

T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI



İNGİLİZCE ÖĞRETMENLERİNİN İNGİLİZCE ÖĞRETİM
PROGRAMLARINDA DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRMEYE
İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

YAZAR
GÜLFİDAN AYDIN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
PROF. DR. ŞENOL SEZER

ORDU- 2025

TEZ KABUL SAYFASI

Gülfidan AYDIN tarafından hazırlanan “**İngilizce Öğretmenlerinin İngilizce Öğretim Programlarında Dijital İçerik Geliştirmeye İlişkin Görüşleri**” başlıklı bu çalışma, **0.** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak, jürimiz tarafından **YÜKSEK LİSANS tezi** olarak kabul edilmiştir.

Üye Prof. Dr. Şenol SEZER
Ordu Üniversitesi / Eğitim Fakültesi İmza

Üye Doç. Dr. Sanem TABAK
Ordu Üniversitesi / Eğitim Fakültesi İmza

Üye Doç. Dr. Nermin KARABACAK
Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi / Eğitim Fakültesi İmza

ETİK BEYANI

Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmasında; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmasında yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Gülfıdan AYDIN

ÖZET

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM ANABİLİM DALI İNGİLİZCE ÖĞRETMENLERİNİN İNGİLİZCE ÖĞRETİM PROGRAMLARINDA DİJİTAL İÇERİK GELİŞTİRMEYE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

GÜLFİDAN AYDIN

Bu çalışmanın amacı, İngilizce öğretmenlerinin İngilizce öğretim programlarında dijital içerik geliştirmeye ilişkin görüşlerinin neler olduğunu keşfetmektir. Bu araştırma, nitel araştırma desenlerinden keşfedici durum çalışması modelinde yürütülmüştür. Çalışma grubunu, 2022-2023 eğitim ve öğretim yılında, Giresun il merkezindeki devlet okullarında görev yapan 28 İngilizce öğretmeni oluşturmuştur. Çalışma grubunu oluşturan 28 öğretmen, amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi ile seçilmiştir. Çalışma grubundaki öğretmenlerin belirlenmesinde, kamu okullarında görev yapıyor olmak, İngilizce öğretmeni olarak görev yapıyor olmak, en az 3 yıl öğretmenlik deneyimine sahip olmak, İngilizce öğretiminde dijital materyallerden yararlanmak şeklindeki ölçütler göz önünde bulundurulmuştur. Araştırma iki aşamalı olarak yürütülmüştür. Birinci aşamada, Giresun il merkezinde görev yapan İngilizce öğretmenlerine yönelik, araştırmacı tarafından Zoom platformu üzerinden çevrim içi olarak altı hafta süren “İngilizce Dersi Öğretim Programlarına Entegre Dijital İçerik Geliştirme Eğitimi” düzenlenmiştir. Eğitim çerçevesinde toplam 22 dijital araç (Web 2.0 ve yapay zekâ araçları) tanıtılmıştır. İkinci aşamada, çevrim içi eğitim sonunda, 28 gönüllü öğretmen ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Araştırmanın verileri, nitel araştırmaya uygun şekilde tematik içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. Analiz sürecinde temalar, alt temalar ve kodlar elde edilmiştir. Bulgular, tablolar halinde sunulmuş, ayrıca katılımcıların görüşlerini yansıtmak için doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Araştırma sonucunda dijital içerik ve araçlar, dijital içeriklerin katkıları, teknoloji entegrasyonu ve kullanımı, mesleki gelişim, çevrim içi eğitimin hedefleri, eğitim içeriği, öğrenme öğretme süreci ve değerlendirilmesi, dijital içerik ve araçların sağladığı yararlar ve dijital içeriklerin öğrencilerin dil becerilerine katkıları şeklinde kategoriler oluşmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre, eğitim öğretim süreçlerinde dijital içerik hazırlama ve öğretim programlarına entegrasyonunu kolaylaştırmak için öğretmenlere yeterli destek ve teknik yardım sağlanması önerilebilir. Öğretmenler, öğrencilerin dil yeterliklerini artırmak amacıyla öğretim programına daha fazla dijital içerik entegre edebilirler. Dijital içeriklerin öğrencilerin dil gelişimine katkılarına ilişkin öğrencilerin katılımıyla araştırmalar yürütülebilir.

Anahtar Kelimeler: Öğretim programı, İngilizce öğretim programı, Dijital içerik/materyal, Dijital araçlar, Yapay zekâ araçları.

ABSTRACT

DEPARTMENT OF CURRICULUM AND INSTRUCTION

PERSPECTIVES OF ENGLISH TEACHERS ON DEVELOPING DIGITAL CONTENT IN ENGLISH CURRICULUM

GÜLFİDAN AYDIN

The purpose of this study is to investigate the perspectives of English language teachers on the development of digital content within English language teaching programs. This research was conducted using the exploratory case study model, one of the qualitative research designs. The study group consisted of 28 English teachers working in public schools in the city center of Giresun in the 2022-2023 academic year. The 28 teachers who made up the study group were selected using the criterion sampling method, one of the purposeful sampling methods. In determining the teachers in the study group, the following criteria were taken into consideration: working in public schools, working as an English teacher, having at least 3 years of teaching experience, and using digital materials in teaching English. The research was conducted in two phases. In the first stage, the researcher facilitated a six-week 'Digital Content Development Training Integrated into English Curricula' online training via Zoom platform for English teachers working in Giresun city center. Within the framework of the training, a total of 22 digital tools (Web 2.0 and artificial intelligence tools) were introduced. In the second stage, at the end of the online training, interviews were conducted with 28 volunteer teachers. Data were obtained through a semi-structured interview form. Data were analyzed by using thematical content analysis methods in accordance with qualitative research. The themes, sub themes, and codes were obtained during the analysis process. The findings were presented in tables, and direct quotes were also included to reflect the views of the teachers. As a result of the research, categories such as digital content and tools, contributions of digital content, technology integration and use, professional development, goals of online education, educational content, learning-teaching process and evaluation, benefits of digital content and tools, and contributions of digital content to students' language skills were formed. According to the results of the research, it can be recommended that teachers be provided with sufficient support and technical assistance to facilitate the preparation of digital content and its integration into curriculum during education and training processes. Teachers can integrate more digital content into the curriculum in order to increase students' language proficiency. Research can be conducted with the participation of students on the contributions of digital content to students' language development.

Key Words : Curriculum, English curriculum, Digital content/material, Digital tools, Artificial intelligence tools.

ÖNSÖZ

Yüksek lisans tezimin hazırlanmasında değerli rehberliği, engin bilgi birikimi ve samimi desteğiyle bana yol gösteren kıymetli danışmanım Sayın Prof. Dr. Şenol SEZER’e, en içten teşekkürlerimi sunarım. Akademik çalışmalarım boyunca gösterdiği sabır, teşvik edici yaklaşımları ve yapıcı geri bildirimleri, bu çalışmanın her aşamasında bana ilham vermiştir. Sayın hocamın bilgi ve tecrübelerinden faydalanma ayrıcalığına sahip olmak, akademik yolculuğumun en önemli kazanımlarından biri olmuştur. Kendisine duyduğum minneti burada ifade etmekten onur duyarım.

Tez savunma jürimde bulunarak bana verdikleri değerli görüşleri ve emekleri için Doç. Dr. Sanem TABAK ve Doç. Dr. Nermin KARABACAK hocalarıma çok teşekkür ederim.

Veri toplama sürecinde bulunduğum okullarda bana destek olan öğretmen arkadaşlarıma çok teşekkür ederim. Bu araştırma boyunca tüm desteklerinden dolayı aileme ve arkadaşlarıma çok teşekkür ederim. Süreç boyunca yanımda olan sevgili oğlum Burak’a çok teşekkür ederim.

Gülfidan AYDIN

İÇİNDEKİLER

Sayfa

TEZ KABUL SAYFASI	ii
ETİK BEYANI	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
TABLOLAR	ix
ŞEKİLLER	x
SİMGELER VE KISALTMALAR	xi
1. GİRİŞ	1
1.1 Problem Durumu	1
1.2 Araştırmanın Amacı	3
1.3 Araştırmanın Önemi	4
1.4 Araştırmanın Varsayımları	5
1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.6 Tanımlar	6
2. KURAMSAL ÇERÇEVE	7
2.1 Öğretim Programı.....	7
2.2 İngilizce Dersi Öğretim Programı	8
2.3 Dijital Materyal	12
2.4 Dijital Araçlar.....	14
2.5 Dijital Materyallerin Dil Öğretiminde Kullanılması.....	31
2.6 İlgili Araştırmalar	37
2.6.2 Uluslararası Araştırmalar.....	41
3. YÖNTEM	46
3.1 Araştırmanın Deseni.....	46
3.2 Katılımcılar	46
3.3 Veri Toplama Aracı.....	48
3.4 Veri Toplama Süreci	48
3.5 Verilerin Analizi.....	50
4. BULGULAR	55
4.1 İngilizce Öğretmenlerinin Öğretim Programına Entegre Ettikleri Araç ve İçerikler	55
4.2 Çevrim İçi Eğitimin Hedefleri, İçeriği, Öğrenme-Öğretme Süreci ve Değerlendirme.....	59
4.3 İngilizce Öğretmenlerinin Dijital İçerik Hazırlama Çevrim İçi Eğitimin Sonunda Elde Ettikleri Kazanımlara Yönelik Görüşleri	64
4.4 İngilizce Öğretim Programlarına Entegre Edilen Dijital Araç ve İçeriklerin Sağladığı Yararlar	70
4.5 İngilizce Öğretim Programlarına Dijital İçeriklerin Entegre Edilmesinin Öğrencilerin Dil Becerilerine (Yazma, Okuma, Dinleme, Konuşma) Katkıları	72
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	75
5.1 Sonuç ve Tartışma.....	75
5.2 Öneriler	80
KAYNAKLAR	83
EKLER	96

Ek-1 Çevrim İçi Eğitim Fotoğrafları	96
Ek-2 Görüşme Formu.....	102
102	
YASAL/ÖZEL İZİN BELGELERİ	103
ÖZGEÇMİŞ	106



TABLÖLAR

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1.1 Katılımcıların Demografik Özellikleri.....	47
Tablo 1.2 İngilizce Öğretmenlerinin Öğretim programına Entegre Ettikleri Dijital İçerik ve Araçlar.....	56
Tablo 1. 3 Dijital İçeriklerin Katkıları.....	58
Tablo 1. 4 İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin Hedeflerine Yönelik Görüşleri	59
Tablo 1. 5 İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin İçeriğine Yönelik Görüşleri	61
Tablo 1. 6 İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin Öğrenme Öğretme Sürecine Yönelik Görüşleri.....	62
Tablo 1. 7 İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin Değerlendirme Sürecine Yönelik Görüşleri.....	63
Tablo 1. 8 Çevrim İçi Eğitimin Niteliği.....	64
Tablo 1. 9 Teknolojinin Öğretime Entegrasyonu.....	66
Tablo 1. 10 Mesleki Gelişim.....	67
Tablo 1. 11 Çevrim İçi Eğitimin Kazanımları.....	69
Tablo 1. 12 Dijital Araç ve İçeriklerin Sağladığı Yararlar	70
Tablo 1.13 Dijital İçeriklerin Öğrencilerin Dil Becerilerine Katkısı.....	73

ŞEKİLLER

	<u>Sayfa</u>
Grafik 1.....	49
Grafik 2.....	55



SİMGELER VE KISALTMALAR

BİT	: Bilgi İletişim Teknolojisi
EBA	: Eğitimde Bilişim Ağı
CEFR	: Common European Framework of Reference for Languages
EFL	: English as a Foreign Language
GIF	: Graphics Interchange Format
ICT	: Information and Communication Technology
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
NLP	: Doğal Dil İşleme
NMSA	: National Middle School Association

1. GİRİŞ

Bu bölümde problem durumu, araştırmanın amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları ve tanımlar yer almaktadır.

