telefonlarına girmeleri istenir. Öğrenciler isimleriyle uygulamaya bağlandıklarında test başlatılır.

Öğrenciler akıllı tahta ekranında gördükleri quiz, eşleştirme, sıralama, doğru-yanlış, sesli quiz gibi sorulardan oluşan testin cevaplarını mobil cihazları yardımıyla en hızlı ve doğru biçimde işaretlemeye çalışırlar. Daha hızlı bir biçimde doğru yanıtı işaretleyen öğrenciler daha fazla puan kazanmaktadır. 20 sorudan oluşan test için her sorunun cevaplama süresi en fazla 20 saniye olarak belirlenmiştir. Tüm sorular öğrenciler tarafından cevaplandıktan sonra akıllı tahta ekranında öğrencilerin puanları yer alır. Öğretmen ve öğrenciler tarafından sonuçlar incelenir.

Öğretmen tarafından aynı test “Takım modu” isimli mod kullanılarak tekrar açılır. Öğrenciler tahtada gördükleri kodu telefonlarına girer ve takımlar belirlenir. Daha sonra herkes takım olduğu arkadaşları ile oturur. Sorular akıllı tahta ekranında görüldükten sonra grubun tartışmak için belirli bir süresi olur ve süre bitiminde gruplar doğru yanıtı işaretlemeye çalışır. Tüm sorular grup üyeleri tarafından cevaplandırıldığında akıllı tahta ekranında grupların puanları açıklanır.

Kahoot! uygulamasında bir diğer takım çalışması modu olan “Renk Kuşatması” oyun modu öğretmen tarafından açılır ve öğrenciler tahtada beliren kodu telefonlarına girerek oyuna bağlanır ve gruplar belirlenir. Öğrenciler grup arkadaşları ile bir arada oturur. Bu kez öğrenciler sorulara doğru yanıt vermeye çalışırken aynı zamanda kendilerine ait krallığın rengini belirli bir süre içinde daha fazla alana yaymaya çalışır. Süre boyunca soruları yanıtlayıp topraklarını genişletmeye çalışan gruplar süre bitiminde diğer grupların ve kendilerinin ne kadar toprak sahibi olduğunu görür. Böylece birinci olan grup sınıf arkadaşları ve öğretmen tarafından tebrik edilir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrencilerden kendi yerlerine geçmeleri istenir. Aynı test, öğretmen tarafından bireysel mod ile tekrar açılır. Öğrencilerin belirli bir süre içerisinde hızlı ve doğru olarak işaretlemeleri istenir. Tüm sorular cevaplandığında öğretmen ve sınıf tarafından öğrencilerin kaç puan aldıkları incelenir. Anlaşılamayan ifadeler varsa öğretmen tarafından açıklanır.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Do We Know the Cooking Words?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Öğretmen tarafından Kahoot! uygulamasında hazırlanmış yemek pişirme ile ilgili kelimeleri içeren karışık tipte toplamda 20 sorudan oluşan bir diğer test akıllı tahtadan açılır. Öğrenciler telefonları ile ekranda gözüken kodu yazarak ve isimlerini uygulamaya girerek oyuna dahil olurlar ve test başlatılır.

Öğrenciler her soru için en fazla 20 saniye olacak şekilde en hızlı ve doğru biçimde sorulara yanıt vermeye çalışırlar. Tüm sorular cevaplandırıldığında sonuçlar akıllı tahta ekranında görünür ve her öğrenci kaç puan aldığını ve sınıftaki sıralamasını görür.

Aynı test “Takım modu” isimli modda tekrar açılır. Öğrenciler tahtada beliren kodu telefonlarına girdiklerinde takımlara ayrılırlar. Öğrencilerden takım arkadaşları ile oturmaları istenir. Ekranda görülen sorulara takımlar grup olarak doğru yanıt vermeye çalışır. Tüm sorular cevaplandırıldığında grupların puan sıralamaları akıllı tahta ekranında gösterilir.

Aynı sorulardan oluşan test, “Biraz da Sanat” isimli mod kullanılarak tekrar açılır. Bu modda öğrenciler arasında rekabet yoktur. Tüm sınıf iş birliği yaparak oyunu tamamlamaya çalışmaktadır. Öğrenciler ünlü bir ressamın tablosunu seçtikten sonra soruları belli bir süre içinde doğru biçimde yanıtlamaya çalışır. Soruları doğru yanıtladıkça tablo tamamlanmaya başlar. Süre bitmeden tablonun tamamen tamamlanması gerekmektedir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler kendi yerlerine geçerler. Test bireysel modda bir kez daha açılır. Öğrenciler soruları bireysel olarak cevaplandırarak en yüksek puanı almaya çalışır. Sorular cevaplandıktan sonra sonuçlar ekranda açıklanır. Öğrencilerin anlamakta zorlandığı kelimeler veya sorular olup olmadığı öğrencilere sorulur.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Let’s Remember

Etkinlik Süresi: 20 dk

Önceki iki testin kelimelerini içeren ancak farklı 20 sorudan oluşan yeni bir test açılır. Burada amaç öğrencilerin gün içinde öğrenilen kelimeleri tekrar etmesidir. Öğrenciler telefonlarından kodu girerek uygulamaya bağlanır ve test başlatılır.

Öğrenciler akıllı tahta ekranında gördükleri sorulara telefonlarından bireysel olarak cevap vermeye çalışır. Her soru için en fazla 20 saniye cevaplama süresi vardır. Hızlı ve doğru cevaplama yapanlar puan kazanmaktadır. Tüm sorular cevaplandıktan sonra öğrencilerin puanları ve sıralamaları ekranda görünür.

Aynı test, bir grup oyunu olan “Kayıp Piramit” oyun modunda açılır. Öğrenciler uygulamaya bağlandıktan sonra takımlarını seçerler. Ekranda gördükleri soruları grup olarak tartıştıktan sonra belirli bir süre içinde yanıtlarlar. Sorulara doğru yanıt verdiklerinde piramitteki basamakları tırmanırlar. En hızlı şekilde piramidin tepesine ulaşan takım oyunu kazanır.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Son olarak, aynı test bireysel modda tekrar açılır. Öğrenciler bireysel olarak soruları doğru şekilde cevaplayarak ilk cevapladıkları testten daha yüksek puan almaya çalışır. Testin bitiminde öğrencilerin puan sıralamaları tahtada gösterilir. Öğretmen tarafından anlaşılamayan bir soru ya da kelime olduysa açıklanır.

Değerlendirme

Lider panosu açılarak o gün dereceye giren öğrenciler sınıfa açıklanır ve öğrenciler tebrik edilir. En yüksek puan alan üç öğrenciye sticker verilir. Öğrencilerden günü değerlendirmeleri, o gün öğrenilenler ile ilgili güçlü ve zayıf olduklarını düşündükleri yönleri paylaşmaları istenir. Gün içindeki sözcükleri içeren bir etkinlik öğrencilere dağıtılarak diğer derse kadar çözmeleri istenir.

Ders Planı III

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: In the Kitchen

Konu: Steps of a Recipe, Food Preferences

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to talk about the steps of a recipe. Students will be able to Express preferences.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, mobil cihazlar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Süreci

Öğrencilere önceki derslerde öğrenilen kelimeler ile ilgili sorular sorulur ve bu kelimeler tekrar edilir. Daha sonra öğrencilerden bildikleri bir yemeğin tarifini vermeleri istenir. Parmak kaldıran öğrencilere söz verilerek cevapları dinlenir. Sonrasında, akıllı tahtadan örnek olarak birkaç tane yemek tarifi açılır. Öğrencilerden bu tarifleri incelemeleri ve tariflerde ortak olarak kullanılan kelimelerin neler olduğunu bulmaları istenir. Öğrenciler “First, second, next,...” gibi ifadelerin ortak olduğunu söyler. Öğretmen tarafından bu kelimelerin anlamları ve bir süreç anlatılırken bu sözcüklerin kullanımının öneminden bahsedilir. Daha sonra, derste öğrenilecek sözcükler ile ilgili olarak hazırlanan slayt sunusu öğrencilere gösterilerek kelimeler ve ifadeler tanıtılır.

Tanıtılan sözcükler ile ilgili Kahoot! uygulaması kullanılarak oluşturulan ve her biri 20 sorudan oluşan üç test uygulanacağı öğrencilere söylenir. Gün sonunda en yüksek puanı yapan üç kişiye sticker verileceği hatırlatılır.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Can You Tell the Steps of A Recipe?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Bir yemek tarifinin aşamaları ile ilgili kelime ve ifadeleri içeren daha önceden Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış olan 20 sorudan oluşan test akıllı tahtadan açılır ve öğrencilerden ekranda beliren kodu telefonlarına girmeleri istenir. Öğrenciler isimleriyle uygulamaya bağlandıklarında test başlatılır.

Öğrenciler soruları bireysel olarak hızlı ve doğru biçimde cevaplamaya çalışırlar. Sorular cevaplandırıldığında öğrencilerin puanları ve sınıf sıralamaları akıllı tahta ekranından gösterilir.

Aynı soruları içeren test takım modunda başlatılır. Öğrenciler uygulamaya bağlanır ve takımlarını seçer. Daha sonra seçtikleri takımın üyeleriyle bir arada oturur. Sorular açılır, öğrenciler grup olarak tartışıp sorulara doğru yanıtlar vermeye çalışır. En yüksek puanı alan takım oyunu kazanmış olur.

Aynı test diğer bir takım çalışması modu olan “En Uzun Kule” oyun modunda başlatılır. Öğrenciler seçtikleri takım üyeleriyle bir arada oturur. Takımlar belirli bir süre içerisinde soruları yanıtlayarak kule inşa etmeye çalışırlar. Süre bitiminde en yüksek kuleye sahip olan takım oyunu kazanır.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler kendi yerlerine geçerler. Aynı test bireysel modda son kez açılır. Öğrenciler sorulara bireysel olarak cevap vermeye çalışırlar. Öğrencilerin son puanları baştaki puanlarıyla karşılaştırılır ve anlaşılamayan sorular varsa açıklanır.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: What is Your Food Preference?

Etkinlik Süresi: 25 dk

İkinci testin kişilerin yemek tercihleri ile ilgili sözcük ve ifadelerden oluştuğu belirtilir. Öğretmen tarafından Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış quiz, sıralama, doğru-yanlış, sesli quiz kategorilerini içeren ve toplamda 20 sorudan oluşan test öğretmen tarafından akıllı tahtadan açılır. Öğrencilerin Kahoot.it adresine girmeleri ve tahtada oluşan kodu telefonlarına girerek uygulamaya bağlanmaları söylenir.

Öğrenciler ilk olarak sorulara bireysel olarak yanıt verirler. Sorulara hızlı ve doğru yanıtlar veren öğrenciler daha yüksek puan alır. Testin sonunda puan sıralamaları ekranda açıklanır.

İkinci aşamada, öğrenciler aynı sorulardan oluşan teste takım olarak katılırlar. Uygulamaya bağlanan öğrenciler takımlarını seçtikten sonra takım arkadaşları ile bir arada otururlar. Sorulara grup olarak tartışarak doğru yanıtlar vermeye çalışırlar. Soruların tümü cevaplandığında takımların puan sıralamaları tahtada gösterilir.

Diğer aşamada, öğrencilerin sınıf olarak birlikte mücadele edecekleri “Denizaltı Timi” isimli oyun modu açılır. Öğrenciler sorulara birlikte cevap vererek denizaltılarını güçlendirmeye ve büyük balıktan kaçmaya çalışırlar. Süre bitimine kadar balığa yakalanmazlarsa oyunu kazanmış olurlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Aynı sorular bireysel modda yeniden açılır. Öğrenciler kelimeleri ne kadar öğrendiklerini bu şekilde test edebilir. Öğrencilerin puanları ilk puanları ile karşılaştırılır. Anlaşılamayan kelime, ifade veya soru varsa öğretmen tarafından açıklanır.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Shall We Repeat?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Ders I, II ve III'te gösterilen kelime ve ifadeleri içeren ve 20 sorudan oluşan üçüncü test öğretmen tarafından açılır. Bunun, öğrencilere ünite içerisinde öğrenilen kelimelerin bir tekrarı niteliğinde 20 sorudan oluşan bir test olduğu anlatılır.

Öğrenciler uygulamaya cep telefonları aracılığıyla bağlanarak isimlerini girdikten sonra test başlatılır. Öğrenciler sorulara bireysel olarak yanıt vererek en yüksek puanı almaya çalışırlar. Sorular cevaplandıktan sonra öğrencilerin puanları ve sıralamaları akıllı tahta ekranında gösterilir.

Sonraki aşamada, öğrencilerin takımlar halinde yarışmalarına olanak sağlayan “Renk Kuşatması” oyun modu açılır. Öğrenciler takımlarını seçtikten sonra takım üyeleri ile otururlar. Takımlar, sorulara doğru yanıt vererek belirli bir süre içinde krallıklarının renklerini daha çok alana yaymaya çalışır. Süre sonunda, renklerini en çok alana yaymış olan takım oyunu kazanır.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Son aşamada ise uygulamada bireysel modlardan biri olan “Hazine Sandığı” oyun modu açılır. Öğrenciler aynı sorulardan oluşan teste belirli bir süre içerisinde doğru yanıtlar vererek değerli taş toplar ve hazine sandıklarını doldurmaya çalışır. Süre sonunda en çok değerli taş toplayan kişi oyunu kazanır. Bu oyun sayesinde öğrencilerin bireysel performanslarının ne düzeyde olduğu ölçülür ve öğrencilerin takıldıkları sorular varsa öğretmen tarafından açıklaması yapılır.

Değerlendirme

Öğrencilere Kahoot! uygulaması ile ilgili görüş ve düşünceleri sorulur. Ünite kelimeleri konusunda öz değerlendirme yapmaları istenir. Hangi konularda eksiklikleri varsa o konuların telafisi yapılır. Son olarak, öğrencilerden ünite kelimelerini içeren resimli bir sözlük veya bir poster hazırlamaları istenir.

Ders Planı IV

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: On the Phone

Konu: Communication Ways and Purposes

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to recognize the communication ways. Students will be able to tell the purpose of a phone conversation.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, mobil cihazlar, Plickers kartları

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Süreci

Dersin başında öğrencilere “In the Kitchen” ünitesiyle ilgili akıllarına takılan anlayamadıkları ya da sormak istedikleri herhangi bir şey olup olmadığı sorulur. Öğrencilerin soruları varsa bu sorular cevaplanır.

Yeni bir üniteye giriş yapacakları öğrencilere söylenir. Ünitenin adı “On the Phone” söylenerek derse giriş yapılır. Öğrencilere arkadaşlarıyla ya da tanıdıklarıyla hangi yollarla iletişim kurdukları sorulur ve öğrencilerin cevapları alınır. Tahtaya büyük harflerle “COMMUNICATION WAYS” yazılır ve öğrencilerden akıllarına gelen iletişim yollarını söylemeleri istenir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar tek tek tahtaya yazılır.

Öğrencilere derste öğrenecekleri kelimeler bir power point sunusu olarak gösterilir. Kelimelerin anlamları gösterilmeden önce öğrencilerin kelimeleri bilip bilmedikleri sorulur. Öğrenciler kelimeler ile ilgili tahminlerini söyler. Daha sonra kelimelerin anlamları akıllı tahtada gösterilir.

Daha sonra, öğrencilere “On the Phone” ünitesinin kelimelerine Plickers uygulamasını kullanarak çalışacakları söylenir. Daha önce her bir öğrenci için özel olarak tanımlanan Plickers kartları öğrencilere dağıtılır. Burada öğrencilere uygulamayı nasıl kullanacakları kısa bir şekilde gösterilir ve tüm öğrenciler tarafından anlaşıldıktan sonra derse geçiş yapılır.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: How can we communicate?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Konuyla ilgili olarak daha önce hazırlanan Plickers testi akıllı tahtadan açılır. Test, çoktan seçmeli ve doğru yanlış soru türlerinden oluşmaktadır ve 20 soru içermektedir. Test içerisinde görseller, ses kayırları, hareketli resimler ve videolar kullanılmıştır.