1.1 Problem Durumu

Eğitim sisteminin amaçlarının gerçekleşmesini etkileyen faktörlerden biri de öğretim programının amaçlarına ulaşmasıdır. Demirel'e (2020) göre öğretim programı, bir eğitim basamağında çeşitli sınıf ve derslerde ele alınacak konularla ilgili tüm öğretim etkinliklerini kapsamaktadır. Eğitim bağlamındaki değişim alanlarından biri de öğretim programlarında yapılan yenileme çalışmalarıdır (Bümen vd., 2014). Öğrencilerin nasıl öğrendiği, eğitim ortamının nasıl olması gerektiği gibi durumlara verilecek cevaplar teknolojinin getirdiği yeniliklerle birlikte yeniden şekillenmiştir (Scarnavack, 2021). Son yıllarda öğretmenler, öğrencilerin katılımcı öğrenmesini geliştiren güçlü araçlar olarak hizmet eden öğrenme teknolojilerini öğrenme ortamlarında sıklıkla kullanmaktadır (NOSEC, 2016).

2023 Vizyon Belgesinde de ifade edildiği gibi dijital içerikler, pedagojik yaklaşımı kuvvetli, kavramsal derinliği önde tutan, konu bütünlüğü taşıyan, yüksek etkileşimli materyallerdir. Gerçek yaşamla bağlantılı bu içerikler, fiziksel ortamda gerçekleştirilmesi zor olan interaktif deneyler, soyut kavramların görselleştirildiği canlandırmalar, simülasyonlar, çoklu disiplinlerin harmanlanmasını gerektiren büyük projeler içeren oyunlar, tüm bunların değerlendirme amacıyla kullanıldığı yeni nesil materyallerdir. Çoklu ortam materyalleri pek çok duyuya hitap etmektedir. Bu nedenle, derste kullanılan materyal veya materyallerin öğrencilerin duyularını harekete geçirmesi ve dersten alınan verimi en yüksek seviyeye çıkarması hedeflenmelidir. Teknolojinin eğitimi etkilemesine bağlı olarak okul yapıları, öğretmen, öğrenciler, öğretim programı ve sınıf düzenleri üzerinde de değişimler meydana gelmiştir (Gülgün, 2015). Her geçen gün daha da gelişen eğitim teknolojileri, derslerde kullanılacak materyal sayısında artışa neden olmaktadır.

Yapay zekâ, büyük veri ve nesnelerin interneti gibi teknolojik devrimler neredeyse her alanda toplumdaki bireylerin çalışma ve yaşama şeklinde radikal değişimlere yol açmıştır. Ancak formal eğitim ortamları bu dönüşümün hızına ayak uydurma konusunda yetersiz kalmaktadır (Burbules vd., 2020). Teknolojik araçlar günümüzün modern

öğrencilerine etkileşimli, merak duygularını destekleyici, bilginin aktarımının çok kolay ve erişilebilir olduğu bir öğrenme ortamı oluşturmaktadır. Teknoloji destekli bir ortam içerisinde öğrencilerin zihinleri daha hızlı çalışma eğilimindedir (Raja ve Nagasubramani, 2018). Bu durum öğrencilerin öğrenme şekillerinin ve alışkanlıklarının değiştiğine işaret etmektedir. Eğitim ortamlarına aktarılan bilgi ve iletişim teknolojileri, eğitim sistemine çok çeşitli katkılar sağlamaktadır. Bu katkılar arasında nitelikli eğitime erişimin artırılması, öğretmenler, öğrenciler ve aileler arasındaki iletişimin kolaylaşması, öğrencilerin değişen öğrenme alışkanlıklarına uygun olarak dijital içerikler aracılığıyla etkileşimli öğrenmenin desteklenmesi ve ölçme ve değerlendirme süreçlerine yeni bir anlayış getirmesi yer almaktadır (Escueta vd., 2017). Özellikle Web 2.0 araçları etkileşimli öğrenme imkanları oluşturma, zamandan ve mekândan bağımsız öğrenme ortamları ve içerikleri tasarlanmaya olanak tanıma gibi nitelikleri ile etkili öğrenme teknolojileri olarak kabul edilirler (Çelik, 2021). Web 2.0, Web 1.0'ın belirli içerik üreticilerinden ve çok sayıda okuyucudan oluşan bir kapsamın ötesine geçerek kullanıcıların paylaşılan içeriği oluşturduğu, farklı kullanım amaçları için revize ettiği ve tükettiği bir kapsama geçişi temsil etmektedir (Franklin ve Harmelen, 2007).

Alanyazın incelendiğinde, Web 2.0 araçlarının öğretimde kullanılmasının öğrencilerin öğrenme süreci ve çıktıları üzerindeki olumlu etkilerinin sıklıkla vurgulandığı görülmektedir. Örneğin; öğretim süreçlerinde Web 2.0 araçlarının kullanımının, teknoloji okur-yazarlığın gelişimine ve öğrencilerin gelecekteki mesleklerine hazırlamasına olanak tanıma (Punie ve Cabrera, 2006), öğrencileri işbirlikçi bir şekilde gruplar halinde çalışmaya teşvik etme ve akranları ile fikir ve deneyimlerini paylaşmaya imkan sağlama (Franklin ve Harmelen, 2007), farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler için esnek çalışma zamanı sunma ve böylelikle öğrencilerin kendi öğrenme hızlarında içerikle etkileşimini destekleme (Prashnig, 2006), öğrencilerin 21. yüzyıl becerilerinin gelişimine katkı sağlama (Kutlu-Demir, 2018) gibi etkileri bulunmaktadır.

Öğretmenler, medya teknolojisinin eğitime girmesi ve bu teknolojilerin öğretim ve öğrenmeyi desteklemek amacıyla nasıl başarılı bir şekilde entegre edileceğine dair artan talepler nedeniyle sürekli olarak birçok zorlukla karşılaşmaktadır. Öğretmenler, bu entegrasyonun nasıl gerçekçi, anlamlı ve öğrencilerin ihtiyaç ve ilgi alanlarına uygun hale getirilebileceğini göz önünde bulundurmak durumundadır. Öğretmenler, dijital teknolojilerin sınıflara entegrasyonunu mümkün kılan ya da sağlayan olanakların yetersizliğine dikkat çekmektedirler. Okullarda bilgisayar, yazıcı, video kameralar,

televizyonlar ve radyolar gibi eksiklikler bulunmaktadır. Ayrıca, öğretmenlerin teknoloji alanındaki deneyimlerine bağlı zorluklar da dijital materyallerin geliştirilmesinde önemli bir zorluktur (Nkengbeza vd., 2022).

Öğrenme-öğretme süreçlerinde, öğretmenlerin Web 2. 0 araçlarının işlevlerini bilmesi, bu araçları kullanması ve en önemlisi de kendi öğretmenlik alanlarına entegre edebilecek yetkinliğe sahip olması gerekmektedir. Dolayısıyla hem yüz yüze eğitim hem de uzaktan eğitim ortamlarında öğrencilere yararlı olabilmek için öğretmenlerin pek çok konuda olduğu gibi dijital öğrenmeyi gerçekleştirme alanında da yetkin ve donanımlı olması gerekmektedir (Çelik, 2021). Dijital araçların İngilizce dersine uyarlanması, dil öğretiminde önemli bir hale gelmiştir. Dijital eğitim platformları, etkileşimli içerikler, yapay zekâ destekli araçlar, özgün ve otantik içeriklere ulaşmak konusunda öğrencilere ve öğretmenlere fırsatlar sunar. İngilizce öğretmenlerinin bu teknolojileri kullanmalarıyla, teknoloji odaklı ve öğrenci merkezli öğrenme ortamları oluşturulabilir. Bu öğrenme ortamları öğrencilerin motivasyonlarını artırabilir ve öğrenme çıktılarını iyileştirebilir. Bu bağlamda, İngilizce öğretmenlerinin eğitimde teknolojik gelişmeleri yakından izlemelerinin ve İngilizce öğretim programına dijital içerik entegre etme yeterliklerini artırmalarının bir zorunluluk haline geldiği söylenebilir.

1.2 Araştırmanın Amacı

Günümüz eğitim öğretim ortamlarında geleneksel yöntem ve tekniklerin öğrencilerin ilgi ve dikkatlerini öğrenilen konuya çekmekte yeterli olmadığı görülmektedir. Konuya İngilizce öğretim programı açısından bakıldığında, öğrenme etkinliklerinin dijital içeriklerle zenginleştirilmesinin dört dil becerisinin (dinleme, yazma, okuma ve konuşma) gelişmesine katkı sağlayacağı açıktır. Bu çalışmanın amacı, İngilizce öğretim programlarına dijital içeriklerin/materyallerin entegre edilmesi konusunda öğretmen görüşlerinin neler olduğunu keşfetmektir. Bu bağlamda araştırmanın problem cümlesi ‘İngilizce öğretmenlerinin öğretim programlarına dijital içeriklerin entegre edilmesi konusunda görüşleri nelerdir?’ şeklinde ifade edilmiştir. Bu amaçla, aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. İngilizce öğretmenleri derslerine ne tür dijital araçlar entegre etmektedirler? Bu araçların kullanım amacı ve öğrenmeye katkıları nelerdir?

2. İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik hazırlamaya yönelik çevrim içi eğitimin hedeflerine, içeriğine, öğrenme-öğretme ve değerlendirme öğelerine ilişkin görüşleri nelerdir?

3. İngilizce öğretmenlerinin, dijital içerik hazırlamaya yönelik çevrim içi eğitimin sonunda elde ettikleri kazanımlara ilişkin görüşleri nelerdir?

4. İngilizce öğretmenlerinin, İngilizce dersine entegre ettikleri dijital araç ve içeriklerin öğrenmeye sağladığı yararlarla ilişkin görüşleri nelerdir?

5. İngilizce öğretmenlerinin, İngilizce dersine dijital içeriklerin entegre edilmesinin, öğrencilerin dil becerilerine katkılarına yönelik görüşleri nelerdir?

1.3 Araştırmanın Önemi

İngilizcenin küresel bir dil olarak yaygınlaşması ve yenilikçi teknolojilerin sınırları olmayan hızlı bir iletişim kanalı olarak ortaya çıkmasının öğretme ve öğrenme sürecinde karşılıklı olarak yeni eğilimleri zorunlu kıldığı bilinen bir gerçektir (Calvert, 2018). 21. yüzyılda teknolojinin hızla gelişmesi, her alanı olduğu gibi eğitim alanını da etkisi altına almıştır. Öğretmenlerin 21. yüzyıl becerileri ile donanmış ve teknolojiyi etkili kullanabilen bireyler yetiştirmesi bir gereklilik haline gelmiştir. Zira son yıllarda hazırlanan öğretim programlarında, 21. yüzyılda öğrencilerin ‘dijital yetkinlik’ sergileyen bireyler olarak yetiştirilmesinin vurgulandığı dikkat çekmektedir (MEB, 2018). Bu gibi yetkinliklerin kazandırılması için öğretmenin öğrenme ortamında teknoloji kullanımı konusunda başta kendisinin uzmanlaşması, teknolojiyi etkin kullanma yeterliğinin yanında teknoloji ile öğrenme çevrelerini destekleyici etkinlik, materyal ve öğrenme nesnesi gibi içerikler oluşturarak ‘üretme’ özelliğine de sahip olması gerekmektedir (Göksün ve Kurt, 2018).

Dijital teknolojilerin İngilizce öğretimi ve öğreniminde büyük bir öneme sahip olduğu söylenebilir. Günümüzde öğretme-öğrenme ortamlarının öğrencilere en yararlı şekilde düzenlenmesinin yolu, dijital teknolojilerin etkili bir şekilde öğrenme ortamlarına entegre edilmesine bağlıdır. Dijital öğretim araçları, İngilizce dilinin dört temel becerisini (dinleme, yazma, okuma ve konuşma) kazandırmayı da kapsayabilir. Öte yandan, eğitim öğretimin kalitesini artırmak için dijital teknolojilerden yararlanma, ihtiyaç duyulduğunda başvurulacak bir yöntem olmaktan çıkarak bir zorunluluk haline gelmiştir (Alkamel ve Chouthaiwale, 2018).