Test öğretmen tarafından başlatılır. Öğrenciler soruları okuduktan sonra hangi seçeneğin doğru olduğunu düşünüyorsa ellerindeki Plickers kartının doğru yüzünü kaldırır. Öğretmen mobil cihazı aracılığıyla Plickers uygulaması üzerinden öğrencilerin cevaplarını taratır. Taratma işlemi sona erdiğinde hangi seçeneği kaç öğrencinin işaretlediği, doğru şıkkı işaretleyen öğrenci sayısı ve yüzdesi gibi bilgiler tüm sınıfla paylaşılır. Bu işlem testteki sorular bitene kadar tekrar edilir.

Sonraki aşamada öğrenciler gruplar halinde oturtulur. Aynı sorulardan oluşan test öğretmen tarafından tekrar açılır. Bu kez grup üyeleri soruların cevaplarını birlikte tartıştıktan sonra Plickers kartlarının aynı yüzünü kaldırır. Öğretmen mobil cihazıyla kartları taratır. Tüm sorular bittikten sonra soruları en çok doğru cevaplayan grup oyunu kazanmış olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Aynı test sorular ve cevaplar karıştırılmış bir biçimde tekrar açılır. Öğrenciler soruları bireysel olarak cevaplar. Sorulara verilen doğru yanıtların sayısının artıp artmadığı incelenir. Yanlışların fazla olduğu sorular varsa soruların yanıtları öğretmen tarafından açıklanır.

Öğrencilerin ya da ailelerinin daha önce çağrı merkezlerini arayıp aramadıkları öğrencilere sorulur. Eğer aradırsa ne amaçla aradıklarının söylenmesi istenir ve öğrencilerin yanıtları alınır. Çağrı merkezleriyle ilgili öğretmen tarafından yaşanan birkaç tecrübe öğrencilerle paylaşılır.

Akıllı tahtadan örnek olarak birkaç adet çağrı merkezi konuşması açılır ve öğrencilerden bu telefon konuşmalarının hangi amaçlarla yapıldığının söylenmesi istenir ve doğru cevaplar öğrencilerle paylaşılır. Sonrasında konuyla ilgili ifade ve kelimelerin olduğu bir power point sunusu açılarak kelimeler öğrencilere tanıtılır.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Why do you call me?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Sıradaki testin, telefon konuşmalarının ne amaçlarla yapıldığına dair kelimeleri içerdiği ve 20 sorudan oluştuğu öğrencilere aktarılır. Daha sonra öğrencilerden Plickers kartlarını hazırlamaları istenir.

Öğrenciler akıllı tahtada açılan sorulara Plickers kartlarının doğru tarafını çevirerek cevap verirler. Öğretmen öğrenci cevaplarını mobil cihaz yardımıyla taratır. Her sorunun sonunda soruları kaç öğrencinin doğru yanıtladığı, hangi seçeneğin kaç öğrenci tarafından işaretlendiği ve sorunun başarı yüzdesi ekranda yansıtılır. Soruların doğru yanıtları öğrencilere gösterilir. Testteki tüm sorular bitene kadar işleme devam edilir.

Öğrenciler öğretmen tarafından farklı gruplara ayrılır. Aynı test, soru ve cevaplar karıştırılarak tekrar açılır. Gruplar sorulara takım halinde tartışarak cevap verirler. Her soru sonunda hangi grubun soruyu doğru yaptığı hangilerinin yanlış yaptığı sınıfa gösterilir. Testin sonunda en çok doğrusu olan grup oyunu kazanır.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Aynı test, soruların yerleri ve cevap şıkları değiştirilmiş olarak tekrar açılır. Öğrenciler bireysel olarak soruları yanıtlarlar. Her sorunun sonunda öğretmen doğru seçenekleri öğrencilere açıklar. Tüm testin sonunda öğrencilerin performansları öğretmen tarafından incelenir. Dereceye giren öğrenciler sınıfa açıklanır.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Reverse the Learnings

Etkinlik Süresi: 20 dk

Testte, ders içinde öğrenilen kelimelerin tekrar edileceği öğrencilere söylenir. Bu test önceki iki testle aynı kelimeleri farklı soruları içermektedir ve 20 sorudan oluşmaktadır.

Öğrencileri dörderli gruplara ayrılır. Testi başlatılır. Öğrenciler grup arkadaşlarıyla soruların yanıtlarını tartıştıktan sonra Plickers kartlarının doğru yönünü çevirerek cevaplarını kaldırır. Her soru tek tek taratılır. Her sorunun sonunda doğru yanlış sayılarına bakılır ve soruların doğru yanıtları öğrencilere gösterilir. Tüm sorular bittiğinde en çok doğrusu olan grup oyunu kazanır.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Son aşamada, öğrenciler soruları bireysel olarak yanıtlar. Her sorunun doğru cevabı öğretmen tarafından tek tek açıklanır. Öğrencilerin sonuçları incelenir ve dereceye giren öğrenciler sınıfla paylaşılır.

Değerlendirme

Öğrencilere derste öğrenilen kelimelerden hangilerinin akıllarında kaldığı, hangi kelimelerde daha fazla zorlandıkları sorulur. Zorlanan kelimeler varsa öğretmen tarafından açıklanır. Dersin verimliliği hakkında Plickers uygulamasında hazırlanan olduğu 3 soruluk değerlendirme anketini açılır. Öğrenciler bu anketle kendilerini ve dersi değerlendirme imkanı bulurlar. Derste çözülen üç testin sonucunda dereceye giren üç öğrenci tebrik edilir ve stickerlar fon kartonundaki isimlerinin yanına yapıştırılır. Öğrencilere derste öğrenilen kelimelerle ilgili bir alıştırma verilir ve öğrencilerden alıştırmayı sonraki derse kadar çözmeleri istenir.

Ders Planı V

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: On the Phone

Konu: Phone Conversations

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to recognize the vocabulary using in phone conversations.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, mobil cihazlar, Plickers kartları

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası, rol yapma

Öğrenme Öğretme Süreci

Önceki derste öğrenilen kelimeler tekrarlanır ve öğrencilerin ödevleri kontrol edilir. Öğrencilere çok sık telefon görüşmeleri yapıp yapmadıkları sorulur. Öğrenciler yanıtlar. En çok kimlerle telefon görüşmesi yaptıkları ve bu konuşmalarda genellikle hangi ifadeleri kullandıkları öğrencilere sorulur. Öğrencilere derste telefon konuşmaları esnasında sıklıkla kullanılan kelimeleri öğreneceklerini söylenir. Öncelikle öğrencilere birkaç tane kısa telefon konuşması örneği dinletilir. Öğrencilerin konuşmaları anlayıp

anlamadıkları sorulur. Daha sonra telefon konuşmalarında kullanılan ifade ve kelimeler bir power point sunusu olarak öğrencilere gösterilir. Öğrencilerden görselleriyle birlikte gördükleri kelimelerin ve ifadelerin anlamlarını tahmin etmeleri istenir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Will you pick up the phone?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Konuyla ilgili daha önceden hazırlanan ve 20 sorudan oluşan Plickers testi açılır. Öğrencilere kartları isimlerine göre tekrar dağıtılır. Öğrenciler tahtada görünen sorulara Plickers kartlarını kaldırarak cevap verirler. Her sorudan sonra kartlar mobil cihaz yardımıyla taratılır ve sonuçlar herkese gösterilir. Her sorunun doğru cevabı öğrencilerle paylaşılır. Testin sonunda dereceye giren öğrenciler açıklanır ve tebrik edilir.

Daha sonra öğrenciler ikili olarak gruplandırılır. Öğrenciler soruları ve cevap şıkları karıştırılmış olan aynı teste, arkadaşlarıyla soruların cevaplarını tartışarak yanıt verirler. Öğrencilerin kartları uygulama üzerinden taratılarak sonuçlar öğrencilerle paylaşılır. Dereceye giren gruplar açıklanarak tebrik edilir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler aynı test sorularını bireysel olarak cevaplarlar. Her sorunun sonunda sorunun doğru cevabı öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin anlayamadıkları bir soru, kelime veya ifade varsa öğrencilere açıklanır. Testin bitiminde dereceye giren öğrenciler sınıfa ilan edilir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Why don't you call me?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Telefon konuşmaları ile ilgili 20 soruluk test tahtadan açılır. Öğrencilerin bu testi ikili gruplar halinde cevaplayacakları söylenir. Öğrenciler grup arkadaşlarıyla tahtada açılan sorulara Plickers kartlarını kaldırarak cevap verirler. Daha sonra kartlar taratılarak cevaplar açıklanır.

Öğrencilerden dörderli gruplar halinde oturmaları istenir. Öğrenciler soruların ve cevapların karıştırılmış olduğu aynı testi gruplar halinde tartışarak cevaplar. Her sorunun sonunda cevaplar taratılır ve doğru cevaplar gösterilir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler aynı sorulara bireysel olarak cevap verirler. Soruların ardından sorunun doğru cevabı ve nedeni öğrencilere açıklanır. Dereceye giren öğrenciler sınıfa ilan edilir.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Who is calling?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Öğrencilerden ikişer kişilik gruplara ayrılmaları istenir. Derste öğrenilen kelimeleri kullanarak dersin başında dinledikleri telefon konuşması örnekleri gibi bir telefon konuşması yazmaları söylenir. Öğrenciler 10 dakika içerisinde kısa bir telefon konuşması yazarlar. Öğrenciler yazarken öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilere yardımcı olur. Sürenin bitiminde öğrencilerden yazdıkları konuşmaları canlandırmaları istenir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrencilere bir telefon konuşması yazarken hangi noktalarda zorlandıkları sorulur. Zorlandıkları noktalar varsa açıklanır. Öğrenciler etkinliği tamamladıkları için tebrik edilir.

Değerlendirme

Plickers uygulaması üzerinden hazırlanan ve öğrencilerin kendilerini ve dersi değerlendirmelerini amaçlayan 3 soruluk anket açılır. Öğrenciler kendi düşüncelerini ellerindeki Plickers kartlarını kaldırarak belirtmiş olurlar. Bu şekilde dersin genel bir değerlendirilmesi yapılır. Konu veya ders hakkında görüş bildirmek isteyen öğrenci varsa görüşleri dinlenir. Gün içinde yapılan etkinliklerde en başarılı olan üç öğrenciye sticker verilerek öğrenciler tebrik edilir. Önceki derslere nazaran başarısı artan öğrenciler varsa onlar da özellikle tebrik edilir ve onlara da sticker verilir. Son olarak derste öğrenilen kelime ve ifadelerin yer aldığı bir çalışma kâğıdı öğrencilere dağıtılır ve onlardan sonraki derse kadar alıştırmayı çözmeleri istenir.

Ders Planı VI

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: On the Phone

Konu: History of Communication and Feelings

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to tell the communication ways in the past. Students will be able to talk about their feelings.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, mobil cihazlar, Plickers kartları

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Süreci

Önceki derste öğrenilen kelimeler tekrarlanır ve öğrencilerin ödevlerini kontrol edilir. Öğrencilere geçmişte insanların birbirleriyle nasıl iletişim kurdukları sorulur. Öğrencilerden cevaplar alınır. Daha sonra öğrencilere iletişimin tarihi konulu kısa bir video izletilir. Sonrasında geçmişteki iletişim yolları ile ilgili kelimeler power point sunusu ile öğrencilere gösterilir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: How did people communicate in the past?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Öğrencilere Plickers uygulaması üzerinden geçmişteki iletişim yolları konusu ile ilgili kelimeleri çalışacaklarını söylenir ve Plickers kartları yeniden dağıtılır. Geçmişte kullanılan iletişim yolları ile ilgili 20 sorudan oluşan test akıllı tahta ekranında başlatılır.

Öğrencilerin ikişerli gruplar olarak oturmalarını istenir. Öğrenciler arkadaşlarıyla istişare ederek soruların yanıtlarını Plickers kartlarını kaldırarak gösterirler. Kartlar kaldırıldığında kartlar mobil cihaz yardımıyla taratılır ve soruya kaç öğrencinin doğru cevap verdiği bilgisi öğrencilerle paylaşılır. Sorunun doğru yanıtı öğrencilere gösterilir.

Öğrencilerin dörderli olarak beş gruba ayrılmaları istenir. Grup üyeleri birlikte oturur. Aynı test soru ve cevapları karıştırılmış halde tekrar açılır. Bu kez öğrenciler grup halinde tartışarak soruları yanıtlar.

Soruları yanıtlamak için Plickers kartlarını kaldırır. Her sorunun ardından bu kartlar taratılır ve sorunun doğru cevabı öğrencilere gösterilir. Tüm sorular cevaplandığında en çok doğrusu olan grup oyunu kazanmış olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler bireysel olarak otururlar. Sorular son kez açılır ve öğrenciler bireysel olarak doğru olduğunu düşündükleri seçenekleri Plickers kartlarını kaldırarak gösterirler. Her sorunun sonunda sorunun doğru cevabı tartışılır ve açıklanır. Tüm test cevaplandığında öğretmen öğrencilere test içinde anlayamadıkları bir soru olup olmadığını tekrar sorar. Eğer varsa yeniden soruyu öğrencilere açıklar. Son olarak ilk en çok doğrusu bulunan ilk üç öğrenci sınıfa açıklanır.

Öğrencilere nasıl hissettikleri sorulur. Öğrencilerden cevaplar alındıktan sonra hangi duyguların İngilizcelelerini hatırladıklarını söylemeleri istenir. Daha sonra duygular ile ilgili bir power point sunusu açılarak öğrencilerden kelimelerin anlamlarını tahmin etmeleri istenir. Farklı bir power point sunusu kullanarak öğrencilere bazı durumlar verilir. Öğrencilerden böyle bir durum ile karşılaştıklarında nasıl hissedecekleri söylemelerini istenir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Do we aware of our emotions?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Plickers uygulamasında hazırlanan duygular ile ilgili sözcükleri içeren ve 20 sorudan oluşan test akıllı tahtada açılır. Öğrencilerden soruları sıra arkadaşlarıyla birlikte tartışarak yanıtlamaları istenir. Soruların sonunda gruplar Plickers kartlarını kaldırarak sorulara yanıt verirler. Öğretmen her sorudan sonra öğrencilerin kartlarını mobil cihazı ile taratır. Soruların doğru yanıtları öğrencilere gösterilir. Testin bitiminde en çok doğrusu olan takım tebrik edilir.

Sınıf 5 kişilik 4 gruba ayrılır. Grup arkadaşları bir arada oturur. Aynı test soru ve cevapları karıştırılmış bir biçimde yeniden tahtada açılır. Grup üyeleri soruların cevaplarını aralarında tartıştıktan sonra kartlarını kaldırır. Kartlar taratılır ve soruların doğru cevapları öğrencilere gösterilir. Testin sonunda en çok doğruya sahip olan grup oyunu kazanmış olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler bireysel olarak oturur ve aynı testi bireysel olarak yanıtlar. Her sorunun bitiminde kartlar tarandıktan sonra öğretmen soruların doğru yanıtlarını nedenleriyle birlikte öğrencilere açıklar. Tüm sorular cevaplandıktan sonra öğrencilerin akıllarına takılan bir nokta olup olmadığı sorulur, varsa açıklanır. Soruları en çok doğru yanıtlayan üç kişi sınıfa açıklanır.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Don't call me! I am on the phone.

Etkinlik Süresi: 20 dk

Ünitenin başından beri derste öğrenilen kelimelerden hangilerini hatırladıkları öğrencilere sorulur ve öğrencilerin cevapları dinlenir. Ünite boyunca öğrenilen kelimelerden oluşan ve 20 sorudan oluşan Plickers testi akıllı tahtada açılır.

Öğrenciler öncelikle testi sıra arkadaşlarıyla birlikte cevaplar. Her soru için Plickers kartlarını kaldırarak cevap verirler. Öğrenciler kartlarını kaldırdıktan sonra öğretmen mobil cihazı yardımıyla kartları taratır. Hangi seçeneği kaç öğrencinin cevaplamış olduğu bilgisi tahtada görünür ve sorunun doğru cevabı öğrencilere gösterilir. Tüm sorular için aynı işlem tekrar edilir.