Öğrencilerin İngilizce öğrenmedeki motivasyon eksikliği, ders çalışma isteklerinin az olması ve düşük anlama seviyeleri gibi sorunlar, genellikle zor kelimeler, yetersiz kelime dağarcığı ve uygun olmayan materyallerle ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle, İngilizce öğretiminde öğrencilerin anlama düzeylerine uygun materyallerin seçimi büyük önem taşımaktadır. İngilizce derslerinde öğretmenlerin sadece ders kitaplarına bağlı kalması, ek materyal sunmaması, öğretim sürecinin monoton hale gelmesine ve öğrencilerin sıkılmasına yol açarak beklenen dil yeterliğini kazanmada sorunlara neden olmaktadır (Fansury vd., 2020). Öğretim teknolojilerinin kullanımı sayesinde, öğrenciler kendi öğrenme süreçlerini kontrol edebilir ve öğretmenlerinin kontrol edemediği birçok bilgiye erişim sağlayabilirler. Öğretim teknolojileri, öğrencileri etkinliklere katılmaya teşvik etmede önemli bir rol oynar ve öğretmenlerin etkili öğretim yöntemleri geliştirmeleri üzerinde de büyük bir etkiye sahiptir. Öte yandan, öğretim teknolojilerini kullanmayan öğretmenler, bu teknolojilere uyum sağlamada sorun yaşarlar. Sonuç olarak, öğretmenlerin İngilizce dil becerilerini öğretirken öğretim teknolojileri hakkında yeterli bilgiye sahip olmaları son derece önemlidir (Gilakjani, 2017; Shyamlee ve Phil, 2012).

Hızla gelişen teknoloji ve öğrencilerin dijital öğrenme becerileri dikkate alındığında, İngilizce öğretim programına dijital içeriklerin entegrasyonu bir gereklilik olarak görülmektedir. Alanyazın incelendiğinde, yapılan çalışmaların genel olarak öğretmenlerin, dijital araçların dil öğretimine katkıları hakkında görüşlerinin alınması ve analiz edilmesi şeklinde nitel çalışmalar ya da belirli bir dijital aracın dil öğretimine etkisi konusunda yapılan nicel araştırmalar olduğu görülmektedir. Bu çalışma, İngilizce öğretmenlerine çevrim içi dijital içerik geliştirme eğitimi verilmesi yönüyle diğer çalışmalardan ayrılmaktadır. Ayrıca, son yıllarda dil öğretiminde kullanılmaya başlanan yapay zekâ destekli araçları içermesi yönüyle de özgün ve güncel içerikli katkı sağlamaktadır.

1.4 Araştırmanın Varsayımları

1. Veri toplama aracının araştırılan konuyu derinlemesine keşfetmek için geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmıştır.

2. Katılımcıların yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan sorulara samimi cevaplar verdikleri varsayılmıştır.

3. Katılımcı sayısının araştırılan konuyu derinlemesine keşfetmek için yeterli olduğu varsayılmıştır.

1.5 Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Bu araştırmanın verileri, Giresun il merkezinde Millî Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okullarında görev yapan 28 İngilizce öğretmeninin görüşleri ile sınırlıdır.

2. Araştırmanın bulguları, araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu temele alınarak öğretmenlerle yapılan bireysel görüşme yoluyla elde edilen verilerle sınırlıdır.

3. Araştırmanın bulgularının geçerlik ve güvenirliği katılımcıların görüşme sorularına verdikleri yanıtlar ile sınırlıdır.

1.6 Tanımlar

Dijital İçerik: Dijital içerik, elektronik ortamda hazırlanan ve sunulan metin, görsel, işitsel veya etkileşimli materyalleri ifade eder. Eğitim bağlamında, dijital içerikler öğrenme sürecine destek olmak amacıyla hazırlanır.

Dijital Araçlar: Dijital araçlar, eğitim sürecinde öğrenme materyallerinin hazırlanması, sunulması ve değerlendirilmesi amacıyla kullanılan teknolojik yazılım ve donanımları ifade eder. Bu araçlar, öğretim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi ve öğrenme ortamlarının zenginleştirilmesine yönelik işlevler sunar.

Öğretim: Öğretim, belirli bir konuya ilişkin bilgi ve becerilerin sistematik bir şekilde aktarılması sürecidir. Bu süreç, önceden belirlenmiş hedefler doğrultusunda içerik ve yöntemlerin planlanmasını içerir.

Öğretim Programı: Öğretim programı, bir disiplin veya eğitim seviyesi için belirlenen hedefler doğrultusunda içerik ve kazanımları yapılandıran bir planlama çerçevesidir. Eğitimde, bu programlar öğrenme sürecinin temel referans noktasıdır.

İngilizce Öğretim Programı: İngilizce öğretim programı, dil becerilerinin geliştirilmesini hedefleyen ve dil öğrenme sürecini yapılandıran bir öğretim tasarımıdır. Bu program, dilsel yeterliliklerin yanı sıra kültürel farkındalık ve iletişim becerilerini de kapsar.

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde; öğretim programı, İngilizce dersi öğretim programı, dijital materyal, dijital araçlar ve konuyla ilgili yapılan ulusal ve uluslararası çalışmalar yer almaktadır.

2.1 Öğretim Programı

Öğretim programı, eğitim öğretim sürecindeki tüm uygulamaları içermektedir. Yarış pisti anlamına gelen Latince ‘curricula’ teriminden türemiş ve bir eğitim kurumundaki tüm planlanmış öğrenme deneyimlerini kapsayacak şekilde evrilmiştir (Prideaux, 2003). Öğretim programının işleyişi planlanan içerik, sunulan içerik ve gerçek öğrenci deneyimi şeklinde üç düzeyde eşle alınmaktadır. Kökleri değerler ve inançlara dayanan öğretim programı, “kılıç ayaklı/dişli öğretim programı” kavramıyla örneklendirilen modası geçmiş değerlerin varlığını sürdürebilmesi nedeniyle tartışmalı olabilir. Öğretim programının güncel kalabilmesi için öğrencilerin ihtiyaçlarıyla uyumlu olması, toplumun değerlerine ve eğitim anlayışına uygun olması gerekir. Demirel’e (2020) göre, öğretim programı bir eğitim kademesinde yer alan çeşitli sınıf ve derslerde ele alınacak konularla ilgili tüm öğretim faaliyetlerini kapsamaktadır. ABD’de Ulusal Ortaokul Birliğine [NMSA] (2010) göre, öğretim programı okulda olan her şeyi kapsar ve akademik derslerin yanı sıra güzel sanatlar, beden eğitimi, ders dışı etkinlikler ile destek hizmetleri ve programları içerir. Öğretim programı, bir eğitim sistemini etkileyen eğitim politikalarını, stratejilerini, önceliklerini ve fikirlerini ifade eder. En dar anlamıyla öğrenilecek hedefleri belirtir. Daha geniş anlamda ise bir eğitim sisteminin ya da kurumunun programını ve bu program dahilinde devam eden tüm eğitim süreçlerini ve öğrenmeyi gerekçelendirmek için kullanılan değerleri, içeriği ve amaçları tanımlar (Williamson, 2013).

Öğretim programı kavramını tanımlamak kolay değildir. Öğretim programı, sadece belli bir öğrenme alanına uygun sabit bilgiler bütünü değildir. Aynı zamanda politikacılar, eğitim yetkilileri, öğretmenler gibi toplumdaki ve eğitim sistemindeki farklı aktörler arasında anlam oluşturma ve iş birliği ile ilgilidir (Wahlström, 2022). Öğretim programı kavramı; okullar, devlet ve toplum arasındaki ilişkiyi anlamamanın farklı yollarının bir yansıması olarak anlaşılabilir. Belki de en yaygın tanım, kelimenin Latince kökünden türeyen ve ‘yarış pisti’ anlamına gelen tanımdır. Gerçekten de birçok öğrenci için okul öğretim programı, koşulması gereken bir yarış, geçilmesi gereken bir dizi engel ya da

engeller (süreçler) anlamına gelmektedir. Batı medeniyetindeki okulların M.Ö. dördüncü yüzyıldan bu yana Platon ve Aristoteles'in felsefelerinden büyük ölçüde etkilendiğini ve öğretim programı kelimesinin tarihsel olarak Yunan medeniyetinin klasik döneminde öğretilen konuları tanımlamak için kullanıldığını unutmamak önemlidir (Marsh, 2009). Öğretim programı kelimesinin yorumlanması yirminci yüzyılda klasikler dışındaki konuları da kapsayacak şekilde genişlemiştir. Günümüzde gazete makaleleri, komisyon raporları ve birçok akademik ders kitabı sunulan veya öngörülen tüm derslere 'okul öğretim programı' olarak atıfta bulunmaktadır (Barnett ve Coate, 2004).

Öğretim programı; hedefler, tutumlar, zaman, öğrenciler ve öğretmenler, ihtiyaç analizi, sınıf etkinlikleri, materyaller, çalışma becerileri, dil becerileri, kelime bilgisi, dilbilgisi ve değerlendirme gibi çeşitli bileşenlerden oluşur. Bir program ya da eğitim içeriği oluşturmadan önce bu bileşenler belirlenmeli ve ayrıntılı olarak tanımlanmalıdır. Bu yapıların her bir yönünün doğru bir şekilde ele alınması, programın zenginliği üzerinde güçlü bir etki yaratabilir (Zohrabi, 2008). Bu nedenle öğretim programı veya eğitim içeriği tasarımcılarının bu bileşenleri tek tek incelemesi ve programdaki rollerini belirlemesi gerekir. Esasen, bu unsurlar program öncesinde, uygulama sırasında ve sonrasında uzun uzadıya incelenmelidir.

Günümüzde eğitimin temel sorunlardan biri, bireylerin gelecekteki toplumsal zorluklarla baş edecek şekilde hazırlanması ve bu anlamda ihtiyaç duyulan beceri ve yeterlikleri sağlamada eğitimin rolünün belirlenmesidir. Toplumsal dönüşümler hızlı, öğretim programı geliştirme de dahil eğitim süreçleri yavaştır. Halihazırda yeni beceri ve yetkinliklere duyulan ihtiyaç ortadayken, okul sistemine yeni giren bireyler 10-15 yıl içinde işgücü piyasasına girdiklerinde değişime uyum sağlamak için ciddi bir zamana gereksinim duyacaklardır (Ersta ve Voogt, 2018). Öyleyse, 21. yüzyılda toplumların ihtiyaçlarına göre ayarlanmış bir öğrenmeyi nasıl tasarlayabiliriz? Bu soru, 21. yüzyıl için öğretim programı geliştirmeye rehberlik etmeyi amaçlayan çerçeveler geliştirmeye yönelik çeşitli girişimlere yol açmıştır. Eğitim teknolojileri, 21. yüzyıl öğretim programını gerçekleştirmek için anahtar olarak görülmektedir. Öte yandan, teknolojinin öğretim programındaki rolüne, yeni teknolojileri yine yeni teknolojiler aracılığıyla öğrenme olarak bakmak gerekmektedir.

2.2 İngilizce Dersi Öğretim Programı

Dil öğretim programlarının geliştirilmesi ve uygulanmasına farklı şekillerde yaklaşılabılır ve bunların her birinin öğretim tasarımı üzerinde farklı etkileri vardır. Öğretim programları girdi, süreç ve sonuçlarla ilgili konuların ne zaman ele alındığına göre farklılık gösterir. *İleriye dönük tasarım*, programın planlanması ile başlar, metodoloji ile ilerler ve bunu öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi takip eder. Program içeriği ve sıralama konularının açıklığa kavuşturulması, dil öğretimi programı geliştirmede ana gelenek olan ileri tasarımın temel başlangıç noktalarıdır (Richards, 2013). *Merkezi tasarım*, sınıf süreçleri ve metodoloji ile başlar. Program ve öğrenme çıktıları konuları önceden ayrıntılı olarak belirlenmez ve program uygulandıkça ele alınır. 1980’li ve 90’lı yılların yenilikçi yöntemlerinin çoğu merkezi tasarımı yansıtır. *Geriye dönük tasarım*, öğrenme çıktılarının belirlenmesiyle başlar ve metodoloji ve öğretim programıyla ilgili kararlar öğrenme çıktılarından yola çıkılarak geliştirilir. Avrupa Ortak Referans Çerçevesi geriye dönük tasarımın yakın tarihli bir örneğidir. Türkiye’deki İngilizce dersi öğretim programı, Avrupa Ortak Dil Referans Çerçevesi (CEFR) ile uyumlu olarak hazırlanmıştır (Council of Europe, 2020).