Daha sonra öğrenciler dörderli gruplar olacak şekilde bir arada oturur. Aynı test soru ve cevaplar karışık halde yeniden açılır. Gruplar soruların cevaplarını kendi aralarında konuştuktan sonra sorulara Plickers kartlarını kaldırarak cevap verirler. Öğretmen her soru için cevapları taratır. Testin sonunda en çok doğrusu olan takım oyunu kazanır.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrenciler gruplarından ayrılarak kendi yerlerine geçer. Son kez test akıllı tahtada açılır. Öğrenciler testteki sorulara bireysel olarak cevap verirler. Her sorunun sonunda sorunun doğru cevabı sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Testin sonunda öğrencilerin soruları varsa alınır ve cevaplanır. Testte en çok doğrusu olan öğrenci sınıfa ilan edilir.

Değerlendirme

Öğrencilerin hem kendilerini hem dersi hem de uygulamayı değerlendirebilmeleri için Plickers anketi akıllı tahta üzerinden açılır. Öğrenciler bu kez düşünceleri ve hisleri hangi seçeneğe uygunsu Plickers kartlarını kaldırarak bunu ifade ederler. Sonuçlar sorular bittikten sonra akıllı tahta üzerinden öğrencilerle paylaşılır. Sonuçlarla ilgili konuşmak isteyen veya fikrini belirtmek isteyen öğrenciler varsa öğretmen bu öğrencileri dinler. Öğrencilerin ünite kelimeleri ile ilgili akıllarına takılan bir nokta varsa öğretmen tarafından açıklanarak cevaplanır. Sınıfa ünite kelimelerini içeren bir çalışma kâğıdı dağıtılır ve onlardan çalışma kâğıdını bir sonraki derse kadar çözmeleri istenir. Gün sonunda uygulanan testlerde en çok başarı gösteren ve önceki derslere göre başarısı artış gösteren öğrencilere sticker verilir. Stickerlar sayılır ve en çok stickera sahip üç öğrenci ödüllendirilir.

Ek 7. Kontrol Grubu Ders Planları

Ders Planı I

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: In the Kitchen

Konu: Ingredients, Ways of Cooking

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to differentiate ways of cooking. Students will be able to match the ingredients with the pictures.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kâğıtları, kaynak kitaplar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, sunuş, buluş, beyin fırtınası, grup çalışması

Öğrenme Öğretme Etkinlikleri

Öğrencilere mutfakla aralarının nasıl olduğu, yemek yapmayı sevip sevmedikleri sorulur ve öğrencilerden yanıtları alınır. Yemek yapmayı seven öğrencilere hangi yemekleri daha güzel yapabildiklerini sorulur. Diğer öğrencilere ise yemekten hoşlandıkları yiyeceklerin neler olduğu sorulur.

Daha sonra, öğrencilerin sevdikleri yemekler için hangi malzemeler gerektiğini ve hangi aşamalardan geçerek hazırlanmaları gerektiğini söylemeleri istenir. Sonrasında, tahtaya yan yana “Ingredients” ve “Ways of Cooking” başlıkları yazılır. Öğrenciler bu başlıklar ile ilgili akıllarına gelen sözcükleri söyler ve tahtaya bu kelimeler yazılır.

Daha sonra derste öğrenilecek kelimeler öğretmen tarafından hazırlanmış bir power point sunusu olarak öğrencilere tanıtılır. Kelimelerin anlamlarını öncelikle öğrencilerin tahmin edilmesi istenir ve kelimelerin anlamı söylenir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Ingredients and Cooking ways

Etkinlik Süresi: 15 dk

Öğrencilere yemek malzemeleri ve pişirme yöntemleri ile ilgili bir çalışma kâğıdı dağıtılır. Öğrencilerden sıra arkadaşları ile çalışarak kelimeler ve görselleri 10 dakika içinde eşleştirmeleri istenir. Çalışmanın görsellerinin renkli hali akıllı tahta uygulaması üzerinden açılır. Öğrenciler soruları cevaplarken öğretmen sınıfta dolaşarak yardıma ihtiyacı olan öğrenci olup olmadığını kontrol eder.

Öğrenciler soruları cevapladıktan sonra öğrenciler her kelime için tahtaya çıkarak etkileşimli akıllı tahta uygulaması üzerinden cevapları işaretler. Her soru için tahtaya başka bir öğrenci çağırılır. Daha sonra soruların cevapları birlikte kontrol edilir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrencilere çalışma kâğıdında anlayamadıkları bir yer olup olmadığını sorar, eğer varsa soruları açıklar.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: What do we need for cooking?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğretmen tarafından deney grubu öğrencileri için Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış olan ve 20 sorudan oluşan test basılı bir şekilde öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden testi sıra arkadaşlarıyla birlikte 15 dakika içinde çözmeleri istenir. Öğrenciler soruları çözerken öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilerin soruları varsa onlara yardımcı olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, soruların cevapları açıklanarak öğrencilere okunur. Daha sonra öğrencilerden anlamadıkları bir soru veya kelime varsa sormaları istenir, öğrencilerin varsa test ile ilgili soruları cevaplanır.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: How Can We Cook?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Deney grubu Ders I Etkinlik 2 için Kahoot! uygulaması üzerinden oluşturulmuş 20 sorudan oluşan ve pişirme metotları ile ilgili kelimeler içeren test basılı olarak öğrencilere dağıtılır. Öğrenciler sıra arkadaşları ile soruların cevaplarını tartışarak testi 15 dakika içinde çözemeye çalışır. Öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilerin sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, soruların cevaplarını açıklanarak doğru yanıtlar öğrencilere söylenir. Varsa öğrencilerin testteki sorular ve kelimeler ile ilgili soruları yanıtlanır.

Etkinlik 4

Etkinlik Adı: Do You Remember?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilerden dörder kişilik gruplara ayrılmaları istenir. Öğrenciler grup arkadaşları ile oturur. Öğrencilere ders boyunca öğrenilen kelimelerden karışık bir biçimde oluşturulmuş testi 15 dakika içinde çözecekleri söylenir. Gruplara testler dağıtılır. Bu test deney grubu için Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmıştır ve Ders I Etkinlik 3'te kullanılmıştır. 20 sorudan oluşmaktadır.

Öğrenciler soruları grup arkadaşlarıyla istişare ederek 15 dakika içerisinde çözerler. Sürenin bitiminde gruplara kâğıtlarına isimlerini yazmalarını söylenir. Gruplardan kâğıtlar toplanarak cevap kâğıtları diğer gruplara karışık şekilde dağıtılır. Böylece her grup başka bir grubun cevaplarını kontrol edecektir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Soruların doğru cevapları sebepleriyle birlikte açıklanarak öğrencilere söylenir. Gruplar diğer grupların kâğıtlarını kontrol eder. Daha sonra her grup diğer grubun doğru sayılarını söyler. Gruplara kendi kâğıtları yeniden dağıtılır. Soruları varsa cevaplanır. Doğru cevap sayısı en çok olan grup oyunu kazanır.

Değerlendirme

Öğrencilere dersle ve etkinlikler ile ilgili görüş ve düşünceleri sorulur. Gün içerisinde akıllarında kalan veya en çok zorlandıkları kelimeleri söylemeleri istenir. Eğer öğrencilerin zorlandığı kelimeler varsa öğretmen tarafından tekrar edilir. Öğrencilere günün kelimelerini içeren bir çalışma kâğıdı dağıtılır ve bir sonraki derse kadar çözmeleri istenir.

Ders Planı II

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: In the Kitchen

Konu: Kitchen tools, cooking words

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to say the meaning of cooking words. Students will be able to match the kitchen tools with the pictures.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kâğıtları, kaynak kitaplar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, sunuş, buluş, beyin fırtınası, grup çalışması

Öğrenme Öğretme Etkinlikleri

Tahtaya iki ayrı başlık olacak şekilde “Kitchen Tools” ve “Cooking Words” yazılır. Öğrencilerden akıllarına gelen mutfak aletlerini ve “kesme, doğrama” gibi yemek pişirmekle ilgili akıllarına gelen kelimeleri söylemeleri istenir. Öğrenciler akıllarına gelen kelimeleri tek tek söyler, öğretmen tarafından bu kelimeler tahtaya yazılır. Öğrencilere o günkü derste yemek yapmak ile ilgili kelimeleri ve mutfak aletlerini öğrenecekleri söylenir.

Derste işlenecek olan hedef kelimeler öğretmen tarafından bir slayt sunusu yardımıyla öğrencilere gösterilir. Öncelikle öğrencilerden sunuda gördükleri sözcüklerin anlamlarını tahmin etmeleri istenir. Daha sonra öğretmen tarafından sözcüklerin anlamları gösterilir ve söylenir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Let's Learn the Names of Some Kitchen Tools

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere içinde konu ile ilgili kelimelerin yer aldığı bir test çözecekleri söylenir ve öğrencilerden bu testi sıra arkadaşları ile çözmeleri istenir. Ders 2 Etkinlik 1'de deney grubu için Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanan mutfak aletleri ile ilgili 20 sorudan oluşan test basılı bir biçimde öğrencilere dağıtılır ve öğrencilerden bu testi 15 dakika içinde çözmeleri istenir. Öğrenciler soruları çözerken öğretmen de sınıfta dolaşarak varsa öğrencilerin sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde öğrencilerden soruları yanıtlamalarını istenir. Öğrencilerin her soru için cevapları alındıktan sonra doğru cevapları sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Do We Know the Cooking Words?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere sıra arkadaşlarıyla birlikte bu kez de yemek yapma ile ilgili kelimelerden oluşan bir test çözecekleri söylenir. Testin 20 sorudan oluştuğu ve 15 dakika içerisinde çözmeleri gerektiği hakkında öğrenciler bilgilendirilir. Ders 2 Etkinlik 2'de deney grubu için Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanan ve yemek yapma ile ilgili kelimelerden oluşan test öğrencilere dağıtılır. Öğrenciler soruları çözerken sınıfta dolaşarak varsa öğrencilerin sorularını cevaplar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde öğretmen öğrencilerden soruları yanıtlamalarını istenir. Öğrencilerin her soru için cevaplarını alındıktan sonra doğru cevaplar sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Let's Remember

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilerden dörderli gruplar halinde oturmaları istenir ve öğrencilere önceki iki testin kelimelerini içeren fakat farklı sorulardan oluşan bir test çözecekleri söylenir. Gruplara deney grubu için Ders 2 Etkinlik 3'te kullanılan test basılı bir biçimde dağıtılır ve 15 dakika içinde soruları çözmeleri istenir. Öğrenciler grup arkadaşlarıyla soruların cevaplarını tartışarak testi çözer. Öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilerin zorlandıkları bir yer varsa onlara yardımcı olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde öğretmen grupların cevapladıkları testler toplanır ve diğer gruplara karışık olarak dağıtılır. Daha sonra soruların doğru cevapları sebepleriyle birlikte açıklanarak söylenir. Gruplar diğer grupların kâğıtlarını kontrol eder. Daha sonra her grup diğer grubun doğru sayılarını söyler. Gruplara kendi kâğıtları yeniden dağıtılır. Soruları varsa cevaplanır. Doğru cevap sayısı en çok olan grup oyunu kazanır.

Etkinlik 4

Etkinlik Adı: Can you draw?

Etkinlik süresi: 15 dk

Öğrencilere ders içinde öğrenilen kelimelerle ilgili bir oyun oynayacakları söylenir. Bunun için sınıf ikiye ayrılır.

Öğrenciler grupları için birer isim belirler.

Her gruptan sırasıyla bir öğrenci gelerek içinde derste öğrenilen kelimelerin olduğu bir torbadan rastgele bir kelime seçer.

Daha sonra seçtiği kelimeyi hiç konuşmadan tahtada çizerek arkadaşlarına anlatmaya çalışır.

Grup üyeleri arkadaşlarının çizdiği kelimeyi tahmin etmeye çalışır. (Tahmin etmek için 1 dakika süreleri vardır.)

Çizilen kelimeyi doğru tahmin eden gruplar puan alırlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde grupların puanları sayılır ve en çok puan alan grup oyunu kazanır. Öğrencilerin oyun içerisinde çizmekte veya tahmin etmekte güçlük çektikleri kelimeler varsa öğretmen bu kelimeleri öğrencilere tekrar açıklar.

Değerlendirme

Öğrencilere ders içinde yaptıkları etkinlikler ve öğrencilerin bu etkinlikler içerisindeki performansları hakkındaki görüş ve düşünceleri sorulur. Öğrencilerin kelimeler ile ilgili bir sorusu varsa onlar cevaplanır. Öğrencilere gün içindeki sözcükleri içeren bir alıştırmaya dağıtılarak bu alıştırmayı diğer derse kadar çözmeleri istenir.

Ders Planı III

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: In the Kitchen

Konu: Steps of a Recipe, Food Preferences

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to talk about the steps of a recipe. Students will be able to Express preferences.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kâğıtları, kaynak kitaplar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, sunuş, buluş, beyin fırtınası, grup çalışması

Öğrenme Öğretme Etkinlikleri

Öğrencilere önceki derslerde öğrenilen kelimeler ile ilgili sorular sorulur ve bu kelimeler tekrar edilir. Daha sonra öğrencilerden bildikleri bir yemeğin tarifini vermeleri istenir. Parmak kaldıran öğrencilere söz verilerek cevapları dinlenir. Sonrasında, akıllı tahtadan örnek olarak birkaç tane yemek tarifi açılır. Öğrencilerden bu tarifleri incelemeleri ve tariflerde ortak olarak kullanılan kelimelerin neler olduğunu bulmaları istenir. Öğrenciler “First, second, next,…” gibi ifadelerin ortak olduğunu söyler. Öğretmen tarafından bu kelimelerin anlamları ve bir süreç anlatılırken bu sözcüklerin kullanımının öneminden

bahsedilir. Daha sonra, derste öğrenilecek sözcükler ile ilgili olarak hazırlanan slayt sunusu öğrencilere gösterilerek kelimeler ve ifadeler tanıtılır.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Can You Tell the Steps of A Recipe?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere sıra arkadaşlarıyla birlikte bu ifadeleri içeren bir test çözecekleri söylenir. Bir yemek tarifinin aşamaları ile ilgili kelime ve ifadeleri içeren daha önceden Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanan ve 20 sorudan oluşan test basılı olarak öğrencilere dağıtılır ve öğrencilerden 15 dakika içinde soruları çözmeleri istenir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğrencilerden soruları yanıtlamaları istenir. Öğrencilerin her soru için cevaplarını aldıktan sonra doğru cevaplar sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Öğrencilere ne tarz yiyecekler (tatlı, tuzlu, ekşi, acı, vb.) yemekten hoşlandıkları sorulur. Öğrenciler cevaplarını söyler. Yiyeceklerin türlerini ifade eden sözcüklerin olduğu bir power point sunu açılır ve öğrencilere sözcükler gösterilir. Farklı bir power point sunusu açılır. Bu sunuda yiyecek görselleri vardır ve öğrencilerden bu yiyeceklerin türlerini söylemeleri istenir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: What is Your Food Preference?

Etkinlik Süresi: 20 dk

İkinci testin kişilerin yemek tercihleri ile ilgili sözcük ve ifadelerden oluştuğu öğrencilere açıklanır. Öğrencilere testi sıra arkadaşlarıyla birlikte çözecekleri söylenir. Öğretmen tarafından Kahoot! uygulaması üzerinden hazırlanmış quiz, sıralama, doğru-yanlış, sesli quiz kategorilerini içeren ve toplamda 20 sorudan oluşan test basılı bir şekilde öğrencilere dağıtılır ve 15 dakika içinde testi çözmeleri istenir. Öğrenciler soruları çözerken öğretmen de sınıfta dolaşarak öğrencilerin sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğretmen öğrencilerden soruları cevaplamalarını ister. Öğrencilerin her soru için cevaplarını aldıktan sonra doğru cevapları sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklar. Öğrencilerin bir soruları olursa onları cevaplar. Öğretmen öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıklarını sorar ve doğru sayısı fazla olan öğrencileri tebrik eder.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Shall We Repeat?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Sınıf dört-beş kişilik beş gruba ayrılır. Grup arkadaşlarının bir arada oturmaları istenir. Günün son testinde ünite boyunca öğrenilen kelime ve ifadeleri içeren ve toplamda 20 sorudan oluşan bir test dağıtılır. Öğrenciler grup arkadaşlarıyla cevapları tartışarak soruları 15 dakika içinde cevaplarlar. Öğretmen bu sırada sınıfta dolaşarak varsa öğrencilerin sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde grupların cevapladıkları testler toplanır ve diğer gruplara karışık olarak dağıtılır. Daha sonra soruların doğru cevapları sebepleriyle birlikte açıklanarak öğrencilere söylenir. Gruplar diğer grupların kâğıtlarını kontrol eder. Daha sonra her grup diğer grubun doğru sayılarını söyler. Gruplara kendi kâğıtları yeniden dağıtılır. Soruları varsa cevaplanır. Doğru cevap sayısı en çok olan grup oyunu kazanır.