En bilinen öğretim programı türleri, öğretimin etkinliğini yönlendirmek, izlemek ve değerlendirmek için tasarlanmış olanlardır. Ulusal program ve eyalet programı belgeleri genellikle bir eğitim bakanlığı ya da devlet planlama ajansındaki öğretim programı departmanındaki uzmanlar tarafından geliştirilir. Kurumsal bir öğretim programı, ilgili alanda deneyim ve uzmanlığa sahip öğretmenlerden oluşan bir ekip tarafından geliştirilir ve genellikle kurumun hizmet verdiği farklı öğrenci grupları veya müşterilerin ihtiyaç analizine dayanır. Testler, ürün odaklı programda öğrenmenin değerlendirilmesi rolüne sahipken; süreç değerlendirme için daha dinamik bir rol üstlenilir -öğrenme için değerlendirme- burada öğretmenler ve değerlendirme yapanlar, öğretme-öğrenme sürecinin her aşamasında birbirini bilgilendirir (Richards, 2016).

Türkiye’de, çağın bilim ve teknolojisine uyum sağlamanın gerekli olduğu sıklıkla vurgulanmaktadır. Bu anlamda, yabancı dil öğrenmenin önemi eğitim tartışmalarında ve program geliştirme çalışmalarında yinelenen bir tema olmuştur. İngilizce, 1950’lerden bu yana okullarda öğretilen, zorunlu ya da seçmeli ders olarak sunulan ve öğretim yaygınlığı %98,4 olan baskın yabancı dil olarak ortaya çıkmıştır (Seçkin, 2011).

Cumhuriyetin ilanından sonra eğitim reformları başlamış, yabancı dil öğrenmenin gerekliliği vurgulanmıştır. Ancak sistematik olarak yabancı dil öğretim programlarının hazırlanması 1980’lerde başlamıştır. Türkiye’de yasalar, milli eğitim politikasının

geliştirilmesini, bu politikayı uygulamaya d n şt recek programların hazırlanmasını ve uygulamanın denetlenmesini Mill  Eğitim Bakanlıđına y klediđinden, yabancı dil  đretimi programları merkezi olarak MEB tarafından hazırlanmakta ve  lke  apında uygulanmaktadır (Varıř, 1989).

2006 yılına kadar İngilizce, ađırlıklı olarak dil bilgisine odaklanan geleneksel dil  đretim y ntemleri kullanılarak  đretilmekteydi. Ancak 2006 Mayıs'ında yeni İngilizce  đretim programının uygulanmaya bařlamasıyla birlikte yabancı dil  đretiminde dilbilgisi analizinden ziyade g nl k yařamda iletiřimsel g revleri yerine getirmeyi sađlayacak dil  đrenmeye odaklanılmıřtır (Haznedar, 2010). 2006 programında hedef dilin  đretilebileceđi  eřitli bađamlar, etkinlik ve materyal t rlerinin  nerildiđi g r lmektedir. Her iki programda da sunulan materyal ve etkinlik  eřitliliđi, farklı stillerde  đrenen  đrencilere yardımcı olabilmektedir. Programlardaki eksikliklerden birisi ise  đretmenlerin yararlanabilecekleri kitap, internet sayfası vb. gibi ek kaynaklar olmamasıdır (Y cel vd., 2017).

T rkiye'de İngilizce  đretim programı, dil  đrenimini daha etkili ve kalıcı hale getirmek i in k resel geliřmelerle uyumlu olarak d zenli olarak g ncellenmektedir. Bu bađlamda programın  ncelikli hedefi,  đrencilere d rt temel dil becerisini (dinleme, konuřma, okuma ve yazma) kazandırmak ve bu becerileri g nl k hayatta uygulayabilmelerini sađlamaktır (MEB, 2018).  er eve,  đrencilerin dil yeterliklerini A1'den C2'ye kadar deđiřen seviyelerde d zenler ve her ařama i in net  đrenme hedefleri tanımlar (Cořkun, 2013). Bu yapı aynı zamanda T rkiye'deki İngilizce  đretim programının da temelini oluřturmaktadır.

Dil  đretiminin bařarılı olmasında somut bazı  neriler dile getirilebilir. Dil  đretiminin bařarılı olması i in dil hakkında bilgi veren deđil,  đrenciye zengin anlařılabilir girdi sađlayan, dili iletiřim ve  đrenme aracı olarak g ren y ntemlere gereksinim vardır (Krashen, 2000). Tun 'a (2010) g re, İngilizce  đretim programında  đrencilere yeterince konuřma materyali sunulması gerekmektedir. Y cel vd. (2017) ise 2002 programındaki eksikliđe vurgu yapmaktadır. Bu eksiklikler,  đretmenlerin ders materyallerinde  eřitlilik sađlamadaki yetersizliđi ve  đrencilerin dil  đrenmede g rsel ve iřitsel maruz kalmalarını teřvik eden  đrenme ortamları oluřturmadaki zorluklardır. Okullar, zengin dijital materyal  eřitliliđi ile desteklenen İngilizce  đrenme ortamlarını oluřturmak i in gerekli teknolojik alt yapıya ve donanımına sahip olmalıdır. Aksi takdirde,

programların yürütülmesi için harcanan onca zaman ve emeğin boşa gideceği ve programların tamamlanamayacağı söylenebilir.

2006 ve 2013 İngilizce Öğretim Programları karşılaştırıldığında; her iki program da temel dil yapılarını, dil işlevlerini, kelime dağarcığını ve bu unsurların öğretildiği bağlamları, materyalleri ve etkinlik türlerini içermektedir. Önerilen görsel-işitsel materyaller öğrencilerin ilgisini çekecek ve dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin gelişimini destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Oyunlar, şarkılar, şiirler, el işleri ve drama gibi etkinlikler öğrencilerin aktif katılımını teşvik edecek şekilde seçilmiştir. Ancak öğretme ve öğrenme sürecini kolaylaştırmayı amaçlayan materyallerin çeşitliliğine rağmen, etkileşimli bilgisayar oyunları veya internet tabanlı uygulamalar gibi teknolojik araçlara yer verilmemesi dikkat çekicidir (MEB, 2006; MEB, 2013).

2011, 2014 ve 2016 İngilizce öğretim programları, dört dil becerisinin eşzamanlı gelişimini vurgulayan bütünlük bir yaklaşım benimsemiştir. Bu programlar, EBA ve video bloglar gibi teknolojik araçlarla desteklenen hedefleri, çeşitli materyalleri, rol yapma ve tartışma gibi etkinlikleri içermektedir. Bu yaklaşım, öğretim programı bileşenleri arasında tutarlılık sağlar ve teknoloji entegrasyonu, iletişimsel yaklaşım ve öğrenen özerkliği gibi ilkelerle uyumludur (Yücel vd., 2017).

İngilizceyi daha kolay ve etkili bir şekilde öğretmek için, öğretim programları sürekli olarak güncellenmektedir. Yabancı dil öğretmek için uzman bir eğitimciye, çeşitli malzeme ve teknolojik altyapıya ihtiyaç vardır. Yabancı dil öğrenme, okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerini içeren bir aktivitedir. Yabancı dil becerilerini geliştirmek için çok çeşitli materyaller gereklidir (Şimşek, 2014).

2014 İngilizce öğretim programı, teknoloji tabanlı materyalleri içermektedir. Program çoklu duylara hitap etmekte ve detaylı materyal açıklamaları sunmaktadır. İngilizce Öğretim Programının incelenmesi, materyallerle ilgili birkaç önemli bulguyu ortaya çıkarmıştır. Uzmanlar, materyal-işlev ilişkilerine, çeşitli materyal önerilerine ve telaffuz örnekleri ile dil yapılarını bütünlükten özgün kaynaklara yer verildiğini belirtmiştir (Çelik ve Büyükalın-Filiz, 2018). Programdaki esnek ve motive edici materyallerin öğretmenlere konuşma-yazma etkinlikleri ve rehberlik için güçlü kaynaklar sunduğu söylenebilir. Program ayrıca çevrim içi ve çevrimdışı materyallerin yanı sıra öğrenci merkezli uygulamaları da içermektedir. Bununla birlikte, yetersiz dinleme

materyalleri, video eksikliği, sınırlı somut örnekler ve materyallerin dört dil becerisiyle zayıf uyumu gibi eksiklikler tespit edilmiştir.

Belirli hedeflere ulaşmak için öğretim programına dahil edilen her türlü etkinlik, materyal, kazanım, sınıf ortamı, yöntem ve teknikler gibi faktörlerin dikkate alınması yararlıdır. Dört temel dil becerisinin geliştirilmesi için görsel ve işitsel materyallerin kullanılması dikkate alınması gereken önemli bir unsurdur (Demirel, 2024). Öğretmenler, dil öğretiminde karşılaşılan sorunlara, sınıf ortamının ve yabancı dil öğretimi için sağlanan materyallerin yetersizliğini vurgulamaktadır (Deveci vd., 2016). Şahin'e (2018) göre öğretmenler, özellikle sağlanan kitaplarda yer alan okuma, dinleme, yazma ve konuşma etkinliklerinin bölümün hedef içeriğine göre daha zor olduğunu belirtmektedir. Bunun sonucunda, öğrencilerin bu etkinliklere katılmaya isteksiz oldukları belirtilmektedir.

2.3 Dijital Materyal

Teknolojinin hızla ilerlemesi, eğitim içeriklerinin hem okul ortamında hem de okul dışı öğrenme ortamlarında öğrencilerin öğrenmesini destekleyecek şekilde hazırlanmasını gerektirmektedir. Bu amacı gerçekleştirmek için öğretmenler giderek artan bir şekilde ders kitaplarını dijital materyallerle desteklemeye başlamışlardır. Bu dijital materyaller arasında animasyonlar, etkileşimli simülasyonlar, videolar, ses kayıtları, eğitim uygulamaları, sunumlar ve öğrenmeyi ve öğretimi desteklemeye yönelik diğer dijital içerik türleri yer almaktadır. Bu materyaller, ilgili içeriğin etkili bir şekilde sunulmasını ve belirlenen öğrenme hedeflerine ulaşılmasını sağlama amacı taşımaktadır. Dijital materyaller, genellikle öğretimi zenginleştirmek, ek öğrenme kaynakları sağlamak ve etkileşimli ve ilgi çekici öğrenme deneyimlerini kolaylaştırmak amacıyla kullanılmaktadır. Dijital ders kitaplarının aksine, dijital materyaller geleneksel ders kitaplarının yapısını ve içeriğini kopyalamakla sınırlı kalmayıp, çok çeşitli multimedya ve etkileşimli kaynakları içermektedir (Milić ve Divjak, 2023).

Teknoloji, 21. yüzyıl eğitim örgütlerinde tartışmasız bir rol oynamakta ve öğrencilerin öğrenme kaynakları ile etkileşim biçimlerini köklü bir şekilde değiştirmektedir. Eğitim alanında gerçekleşen değişiklikler devrim niteliğindedir; dijital ortamlar hayatın her yönüne entegre olmuştur. Bu yüzyılın getirdiği en büyük değişikliklerden biri, öğrenme ve öğretimde kullanılan basılı kitapların dijital okuma araçlarıyla yer değiştirmesidir. Dijital çağ, eğitim platformları, e-kitaplar ve diğer dijital

öğrenme kaynaklarının doğuşunu sağlamıştır. Bu durum, öğrencilerin daha etkileşimli ve multimedya zengin içeriğe erişimini mümkün kılarak, sınıf içindeki öğrenim deneyimini önemli ölçüde geliştirmektedir (Akbarov ve Alimova, 2024).

Richardson ve Roebuck-Sakho (2022), gelişmiş teknolojileri, örneğin sanal ve artırılmış gerçeklik, algoritmik öğrenme ve yapay zekâ gibi öğeleri içeren yeni öğretim programlarının geliştirilmesinin önemi vurgulamaktadır. Ayrıca bu teknolojilerin öğretim programı ve öğrenme tasarımı entegre edilmesinin, öğrenciler ve öğretmenler arasındaki etkileşimi geliştirmek ve öğrencileri gelecekteki profesyonel kariyerlerine daha iyi hazırlamak için avantaj sağladığını belirtmektedirler.

Dijital öğretim materyalleri oluşturmak için çeşitli yaklaşımlar ve yetenekler gerekmektedir. Başal (2016), konuyla ilgili araştırmasında, öğretmen yetiştirme programlarının öğrencileri teknolojiyi öğretim programlarına veya öğretim yöntemlerine etkili bir şekilde entegre etme bilgi ve becerileriyle donatmada yetersiz olduğunu ifade etmektedir. Ayrıca iyi planlanmış dijital materyal tasarlama ve geliştirme etkinliklerinin yabancı dil öğretmenlerinin teknolojiye yönelik tutumlarına olumlu katkıda bulunduğunu belirlemiştir. Teknolojinin eğitim alanlarına entegre edilmesinin öğretmenlerin teknolojik yaklaşımları benimsemesine önemli ölçüde yardımcı olduğu söylenebilir.

Yaman'a (2018) göre, teknoloji çağında doğan yeni nesil için zamanında ve etkili bir şekilde teknolojik destek sağlanması, öğrenmeyi geliştirir. Burada vurgulanması gereken iki önemli konu, teknolojik desteğin zamanında ve etkili bir şekilde sağlanmasıdır. Dijital öğretim materyallerinin önemli bir teknolojik destek olduğu söylenebilir. Dijital öğretim materyalleri, bir dersin üçüncü yapısal boyutu olan eğitim durumuyla, yani öğrenme ve öğretme süreçleriyle yakından ilgilidir. Her ne kadar teknolojiyle ilgili gibi görünse de dijital öğretim materyalleri aslında bir eğitim programının üçüncü yapısal boyutudur. Dersin değerlendirme basamağında da etkili bir şekilde kullanılabilirler. Bu noktada teknolojinin bir amaç olarak değil, hedeflere ulaşmak için bir araç olarak kullanılması gerektiği vurgulanmalıdır. Dijital araçların nasıl kullanılacağı ve bu araçların öğretim materyali olarak zamanında ve etkili bir şekilde öğretime nasıl dahil edileceğinin bilinmesi çok önemlidir. Bu konuda yapılacak çalışmalar çok önemlidir.

Son yıllarda birçok ülkede hazırlanan İngilizce öğretim programlarına bakıldığında, özellikle de “dil, iletişim içindir” düşüncesinin programlara yansıdığı görülmektedir. Bu ülkelerden Finlandiya dışındaki Japonya, Kore, Çin (Şangay) ve Türkiye'deki

programlarda, bilgi ve iletişim teknolojileri, özgün materyaller ve çoklu ortam materyallerinin öğrenmeyi destekleyecek şekilde kullanımına büyük önem verilmiştir (Demir ve Yavuz, 2014). Yazma, okuma ve konuşma becerilerinin geliştirilmesinde materyallerin çeşitliliği çok önemlidir. Günümüzde teknolojinin yabancı dil öğrenmeyi kolaylaştırdığı görülmektedir (Özmat ve Senemoğlu, 2020).

Geleneksel sınıflarda öğretmenler, öğrencilerin önünde durarak ders anlatımı, açıklama ve yönergeleri kara tahta veya beyaz tahta kullanarak verirler. Ancak bu yöntem, teknolojinin gelişimiyle birlikte değişmek durumundadır. Sınıfta çoklu ortam materyallerinin kullanımı, öğrencilerin kelime dağarcığı ve dil yapılarıyla tanışmasına yardımcı olur. Çoklu ortam uygulamaları, yazılı metinler, filmler ve interneti kullanarak öğrencilerin dil bilgisini geliştirir. Yazılı metinler, filmler ve internetin kullanımı, öğrencilere bilgi toplama fırsatı sunar ve dil ile bağlamların analiz ve yorumlanması için çeşitli materyaller sağlar (Arifah, 2014). Dijital materyallerin, öğrencilere hedef dilde iletişim kabiliyetini kazandıracak imkanları sunması önemlidir. Erdem ve Yücel (2017), ses dosyaları ve video kayıtları gibi dijital materyallerin temini ve kullanımının, öğrencilerin yabancı dil öğrenmede önemli olan özellikle dinleme ve konuşma becerilerini geliştirmelerine ve bu becerilerin canlı bir varlık olan dilin güncellemelerini yakalamalarına yardımcı olacağını belirtmektedir.

COVID-19 pandemisi, dünya çapındaki tüm eğitim sistemlerinde büyük bir krize neden olmuştur. Birçok ülke, öğrenmenin devam etmesini sağlamak için alternatif çözümler geliştirmiştir. Sonuç olarak, eğitim bakanlıkları dijital öğrenme uygulamalarına ve materyallerine büyük önem vermiştir. Bu değişimle birlikte, etkili bir öğretim pedagojisinin uygulanması, öğretmenlerin dijital öğrenmeyi gerçekleştirme konusundaki teknolojik hazırlığı ve tüm ihtiyaç duyulan kesimlere yapıcı destek sağlanması gibi değişiklikler gerekli hale gelmiştir. Bu süreç, e-öğrenme potansiyelini en üst düzeye çıkarmak ve hiçbir öğrencinin geride kalmamasını sağlamak amacıyla yürütülmüştür (Lukas ve Yunus, 2021).

2.4 Dijital Araçlar

Dil öğrenimi ve öğretimi için kullanılan teknolojilerin çok hızlı gelişmesi, bu teknolojilerin uygulamalarını ve değişikliklerini takip edebilmeyi zorunlu hale getirmektedir. Dahası, bazı teknolojilerin modası geçmekte ve bir daha hiç kullanılamamaktadır. Bu nedenle dil öğrenimi ve öğretiminde kullanılan teknolojilerin

daha sık gözden geçirilmesi ve önceki, şimdiki ve gelecekteki uygulamaların yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir (Shadiev ve Yang, 2020). Aşağıda, İngilizce öğretiminde yararlanılabilecek dijital araçlar açıklanmaktadır.

2.4.1 Kahoot

Teknoloji, öğrenci katılımını teşvik etme, sınıf içi dinamikleri iyileştirme, özerk öğrenmeyi destekleme ve dil öğrenme ortamlarında öğrenci deneyimini zenginleştirme amacıyla giderek daha yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda, birçok öğretmen, geleneksel etkinliklere daha etkileşimli alternatifler sunan dijital uygulama ve araçlardan faydalanmaya başlamıştır. Bu dijital araçlar arasında öne çıkanlardan biri, kullanıcı dostu arayüzü ve motivasyon, eğlence, rekabet odaklı yapısıyla dikkat çeken Kahoot'tur. Kahoot, öğretmenin oyun sunucusu rolünü üstlendiği ve öğrencilerin yarışmacı olarak katıldığı oyun tabanlı bir öğrenci yanıt sistemi olarak dil eğitimine farklı bir boyut kazandırmaktadır. Yeni içeriğin (Örneğin; tanımlar, dil zamanları veya eş dizimler) tanıtımını ve bilginin pekiştirilmesini daha etkileşimli ve görünür hale getirerek, öğrencilerin dil bilgisi üzerinde ustalaşmalarına katkı sağlamakta ve dil sınıfının etkililiğini artırmaktadır (Kohnke ve Moorhouse, 2022).

Kahoot, rekabetçi oyun unsurlarıyla öğrenci katılımını ve motivasyonunu artırarak eğitimde çeşitli avantajlar sunmaktadır. Araştırmalar, Kahoot kullanan öğrencilerin genellikle geleneksel yöntemlere göre daha iyi akademik sonuçlar elde ettiğini göstermektedir (Kohnke ve Moorhouse, 2022; Wang ve Tahir, 2020). Kullanıcı dostu arayüzü öğretmenler ve öğrenciler için kolaylık sağlarken, anında geri bildirim öğrencilerin gelişimlerini izlemelerine yardımcı olur. Ayrıca platform olumlu sınıf dinamiklerini destekler, akran öğrenimini teşvik eder ve anonim katılımı kaygıyı azaltarak katılımı artırabilir. Çeşitli konular ve eğitim seviyelerinde kullanılabilir olması da Kahoot'u değerli bir eğitim aracı haline getirmektedir. Kahoot'un eğitimde kullanılması, bazı dezavantajları da beraberinde getirmektedir. Zaman baskısı, öğrencilerde strese neden olabilir ve eleştirel düşünme yerine tahmin yürütmeye yönlendirebilir. Teknik aksaklıklar, özellikle güvenilir olmayan internet bağlantıları, öğrenme deneyimini olumsuz etkileyebilir. Rekabetçi yapı, kaybetme korkusu yaşayan öğrencilerde kaygı yaratabilir ve hızlı yanıt verme odaklı olması yüzeysel öğrenmeye yol açabilir. Kötü tasarlanmış sorular öğrencilerin anlamasını zorlaştırabilir ve test tabanlı olması, içeriğin derinlemesine keşfini sınırlayarak dikkat dağınıklığına neden olabilir. Bu

faktörler, olumsuz etkileri azaltmak için dikkatli bir uygulamanın önemini ortaya koymaktadır (Wang ve Tahir, 2020).

2.4.2 Canva

Canva, öğrencilerin öğrenme rutinlerine dahil etmeleri için çeşitli görsel öğeler sunan popüler bir görsel medya platformudur. Öncelikle sınıf içi öğretim materyalleri, sunum slaytları, video oluşturma, poster düzenleme için kullanılır ve tüm kullanıcılar tarafından erişilebilir. Öğrenciler, yaratıcılıklarını kullanarak görsel tasarımlarına sıfırdan başlayabilir veya platform tarafından sağlanan şablonları kullanabilirler. Öğrenme sürecini daha çekici hale getirmek için animasyonlar ve GIF'ler de yer almaktadır. Platformun iş birliğine dayalı özellikleri çoklu e-posta paylaşımına, gerçek zamanlı düzenlemeye ve çeşitli formatlarda proje kaydetmeye olanak tanır. Öğrenciler, önemli bilgileri çıkarabilir ve bunları ilginç stillerde görüntüleyerek anlamlı bir öğrenme deneyimi yaratabilirler. Bu özellikler, öğrencileri başarılı dil yeterliğine ulaşmada hızlarını ve ilerlemelerini sürdürmeye motive ederek eğitim ve kariyer yaşamlarına fayda sağlar (Al Khakim, Wahidah ve Wirabhakti, 2024).

Canva, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif olarak katılmasını sağlayan etkileyici bir öğrenme ortamı olarak öğretmenler arasında yaygın bir kullanıma sahiptir. Günümüzde öğretmenlerin yalnızca rasyonel bir yaklaşımla değil aynı zamanda yaratıcı bir yöntemle öğrenmeyi gerçekleştirmeleri teşvik edilmektedir. Öğretim sürecinde öğretmenler ne kadar yaratıcı olursa, öğrenme deneyimi öğrenciler için o denli görsel ve etkileşimli hale gelir (Widiastuti ve Widayati, 2024). Canva, öğrencilerin yaratıcılıklarını ifade etmelerine ve pratik beceriler geliştirmelerine olanak tanır. Kullanıcı dostu arayüzü ve geniş tasarım örnekleri içeren kütüphanesi, öğrencilerin sosyal medya gönderilerinden pazarlama materyallerine kadar çeşitli amaçlar için görsel olarak etkileyici grafikler oluşturmalarını sağlar.