Etkinlik 4

Etkinlik Adı: What is this?

Etkinlik Süresi: 15 dk

Sınıfı iki gruba ayrılır. Grupların kendilerine bir isim vermeleri söylenir. Her gruptan sırayla birer öğrenci öğretmen masasının önüne gelir. Tahtadan ünite içerisinde öğrenilen kelime görsellerinden oluşan bir power point sunusu açılır. Öğrencilere bu görsellerden ilki gösterilir. Öğretmen masasına gelen öğrencilerden hangisi önce zile basıp kelimeyi doğru söylerse grubu puan alır. Etkinlik bu şekilde devam eder.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, sunudaki görseller tekrar açılır ve öğrenciler ile kelimeler tekrar edilir. Daha sonra grupların puanları sayılır ve en yüksek puanı kazananın grup oyunu kazanmış olur.

Değerlendirme

Öğrencilerden ünite kelimeleri konusunda öz değerlendirme yapmaları istenir. Hangi konularda eksiklikleri varsa o konuların telafisi yapılır. Son olarak, öğrencilerden ünite kelimelerini içeren resimli bir sözlük veya bir poster hazırlamaları istenir.

Ders Planı IV

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: On the Phone

Konu: Communication Ways and Purposes

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to recognize the communication ways. Students will be able to tell the purpose of a phone conversation.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kâğıtları, kaynak kitaplar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Etkinlikleri

Dersin başında öğrencilere “In the Kitchen” ünitesiyle ilgili akıllarına takılan anlayamadıkları ya da sormak istedikleri herhangi bir şey olup olmadığı sorulur. Öğrencilerin soruları varsa bu sorular cevaplanır.

Yeni bir üniteye giriş yapacakları öğrencilere söylenir. Ünitenin adı “On the Phone” söylenerek derse giriş yapılır. Öğrencilere arkadaşlarıyla ya da tanıdıklarıyla hangi yollarla iletişim kurdukları sorulur ve öğrencilerin cevapları alınır. Tahtaya büyük harflerle “COMMUNICATION WAYS” yazılır ve

öğrencilerden akıllarına gelen iletişim yollarını söylemeleri istenir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar tek tek tahtaya yazılır.

Öğrencilere derste öğrenecekleri kelimeler bir power point sunusu olarak gösterilir. Kelimelerin anlamları gösterilmeden önce öğrencilerin kelimeleri bilip bilmedikleri sorulur. Öğrenciler kelimeler ile ilgili tahminlerini söyler. Daha sonra kelimelerin anlamları akıllı tahtada gösterilir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: How can we communicate?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Konuyla ilgili ve 20 sorudan oluşan daha önce Plickers uygulaması üzerinden hazırlanmış test basılı olarak öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden testi 15 dakika içerisinde sıra arkadaşlarıyla çözmeleri istenir. Öğrenciler soruları kendi aralarında tartışarak cevaplarırken öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilerin soruları varsa onları cevaplar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğrencilerden soruları cevaplamaları istenir. Öğrencilerin her soru için cevapları alındıktan sonra doğru cevapları sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Öğrencilerin ya da ailelerinin daha önce çağrı merkezlerini arayıp aramadıkları sorulur. Eğer aradıysa ne amaçla aradıklarını söylemeleri istenir ve öğrencilerin yanıtları alınır. Öğretmen çağrı merkezleriyle ilgili kendi yaşadığı birkaç tecrübeyi öğrencilerle paylaşır.

Akıllı tahtadan örnek olarak birkaç adet çağrı merkezi konuşması açılır ve öğrencilerden bu telefon konuşmalarının hangi amaçlarla yapıldığını söylemeleri istenir ve doğru cevaplar öğrencilerle paylaşılır. Sonrasında konuyla ilgili ifade ve kelimelerin olduğu bir power point sunusu açılarak kelimeler öğrencilere tanıtılır.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Why do you call me?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Sıradaki testin telefon konuşmalarının ne amaçlarla yapıldığına dair kelimeler içerdiği ve 20 sorudan oluştuğu öğrencilere aktarılır. Plickers ortamında hazırlanmış olan bu test basılı olarak öğrencilere dağıtılır ve sıra arkadaşlarıyla birlikte soruları çözmeleri istenir. Öğretmen bu esnada sınıfta dolaşarak öğrencilerin soruları varsa onları yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğrencilerden soruları cevaplamaları istenir. Öğrencilerin her soru için cevapları alındıktan sonra doğru cevapları sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Reverse the Learnings

Etkinlik Süresi: 25 dk

Testte, ders içinde öğrenilen kelimelerin tekrar edileceği söylenir. Bu test önceki iki testle aynı kelimeleri farklı soruları içermektedir ve 20 sorudan oluşmaktadır.

Öğrenciler dörderli ve beşerli olmak üzere beş gruba ayrılır ve grup üyelerinin yan yana oturmaları istenir. Plickers ortamında hazırlanmış olan test basılı olarak gruplara dağıtılır ve testin 20 dakika içerisinde çözülmesi istenir. Öğrenciler soruları gruplarıyla istişare ederek çözerler. Öğretmen gruplar soruları çözerken öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilerin sorularını cevaplar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, gruplara tek tek sorulara hangi cevapları verdikleri sorulur ve soruların doğru cevapları sebepleriyle birlikte açıklanarak öğrencilere bildirilir. Testin son sorusuna kadar işlem tekrarlanır. Tüm sorular cevaplandıktan sonra öğretmen öğrencilere akıllarına takılan bir yer olup olmadığı sorulur ve eğer varsa o konuda detaylı açıklama yapılır. Son olarak grupların doğru cevap sayılarını sorularak en çok doğru cevabı olan takım tebrik edilir.

Değerlendirme

Öğrencilere derste öğrenilen kelimelerden hangilerinin akıllarında kaldığı, hangi kelimelerde daha fazla zorlandıkları sorulur. Zorlanılan kelimeler varsa öğretmen tarafından açıklanır. Öğrencilerden bir sonraki derse kadar bir arkadaşları ile çağrı merkezine yapılan bir telefon konuşması yazmaları istenir. Bu konuşmada bir kişi çağrı merkezi çalışanı bir kişi de müşteri olacaktır. Derste öğrenilen telefon konuşması amaçlarından birini seçerek çağrı merkezi çalışanı ve müşteri arasında geçen bir telefon konuşması yazacaklardır.

Ders Planı V

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: On the Phone

Konu: Phone Conversations

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to recognize the vocabulary using in phone conversations.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kâğıtları, kaynak kitaplar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası, rol yapma