2.4.3 LearningApps

LearningApps platformu (<https://learningapps.org>), eğitim dünyasında interaktif alıştırmalar oluşturmak için kullanılan araçlar arasında yerini bulmuştur. 'Tüm Alıştırmalar' bölümü, farklı ülkelerden öğretmenler tarafından oluşturulmuş ve ders konularına ve zorluk seviyelerine göre sınıflandırılmış alıştırmaları içermektedir. Sitede öğretmenlerin derslerinde kullanabileceği büyük bir interaktif alıştırmalar koleksiyonu birikmiştir. Kullanıcılar, 'Yeni Alıştırma' bölümünde, kendi alıştırmalarını oluşturmak

için şablonlardan birini kullanabilir. Koleksiyonda yirmi etkileşimli alıştırma şablonunun yanı sıra oylama, takvim, not defteri, sohbet ve duyuru panosu gibi araçlar da bulunmaktadır (Fadeeva, 2020).

LearningApps uygulaması, kullanıcılarına çok çeşitli etkinlikler oluşturma yeteneği sağlar. Bu platform, ders içi etkinlikler oluşturmak için öğretim süreçlerinde kullanılabilir. Ayrıca çok çeşitli konulara yönelik çok sayıda önceden tasarlanmış etkinlik içerir. Bu etkinlikleri inceleyen eğitimciler, sınıflarına uygun materyaller oluşturabilir, mevcut etkinlikleri düzenleyebilir veya derslerine entegre edebilirler. LearningApps ayrıca öğretmenlerin kendi sınıflarını oluşturmaya ve öğrencileri sınıflarına dahil etmelerine olanak tanır. Bu uygulama, öğrencilerin çevrim içi derslerde kullanılan etkinliklere sonradan da kolayca erişmelerini sağlar (İnal ve Arslanbaş, 2021).

LearningApps, etkileşimli alıştırmalar geliştirmek için tasarlanmış bir çevrim içi platformdur ve eğitim süreçlerini destekleyen Web 2.0 uygulamalarının etkili bir örneğidir. Bu platform, öğretmenlerin farklı konu alanlarına yönelik zengin içerikler oluşturarak sınıf içi ve dışındaki etkinliklerde kullanmalarını sağlar. Yabancı dil öğretmenleri için LearningApps, öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine yönelik oyunlaştırılmış (gamified) alıştırmalar oluşturma fırsatı sunar. Platform, çeşitli alıştırma (quiz, bulmaca, yapboz ve oyun) şablonları ile öğretmenlerin ders içeriklerini zenginleştirerek öğrenci katılımını artırmalarına olanak tanır. LearningApps bu yönüyle yaratıcı öğretim stratejileri geliştiren öğretmenler için değerli bir kaynaktır ve öğrenme süreçlerini daha dinamik ve etkileşimli hale getirerek yabancı dil öğretiminin etkinliğini artırmayı amaçlamaktadır (Zheliaskov vd., 2020).

2.4.4 MeetingWords

MeetingWords, kullanıcıların ortak metin oluşturmaya sağlayan çevrim içi bir uygulamadır. Bu platform, iş birliğine dayalı öğrenme yaklaşımlarını destekler ve öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmelerine katkıda bulunabilir. Eş zamanlı düzenleme yapmayı, etkileşimli geri bildirim sunmayı sağlar ve öğrencilerin dil becerilerini geliştirmelerine olanak sağlayan bir öğrenme ortamı oluşturur. MeetingWords, grup çalışmaları ve tartışmalar için uygundur, öğretmenlerin ve öğrencilerin ders dışı zamanlarda da etkileşimde bulunmasını sağlayarak öğrenme sürecini zenginleştirir. Bu bağlamda MeetingWords, dil eğitiminin dinamik ve etkileşimli bir biçimde sürdürülmesine önemli katkılar sunmaktadır (MeetingWords, 2024).

MeetingWords uygulaması basit bir kullanım ara yüzüne sahiptir. Katılımcılar ortak bir kullanım alanı oluştururlar ve metin üzerinde birlikte çalışabilirler. Kullanıcılar anlık geri bildirim alabilirler ve iş birliği içinde düzenlemeler gerçekleştirebilirler, bu özellik platformun avantajları arasında yer almaktadır. Öğrencilerin yazma becerilerini geliştirmesine ve etkileşimli dil pratiği yapmalarına olanak tanır. İnternet bağlantısı gerektirmesi ve kullanıcıların çevrim içi ortamda dikkatlerinin dağılması ihtimali, uygulamanın dezavantajları arasında sayılabilir. Bu nedenle MeetingWords, dil eğitimi süreçlerinde etkili bir araç olarak kullanılırken, sınırlamaları da göz önünde bulundurmak gerekmektedir (MeetingWords, 2024).

2.4.5 Quizizz

Öğrencilerin oyun oynarken etkili ve eğlenceli bir şekilde öğrenme fırsatını yakaladıkları keşfedilmiştir. Bu keşiflerin yıllar içinde artmasıyla, sınıfta İngilizce öğretimi ve öğreniminde geleneksel yöntemlerin kullanımının azaldığı ve öğretmenlerin e-öğrenme platformları aracılığıyla öğrenmenin gerçekleştirildiği yeni bir döneme yöneldiği gözlemlenmektedir. Günümüzde e-öğrenme platformları arasında sıkça kullanılan örneklerden biri de Quizizz'dir. Bu popüler e-öğrenme platformu, öğretmenlerin ve öğrencilerin günlük derslerinde kullanabileceği sayısız quiz sunmaktadır. Web sitesinde bulunan quizler, internet bağlantısı olduğu sürece her yerde ve her zaman kopyalanabilir ve paylaşılabılır. Quizizz, ücretsiz bir platform olması ve kullanıcı dostu arayüzü sayesinde kolayca erişilebilir durumdadır. Öğretmenler, kendi tercihleri ve öğrencilerinin ihtiyaçlarına göre kendi quizlerini de oluşturabilmektedir. Bu anlamda öğretmenlerin Quizizz'i öğretim süreçlerinde kullanmayı tercih etmeleri oldukça anlaşılır bir durumdur (Lim ve Yunus, 2021).

Öğretmenler ve öğrenciler, dil öğreniminde etkili ve ilgi çekici bir araç olarak değerlendirmektedir ve Quizizz hakkında olumlu algılara sahiptir. Öğrenciler, platformu eğlenceli ve etkileşimli bulmakta, bu da İngilizce dil çalışmalarına olan ilgilerini sürdürmelerine yardımcı olmaktadır. Öğrenciler, ayrıca Quizizz derslere entegre edildiğinde motivasyonlarının arttığını ifade etmektedirler. Araştırmalar, öğrencilerin çevrim içi sınavları tamamlamanın eğlenceli yönünü takdir ettiklerini ve bu değerlendirme yöntemine yönelik olumlu tutumlara yol açtığını göstermektedir (Değirmenci, 2021; Lim ve Yunus, 2021; Miller, 2020). Öğretmenlerin bakış açısına göre, Quizizz anında geri bildirim ve öz değerlendirme fırsatları sunarak dil öğretimini canlandırır ve daha etkili öğrenme deneyimlerine katkıda bulunur. Genel olarak

Quizizz'in modern dil eğitiminde önemli bir rol oynadığı ve hem öğretme hem de öğrenme süreçlerine fayda sağladığı söylenebilir.

Quizizz kullanarak bir sınav yapmak için, öğretmenler hesaplarına giriş yaparak mevcut sınavlara erişir ve aralarından seçim yapar veya özel sınavlar oluşturur. Platform, resim ekleme, soruları karıştırma ve test görünürlüğünü kontrol etme seçenekleri de dahil olmak üzere kolay test özelleştirmesine olanak tanır. Öğretmenler ayrıca bir Excel dosyasından sorular yükleyebilir ve gerçek zamanlı öğrenci ilerlemesini ve sınıf performans ölçümlerini gösteren bir gösterge tablosu görüntüleyebilir. Sınav kurulduktan sonra öğretmenler öğrencilere, öğrencilerin bir hesaba ihtiyaç duymadan katılmalarını sağlayan bir erişim kodu sağlar. Sınavlar sınıfta canlı olarak yapılabilir veya ev ödevi olarak verilebilir, her öğrencinin öğrenme hızına göre uyarlanmış öğrenci hızında değerlendirmeleri destekler, bu da oyun sırasında herhangi bir teknik dezavantajı azaltmaya yardımcı olur (Miller, 2020).

2.4.6 StoryJumper

Dijital hikâye anlatımı, özellikle kullanıcı dostu yazılım olan StoryJumper sayesinde yazmayı daha ilgi çekici hale getirebilir. Bu çevrim içi dijital hikâye anlatım platformu, basit ve etkileşimli yapısı sayesinde geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşmış en popüler dijital hikâye anlatım sitelerinden biridir. Dijital hikayeler, öğrencilerin kendileri tarafından yapılabileceği gibi öğretmenler de başkaları tarafından yapılan dijital hikayeleri kullanabilir (Mohammad ve Yamat, 2020). StoryJumper, yüksek kaliteli hazır dijital illüstrasyonlar sunar; kullanıcılar ayrıca fotoğraflar yükleyebilir veya kendi çizimlerini hikayelerinin sayfalarında kullanabilirler. StoryJumper, kullanıcılarının yaratıcılık ve eğitim yeteneklerini dünya çapında paylaşımlarına ve iş birliği yapmalarına olanak tanır.

Güvey-Aktay (2020), öğretmen adayları ile yaptığı çalışmada, öğretmen adaylarının StoryJumper dijital hikâye anlatımı web sitesi hakkında olumlu bakış açılarına sahip olduklarını, dijital çağa uygun, erişilebilir, ilgi çekici ve öğretim bağlamlarında destekleyici olarak gördüklerini ortaya koymuştur. Katılımcılar platformun ses ekleme özelliğini, görsel araçlarını ve hikâyelerine sağladığı bütünsel görünümü takdir etmişlerdir. Ayrıca dijital masal yazma etkinliklerinin dilbilgisi becerilerine, ifade yeteneklerine ve çocuklarla çalışma deneyimlerine katkıda bulunduğunu belirtmişlerdir. StoryJumper yazmayı daha ilginç hale getirebilir. StoryJumper'da öğrencilerin yazma faaliyetlerini destekleyen birçok özellik bulunmaktadır. StoryJumper'da yazılarını

bitirdikten sonra öğrenciler bağlantıyı ziyaret ederek çalışma sonuçlarını başkalarına gösterebilirler (Nurlaela, Ilham ve Lisabe, 2022).

2.4.7 Tarsia

Tarsia, ücretsiz sunulan bir yazılım olarak öğretmenlerin yenilikçi ve öğrencilerin ilgisini çeken öğretim materyalleri geliştirmelerine olanak sağlar. Eğitim sektöründe yaygın bir şekilde kullanılmaktadır ve bilgi kavrayışını ölçen, hatırlamayı güçlendiren ve mantıksal düşünmeyi teşvik eden çeşitli bulmacalar üretme kapasitesine sahiptir. Bu yazılım, iki ila üç kişilik küçük gruplarda bilgi pekiştirme etkinliği ya da yarım günlük derslerin sonunda özetleyici bir etkinlik olarak kullanılabilecek bulmacalar oluşturur. Derslerinde Tarsia'yı uygulayan araştırmacılar, öğrencilerinden olumlu geri bildirimler almıştır (Stoten, 2017). Öğrenciler, bu yazılımı bilginin hatırlanmasını sağlayan ve analitik düşünme becerilerini geliştiren eğlenceli bir öğrenme etkinliği olarak görmektedir.