Öğrenme Öğretme Etkinlikleri

Önceki derste öğrenilen kelimeler tekrarlanır ve öğrencilerin ödevleri kontrol edilir. Öğrencilere çok sık telefon görüşmeleri yapıp yapmadıkları sorulur. Öğrenciler yanıtlar. En çok kimlerle telefon görüşmesi yaptıkları ve bu konuşmalarda genellikle hangi ifadeleri kullandıkları öğrencilere sorulur. Öğrencilere derste telefon konuşmaları esnasında sıklıkla kullanılan kelimeleri öğreneceklerini söylenir. Öncelikle öğrencilere birkaç tane kısa telefon konuşması örneği dinletilir. Öğrencilerin konuşmaları anlayıp anlamadıkları sorulur. Daha sonra telefon konuşmalarında kullanılan ifade ve kelimeler bir power point sunusu olarak öğrencilere gösterilir. Öğrencilerden görselleriyle birlikte gördükleri kelimelerin ve ifadelerin anlamlarını tahmin etmeleri istenir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: Will you pick up the phone?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere konuyla ilgili 20 sorudan oluşan bir test çözecekleri söylenir. Daha önce Plickers uygulamasında hazırlanan test basılı olarak öğrencilere dağıtılır. Öğrenciler sıra arkadaşlarıyla soruların cevaplarını tartışarak testi 15 dakika içerisinde cevaplarlar. Öğretmen de sınıfta dolaşarak sorusu olan öğrencilerin sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğrencilerden soruları cevaplamaları istenir. Öğrencilerin her soru için cevapları alındıktan sonra doğru cevaplar sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Why don't you call me?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere telefon konuşmalarıyla ilgili bir test daha çözecekleri söylenir ve öğrenciler dörderli ve beşerli olmak üzere beş gruba ayrılır ve gruplardan bir arada oturmaları istenir. Daha sonra Plickers uygulamasında hazırlanmış olan 20 soruluk test basılı olarak gruplara dağıtılır ve testi grup arkadaşlarıyla istişare yaparak 15 dakika içinde çözmeleri istenir. Öğretmen gruplar soruları çözerken sınıfta dolaşır ve yardıma ihtiyacı olan öğrencilere yardımcı olur.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde gruplara sorulara hangi cevapları verdikleri sorulur ve soruların doğru cevapları sebepleriyle birlikte açıklanarak öğrencilere bildirilir. Testin son sorusuna kadar işlem tekrarlanır. Tüm sorular cevaplandıktan sonra öğretmen öğrencilere akıllarına takılan bir yer olup olmadığı sorulur ve eğer varsa o konuda detaylı açıklama yapılır. Son olarak grupların doğru cevap sayıları sorularak en çok doğru cevabı olan takım tebrik edilir.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Who is calling?

Etkinlik Süresi: 25 dk

Öğrencilerden ikişer kişilik gruplara ayrılmaları istenir. Öğrencilere derste öğrenilen kelimeleri kullanarak dersin başında dinledikleri telefon konuşması örnekleri gibi bir telefon konuşması yazmaları söylenir. Öğrenciler 10 dakika içerisinde kısa bir telefon konuşması yazarlar. Öğrenciler yazarken öğretmen sınıfta dolaşarak öğrencilere yardımcı olur. Sürenin bitiminde öğretmen öğrencilerden yazdıkları konuşmaları canlandırmaları istenir.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Öğrencilere bir telefon konuşması yazarken hangi noktalarda zorlandıkları sorulur. Zorlandıkları noktalar varsa açıklanır. Öğrenciler etkinliği tamamladıkları için tebrik edilir.

Değerlendirme

Öğrencilere dersin başında açılan örnek telefon konuşmaları yeniden dinletilir ve öğrencilerin bu konuşmaları dersin başına göre daha iyi anlayıp anlayamadıkları sorulur. Öğrencilerden konuyla ilgili kendilerini ve ders içerisinde yapılan etkinliklerdeki performanslarını değerlendirmeleri istenir. Öğrencilerin konuyla ilgili kendilerini eksik ve yetersiz gördükleri bir yer olup olmadığı sorulur ve eğer öğrencilerin zorlandıkları noktalar varsa öğretmen konuyu tekrar açıklar. Son olarak derste öğrenilen kelime ve ifadelerin yer aldığı bir çalışma kâğıdı öğrencilere dağıtılır ve onlardan sonraki derse kadar çözmeleri istenir.

Ders Planı VI

Dersin Adı: İngilizce

Sınıf: 8

Ünite: On the Phone

Konu: History of Communication and Feelings

Süre: 40+40

Kazanımlar: Students will be able to tell the communication ways in the past. Students will be able to talk about their feelings.

Kullanılan Araç Gereçler: Akıllı tahta, ders kitabı, çalışma kâğıtları, kaynak kitaplar

Öğrenme Öğretme Yöntem ve Teknikleri: Soru-cevap, işbirlikçi öğrenme, grup çalışması, sunuş buluş, beyin fırtınası

Öğrenme Öğretme Etkinlikleri

Önceki derste öğrenilen kelimeleri tekrarlanır ve öğrencilerin ödevleri kontrol edilir. Öğrencilere geçmişte insanların birbirleriyle nasıl iletişim kurdukları sorulur. Öğrencilerden cevaplar alınır. Daha sonra öğrencilere iletişimin tarihi konulu kısa bir video izletilir. Sonrasında geçmişteki iletişim yolları ile ilgili kelimeler power point sunusu ile öğrencilere gösterilir.

Etkinlik 1

Etkinlik Adı: How did people communicate in the past?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere geçmişte kullanılan iletişim yolları ile ilgili kelimelerin bulunduğu 20 sorudan oluşan bir test çözecekleri söylenir. Plickers uygulamasında hazırlanmış olan testi basılı bir şekilde öğrencilere dağıtılır ve öğrencilerden testi 15 dakika içerisinde sıra arkadaşlarıyla tartışarak çözmeleri istenir. Öğrenciler testi çözerken öğretmen sınıf içerisinde dolaşır ve sorusu olan öğrencilerin sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğrencilerden soruları cevaplamaları istenir. Öğrencilerin her soru için cevapları alındıktan sonra doğru cevaplar sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Öğrencilere nasıl hissettikleri sorulur. Öğrencilerden cevapları alındıktan sonra hangi duyguların İngilizceelerini hatırladıklarını söylemeleri istenir. Daha sonra duygular ile ilgili bir power point sunusu açılarak öğrencilerden kelimelerin anlamlarını tahmin etmeleri istenir. Farklı bir power point sunusu kullanılarak öğrencilere bazı durumlar verilir. Öğrencilerden böyle bir durum ile karşılaştıklarında nasıl hissedeceklerini söylemeleri istenir ve öğrencilerin verdikleri cevaplar dinlenir.

Etkinlik 2

Etkinlik Adı: Do we aware of our emotions?

Etkinlik Süresi: 20 dk

Öğrencilere duygular ile ilgili kelimelerden oluşan 20 soruluk bir test çözecekleri söylenir. Plickers ortamında hazırlanmış olan bu test basılı olarak öğrencilere dağıtılır ve sıra arkadaşlarıyla birlikte soruları çözmeleri istenir. Öğretmen bu esnada sınıfta dolaşarak öğrencilerin soruları varsa onları yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde, öğrencilerden soruları cevaplamaları istenir. Öğrencilerin her soru için cevapları alındıktan sonra doğru cevaplar sebepleriyle birlikte öğrencilere açıklanır. Öğrencilerin bir soruları olursa onlar cevaplanır. Öğrencilere kaç soruyu doğru yanıtladıkları sorulur ve doğru sayısı fazla olan öğrenciler tebrik edilir.

Etkinlik 3

Etkinlik Adı: Don't call me! I am on the phone.

Etkinlik Süresi: 20 dk

Ünitenin başından beri derste öğrenilen kelimelerden hangilerini hatırladıkları öğrencilere sorulur ve öğrencilerden cevapları istenir. Öğrenciler üçerli ve dörderli altı gruba ayrılır. Ünite boyunca öğrenilen kelimelerden oluşan ve 20 sorudan oluşan Plickers uygulamasında hazırlanmış test basılı olarak gruplara dağıtılır ve öğrencilerden soruların cevaplarını birbirleriyle tartışarak 15 dakika içinde testi cevaplamaları istenir. Bu sırada öğretmen sınıfta dolaşarak sorusu olan grupların sorularını yanıtlar.

Etkinliğin Değerlendirilmesi

Sürenin bitiminde gruplara sorulara hangi cevapları verdikleri sorulur ve soruların doğru cevapları sebepleriyle birlikte açıklanarak öğrencilere bildirilir. Testin son sorusuna kadar işlem tekrarlanır. Tüm sorular cevaplandıktan sonra öğrencilere akıllarına takılan bir yer olup olmadığı sorulur ve eğer varsa o konuda detaylı açıklama yapılır. Son olarak grupların doğru cevap sayıları sorularak en çok doğru cevabı olan takım tebrik edilir.

Değerlendirme

Öğrencilere “On the Phone” ünitesiyle ilgili kendilerini nasıl değerlendirdikleri sorulur. Ünite boyunca öğrenilen kelime ve ifadelerin içinde anlamakta zorlandıkları bir nokta olup olmadığı sorulur ve varsa bu ifade ve kelimeler öğretmen tarafından ayrıntılı bir biçimde açıklanır. Sınıfa ünite kelimelerini içeren bir çalışma kâğıdı dağıtılır ve onlardan çalışma kâğıdını bir sonraki derse kadar çözmeleri istenir.



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..