Tarsia, kullanımı oldukça kolay bir arayüze sahiptir. Farklı bulmaca türleri sunulmaktadır, öğretmenlerin öncelikle ihtiyaçlarına uygun bir bulmaca türü (Örneğin, kart eşleştirme veya kavram haritası) seçmesi gerekmektedir. Sonrasında, seçilen bulmaca türüne uygun olarak, sorular ve cevaplar yazılır. Bulmacayı daha etkileşimli hale getirmek için görsel içerikler (resimler, grafikler) eklenebilir. Öğretmenler, soruların sıralamasını değiştirebilirler ve yanıtları karıştırabilirler, böylece bulmacayı dikkat çekici hale getirme imkanına da sahip olurlar. Tarsia ile yabancı dil öğretiminde kelimelerin anlamları ya da resimleri kullanılarak kelime eşleştirme etkinlikleri tasarlanabilir. Bu uygulama ile eğlenceli bulmacalar oluşturulabilir. Son aşamada, oluşturulan bulmacanın kaydedilip öğrencilerle paylaşılması gerekmektedir (Tarsia, 2024).

2.4.8 Voki

Çevrim İçi eğitim araçlarında animasyonlu karakterlerin dil öğrenmede konuları kişiselleştirme ve öğrenci katılımını artırma konusundaki potansiyel yararları bulunmaktadır. Özellikle Voki gibi web tabanlı uygulamalar, 30'dan fazla dilde çeşitli karakterler, arka planlar ve konuşma sesleri gibi geniş bir özelleştirme yelpazesi sunarak öğretmenlerin ders içeriklerini öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçlarına göre uyarlamalarına olanak tanımaktadır. Bu özellikler, dil öğretimini daha etkileşimli hale getirirken, aynı zamanda öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştirmektedir (Karakaş, 2023).

Voki platformu, kullanıcıların çeşitli karakterler, hayvanlar, tarihî figürler ve diğer sembollerden ilham alarak avatarlar oluşturmalarına olanak tanır. Bu platformda

kullanıcılar, metin okuma özelliğine sahip çeşitli ses ve aksan seçenekleri arasından seçim yaparak veya mikrofonla doğrudan seslerini kaydederek mesajlarını özelleştirebilirler. Yüz ifadelerini doğrudan yansıtamasa da avatarın karakter, kıyafet, saç rengi ve stili gibi görsel unsurları, kullanıcıların kişilik özellikleri, tercihleri ve bireysel kimlikleri hakkında ipuçları sunar. Sesli mesaj kullanıldığında ise tonlama ve vurgulama gibi sözlü ipuçları daha belirgin hale gelir. Bu özellikler, çevrim içi sınıf ortamında sosyal varlık hissini güçlendirerek, kullanıcıların iletişim sırasında zihinsel olarak somut bir ses ve görüntü oluşturma eğilimini destekler. Görsel ve işitsel ipuçlarının bütünleşik olarak kullanılması, sanal öğrenme ortamında ‘gerçek’ bir kişi algısı oluşturarak topluluk hissini artırma potansiyeli taşır (Cunningham, 2015).

Voki uygulamasında Voki, Voki Classroom ve Voki Presenter olmak üzere öğrencilerin sanal sınıflara dağıtılabildiği ve farklı dillerin kullanılabildiği üç ana bölüm vardır. Voki bölümünde, bireysel çalışmalar yapılabilir ve ücretsiz olarak kullanılabilir. Voki Classroom, 15 günlük ücretsiz deneme süresinden sonra ücretli olsa da ödev vermeye, öğrencilerin sayfalarını paylaşmaya ve sınıf veya okul genelinde düzenlenen etkinliklerde öğrencilerin gelişimini izlemeye olanak tanır. Son olarak, Voki Presenter bölümü sınırsız ses ve sunu ekleme yeteneğine sahiptir, ancak deneme süresi sonunda ücretli olarak kullanılabilir (İnal ve Arslanbaş, 2021).

2.4.9 Quizalize

Quizalize, İngilizce dil eğitimini destekleyen çok yönlü bir oyun tabanlı dil öğrenme uygulamasıdır ve çeşitli özellikler sunmaktadır. Bu uygulama, İngilizce öğretmenlerinin ders içeriklerini eğitim hedefleriyle uyumlu hale getirmelerine olanak tanıyan, çok sayıda multimedya ögesi (görseller ve videolar gibi) içeren özelleştirilebilir quizler sunar. Platformun anlık geri bildirim işlevi ve performans analiz araçları, öğrenci ilerlemesini takip ederek öğretmenlerin öğretim yöntemlerini etkin bir şekilde uyarlamalarına olanak tanır. Ayrıca Quizalize’in çok oyunculu oyun modu, öğrencilere işbirlikçi bir öğrenme ortamı sağlamakta ve akran etkileşimini teşvik etmektedir (Muslimin ve Ivone, 2024). İngilizce dil öğretmenleri bu özellikler aracılığıyla öğretim programı hedefleri ve öğrencilerin dil yeterlilik seviyelerine uygun, etkileşimli ve ilgi çekici quizler oluşturabilir ve anlık geri bildirim sağlayarak öğrencilerin gelişimini destekleyebilir. Çok oyunculu oyun modu özellikle motivasyonu artırır ve öğrenme sürecini hem etkili hem de keyifli hale getirir.

Quizalize, öğrenci katılımını artırmak, motivasyonu yükseltmek ve öğrenmeyi desteklemek için kullanılabilecek oyunlaştırılmış bir quiz oluşturma aracıdır. Öğretmenler, öğrencilerin kendilerine verilen bir kod ile erişebileceği çeşitli quizler hazırlamak için Quizalize'yi kullanabilir. Öğrenciler quizleri çözerken, öğretmenler öğrencilerin performanslarına ilişkin önemli içgörüler ve analiz verileri toplar ve öğrencilerin ilerlemesini gerçek zamanlı olarak takip ederler. Bu raporlar, özellikle biçimlendirici değerlendirme süreçlerinde, öğretmenlere etkili müdahaleler planlamak, öğrencilere farklılaştırılmış öğrenme olanakları sunmak ve ders planlama ile öğretim stratejilerini geliştirmek için ihtiyaç duyulan temel verileri sağlar (Mohd vd., 2023).

Quizalize, eğitimciler ve öğrenciler için faydalı benzersiz özellikler sunan çok yönlü bir dijital biçimlendirici değerlendirme aracı olarak kullanılmaktadır. Öğretmenlerin öğretim ihtiyaçlarına uyacak şekilde özelleştirilebilen sınavlar ve değerlendirmeler oluşturmalarına olanak tanır. Önemli avantajlarından biri, öğrencilerin kişisel dijital cihazlara veya internet bağlantısına sahip olmalarını gerektirmemesidir. Bu özellik onu kaynakların yetersiz olduğu ortamlar için uygun hale getirmektedir. Bunun yerine, öğretmenler basılı kartlar kullanarak öğrencilerin yanıtlarını taramak için tek bir cihaz kullanabilirler. Böylece özellikle teknoloji erişiminin sınırlı olduğu ortamlarda avantajlıdır. Quizalize, ayrıca sınıf performansı ve bireysel öğrenci raporları hakkında istatistikler sunan bir eğitimci kontrol paneli sağlar. Araç, kapalı sorular için otomatik puanlama ve ağırlıklı puanlama seçenekleri ile çoktan seçmeli ve açık uçlu sorular dahil olmak üzere çeşitli madde türlerini desteklemektedir. Bununla birlikte, değerlendirme için öğretmen girdisine dayanan açık uçlu yanıtları notlandırma yeteneklerini hala geliştirmektedir. Genel olarak Quizalize, erişilebilirliği ve kapsamlı geri bildirim özellikleriyle öne çıkmakta ve çeşitli eğitim bağlamlarında biçimlendirici değerlendirme için değerli bir kaynak haline gelmektedir (Çekiç ve Bakla, 2021).

2.4.10 Book Creator

Book Creator uygulamasında öğretmen hesabı, öğretmenin bir sınıf düzeninde kitaplık oluşturmaya ve bunu bir “davet kodu” kullanarak öğrencilerle paylaşmasına olanak tanır. Ayrıca öğretmenler sınıf içi kullanım için Book Creator kaynaklarına, sınıf seviyeleri ve derslere göre erişebilirler. Bu platform, öğrencilerin sıfırdan kitap oluşturmalarını sağlayan özelleştirilebilir şablonlarla kolaylaştırılan, çeşitli konularda farklı yazma amaçlarını desteklemektedir. Kullanıcılar, metin, resim, ses ve video kayıtları dahil olmak üzere bir dizi içerik türü eklemekten önce geleneksel veya çizgi

roman tarzı bir düzen seçerek başlar. Book Creator, kitapları 27 farklı dilde yüksek sesle okuyabilen, erişilebilirliği ve katılımı artıran benzersiz bir metinden sese işlevine sahiptir. Platform ayrıca kapsayıcı tasarımı sayesinde iki veya daha çok dilliliği teşvik etmekte, kütüphaneleri paylaşabilen ve birbirlerinin projelerine katkıda bulunabilen kullanıcılar arasında iş birliğine dayalı yazımı desteklemektedir (Ezeh, 2020).

Öğrenciler, Book Creator kullanırken her sayfaya kendi seslerini de eklerler. Diğer öğrencilerin bu kitapları okuma anlama, yorum yapma, özet yazma ve kitap değerlendirme gibi etkinlikler için kullanması, öğrenciler arasında etkileşim ve iş birliğini artırmaktadır. Bu süreç, yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmenin yanı sıra, öğrencilere kendi seslerini ve fikirlerini ifade etme fırsatı sunar. Öğrenciler, bu tür çok yönlü etkinlikler aracılığıyla hem dil becerilerini hem de eleştirel düşünme yeteneklerini pekiştirmektedirler. Bu bağlamda Book Creator uygulamasının sağladığı etkileşimli ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri, öğrencilerin daha anlamlı bir şekilde katılım göstermelerini teşvik etmektedir (Song ve Kao, 2023).

Eubanks, Yeh ve Tseng (2018) Book Creator aracının yazma atölyelerine entegrasyonunun etkisini incelemiştir. Araştırma, bir Çin ilkokulunda ikinci sınıf öğrencilerinin yazım derslerindeki katılımını gözlemlemiş ve hikâye yazma sürecinin geleneksel materyallerle desteklendiğini belirtmiştir. Öğrenciler, dijital ortamda hikâye uygulamalarını kullanmışlardır. Bulgular, dijital hikâye yazma aracı kullanımının öğrencilerin yazma becerilerinde, motivasyon ve katılımlarında önemli artışlar sağladığını, ayrıca konuşma, okuma ve dinleme becerilerinde de gelişim gösterdiğini ortaya koymaktadır. Çalışma, dijital araçların dil öğreniminde olumlu tutumlar ve sonuçlar sağladığını vurgulamaktadır.

2.4.11 ChatGPT

ChatGPT, OpenAI tarafından geliştirilen ve aldığı girdilere dayanarak insan benzeri metinler üreten bir doğal dil işleme sistemidir. Temel özellikleri arasında, konuşma yeteneklerini geliştiren büyük ölçekli önceden eğitilmiş bir dil modeli tarafından desteklenen sorguları gerçek zamanlı olarak anlama ve yanıtlama yeteneği bulunmaktadır. ChatGPT, bir doğal dil işleme sistemi olarak, çeşitli özellikleri sayesinde güçlü bir araçtır. Konuşmaların bağlamını anlayarak uygun yanıtlar üretebilir. Ayrıca İngilizce, İspanyolca, Fransızca ve Almanca gibi birçok dilde yanıt oluşturabilme

yeteneğine sahiptir. Bunun yanı sıra ChatGPT, resmi, gayrı resmi ve esprili gibi farklı stillerde de yanıtlar üretebilir (Deng ve Lin, 2022).

ChatGPT'in öğrenme değerlendirmesi oluşturma, pedagojik uygulamaları geliştirme, sanal kişisel rehberlik sağlama, makale veya araştırma yazısı taslağı oluşturma ve fikir üretme şeklinde en az beş faydası bulunmaktadır. Ancak akademik dürüstlük sorunları, adaletsiz öğrenme değerlendirmesi, yanlış bilgi sağlama ve yapay zekaya aşırı bağımlılık gibi bazı riskler de taşımaktadır (Sok ve Heng, 2023).

Yapay zekanın İngilizce dil öğretiminde kullanımı, bazı önemli yenilikler sağlamaktadır. ChatGPT öğretim materyali hazırlama, sınav hazırlama ve değerlendirme yapma gibi görevleri desteklemektedir. Ayrıca ders planları hazırlama, öğrencilerin gelişimini raporlama ve daha kapsayıcı öğrenme faaliyetleri geliştirme konularında yardımcı olmaktadır (Susanto vd., 2024). Bununla birlikte öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına uyum sağlama, dil pratiği yapma ve aktif öğrenmeyi teşvik etme gibi avantajlar sunarken; harmanlanmış öğrenme ve oyunlaştırılmış deneyimler gibi yenilikçi yaklaşımlara da ilham vermektedir.

ChatGPT, yabancı dil yazma eğitiminde öğrenci tercihlerini, hata tespiti ve yazma değerlendirmesini geliştirerek etkili bir araç olarak öne çıkmaktadır. Yazma becerilerinin çeşitli yönlerine sağladığı katkılarla dil öğreniminde önemli bir potansiyel taşır. Ancak derin yapı ve pragmatik hataları algılamadaki sınırlamaları, insan desteğiyle dengeli bir kullanımın gerekliliğini göstermektedir (Teng, 2024). ChatGPT'nin öğretmen rehberliğinde dikkatli bir şekilde uygulanması, yabancı dil yazma bağlamında hem öğretme hem de öğrenme deneyimlerini en üst düzeye çıkarabilir.

2.4.12 Perplexity.AI

Perplexity AI, konuşma arayüzleri aracılığıyla kullanıcı etkileşimlerini geliştirmek için yapay zekadan yararlanan gelişmiş bir araçtır. Doğruluk ve derinlik için birden fazla kaynağı entegre ederek karmaşık sorulara ayrıntılı yanıtlar sağlamada mükemmel olduğu söylenebilir. Bu özelliği onu özellikle eğitim ortamlarında değerli kılmaktadır. Hızlı öneriler ve kaynaklarla dipnotlar sunarak öğrencileri destekleyebilir, böylece araştırma ve öğrenme deneyimini geliştirebilir. Perplexity AI, diğer büyük dil modelleri gibi dil öğrenmedeki olası riskleri azaltır. Bununla birlikte uygulamadan en üst düzeyde yararlanmak için önyargı, etik hususlar ve şeffaflıkla ilgili zorlukların dikkatle yönetilmesi gerekir (Nezamuldeen ve Jafri, 2024).

Perplexity AI, ilgili ve güncel içerik üretme yeteneği sayesinde eğitim bağlamlarında önemli avantajlar sunar. Perplexity AI, doğal dil işleme temelli makine öğrenimi algoritmalarını kullanarak araştırma makaleleri ve gerçek dünya vaka çalışmaları gibi çeşitli kaynaklardan gelen kapsamlı verileri analiz edebilir. Bu yetenek, alandaki en son teorileri, teknolojileri ve uygulamaları doğru bir şekilde yansıtan eğitim materyallerinin oluşturulmasına olanak tanıyarak öğrencilerin güncel ve ilgili bilgilere erişmesini sağlar (Yelamarthi vd., 2024).

Öğretmenler, en iyi öğrenme materyallerini oluşturma sorumluluğu taşırlar. Yapay zekâ ile bu sorumluluk daha etkili bir şekilde yerine getirilebilir. Yapay zekâ üretilen öğrenme materyallerinin kalitesi ve anlamı üzerinde olumlu bir etki yaratmaktadır. Perplexity AI, kapsamlı ve yüksek doğrulukta cevaplar bulmak için kullanılabilen bir sohbet robotu ve arama motorudur. İngilizce öğretmenleri, bu uygulamayı İngilizce öğrenme materyalleri ile ilgili bilgileri bulmak için kullanabilirler, çünkü bu yapay zekâ kesin ve doğru bilgiler sunmaktadır. Perplexity AI arama motoru tarafından sağlanan bilgiler, güvenilir kaynaklardan gelmektedir ve öğretmenlere sağlanan bilgi destekli bağlantılara doğrudan erişim imkânı tanımaktadır (Arbi, 2024). Sonuç olarak Perplexity'nin, İngilizce öğrenme materyallerinin hazırlanma sürecine destek vermek için etkili çözümler sunduğu söylenebilir.

2.4.13 Grammarly

Grammarly, dil hatalarını ve dil bilgisi hatalarını kontrol etme konusunda yardımcı olan bir yazım destek uygulamasıdır. Bu araç, dil bilgisi hatalarını düzeltmenin yanı sıra kelime yazımını da kontrol eder ve intihal sorununu ortadan kaldırır. Grammarly, çevrim içi diğer yazılı verileri kontrol ederek akademik alanda intihal gibi kötü davranışları tespit edebilir. Ücretsiz versiyonu sınırlı olup, hatalı alanları gösterirken otomatik düzeltme sunmamaktadır. Premium versiyonu ise hataları tanımlayıp, vurgulanan alanlarda kolayca tıklanarak düzeltmeler sunar. Premium uygulama, hızlı bir şekilde otomatik düzeltmeler sağlayarak kullanıcı deneyimini iyileştirir ve bu otomatiklik, yazarın internet bağlantı hızına bağlı olarak da değişkenlik gösterebilir. Grammarly, profesyonel sektörde çalışanlar için farklı uygulamalar sunarak yazma süreçlerini hızlandırır ve yazılı ürünlerin daha etkileyici görünmesine yardımcı olur (Perdana vd., 2021).

Dijital çağda yazılı iletişim; akademik, profesyonel ve kişisel alanlarda son derece önemlidir. İyi hazırlanmış ve hatasız içerik talebi arttıkça, bireyler yazma yetkinliklerini

geliştirmek için güvenilir ve etkili yazım yardımı sunan araçları aramaktadır. Bu araçlar arasında Grammarly, yazma görevlerine yaklaşımı devrim niteliğinde değiştirmeyi amaçlayan ve yaygın olarak benimsenen bir yapay zekâ destekli platform olarak öne çıkmaktadır. Akademik ve profesyonel ortamlarda kusursuz gramer ve etkileyici bir yazım stiline ne kadar önemli olduğu bilinmektedir. Dil bilgisi hataları ve tutarsız yazım stili, en parlak fikirlerin ve araştırma bulgularının etkisini azaltabilir. Grammarly, gelişmiş algoritmaları ve kullanıcı dostu arayüzü ile öğrencilerin, profesyonellerin ve her kesimden yazarların çeşitli ihtiyaçlarını karşılayarak yazımda gramer ve stil geliştirmeye odaklanmaktadır (Raheem vd., 2023). Grammarly'nin misyonu, bu boşluğu kapatmak ve yazarların düşüncelerinin özünü yakalayan etkili içerikler üretmelerine yardımcı olmaktır.

Grammarly, mevcut çevrim içi dilbilgisi denetleyicilerinden biri olarak bilinmektedir. İngilizce öğrenmede teknolojik bir yazılım olarak ortaya çıktığından beri İngilizce metin yazmada ve akademik gelişim üzerinde hızlı bir etkiye sahiptir. Grammarly'nin doğruluk, netlik, bağlılık, teslimat, intihal ve uygunluğu kontrol etme gibi kullanımında altı avantaj kategorisi bulunmaktadır. Astuti vd. (2023), Grammarly'nin zayıf yönlerini de ortaya koymuşlardır. Grammarly'nin zayıf yönleri arasında internet bağlantısı olmadan erişilememesi, elektrik ve internet bağlantısının sabit olmasının gerekliliği, tüm özelliklere erişmek için yüksek hızlı internet bağlantısına ihtiyaç duyulmasıdır. Öte yandan, Grammarly'yi başka bir platforma bağlı kullanmanın etkisiz olması, ücretsiz sürümün eksik bir hizmet olması bu yazılımı yaygın olarak kullanmayı önlemektedir. Sın olarak, premium sürüme erişmek için ödeme yapılması gerekmektedir. Ayrıca bazı özel isimleri tanımlayamaması Grammarly'nin zayıf yönleri arasında gösterilmektedir.

2.4.14 Gamma.app

Gamma.app, kullanıcıların hızlı bir şekilde profesyonel sunumlar oluşturmasını sağlayan bir yapay zekâ destekli sunum aracıdır. Eğitimcilerin esneklik ve stil özelleştirme unsurlarını birleştiren bir kullanıcı arayüzünden yararlanarak çok kısa sürede detaylı sunumlar hazırlamasına olanak sağlar. Gamma ile sunum hazırlamak için taslak şablonlar kullanılabilir. Bu şablonlar farklı görsel temalara sorunsuz bir şekilde yeniden şekillendirilerek uyarlanabilir. Bu özellik sayesinde, öğretmenler materyallerini farklı eğitim ortamlarına uyacak şekilde uyarlayabilirler ve öğrencilerin ilgisini etkili bir şekilde çekebilirler (Gamma, 2024).

İngilizce dil eğitiminde Gamma platformu çeşitli avantajlar sunmaktadır. Öğretmenler bu aracı, kelime dağarcığı oluşturmak, dil bilgisi derslerine içerik hazırlamak, farklı dil öğrenme etkinliklerine hitap eden etkileşimli ve görsel materyaller oluşturmak için kullanabilirler. Örneğin; bir öğretmen ders taslaklarını planlayabilir veya konu özetlerini oluşturabilir ve Gamma'nın bunları sınıf kullanımına uygun tutarlı bir yapıda biçimlendirmesine izin verebilir. Platform ayrıca sunumları öğrenme için gerekli olan resim ve videolarla zenginleştirir. Bu özellik, öğrenciler görsel ve metinsel bilgileri daha kolay ilişkilendirebildikleri için anlamayı ve akılda tutmayı teşvik etmek açısından değerlidir (Gamma, 2024).

Gamma.app'in bir diğer önemli özelliği de iş birliği ve paylaşım yapmaya olanak sağlamasıdır. Öğretmenler, sunumları farklı cihazlarda öğrencilerle paylaşabilir ve materyalleri uzaktan öğrenme ortamları için ulaşılabilir hale getirebilir. Sonuç olarak Gamma, dijital ders materyallerinin görsel ve etkileşimli kalitesini yükseltirken, sunum hazırlamayı kolaylaştırmak açısından İngilizce eğitimcileri için oldukça pratik bir araçtır. Gamma ile öğretmenler pedagojiye daha fazla zaman ayırırken, sunum tasarımına daha az zaman ayırıp, farklı seviyelerdeki öğrenciler için ilgi çekici ve erişilebilir içerikle öğrenme deneyimini geliştirebilirler (Gamma, 2024).

2.4.15 Steve.AI

Steve.AI, metin içeriklerini görsel olarak ilgi çekici video formatlarına dönüştüren, yapay zekâ odaklı bir platformdur. Yazılı senaryoları ayrıntılı video sahnelerine dönüştürür ve animasyonlu videolar oluşturmayı sağlar. Otomatik olarak oluşturulan animasyonlu avatarlar gibi özellikleri sayesinde öğretmen ve öğrencilere video üretimi için olanak sağlar. Platform, zengin bir animasyonlu karakter kütüphanesine sahiptir, özelleştirilebilir görsel temalar içerir ve kullanıcıların hedeflerine uygun içerik oluşturmasına yardımcı olur (Steve.AI, 2024).

Dil eğitimcileri için Steve.AI dikkat çekici özelliklere sahiptir. Özellikle farklı öğrenme stillerine sahip öğrenciler için, çoklu ortam materyalleri ve etkileşimli eğitim içerikleri oluşturulmasını sağlar. Steve.AI çeşitli dillerde animasyonlar, karakterler ve seslendirmeler ekleme özellikleri sayesinde öğretmenlerin hem kültürel olarak kapsayıcı hem de dil açısından doğru ve otantik içerikler sunmalarını destekler. Steve.AI, dijital materyallerin oluşturulmasını kolaylaştırarak, İngilizce öğretmenlerinin kavramları,

dilbilgisi konularını, kelimeleri görsel ve etkileşimli olarak hazırlamalarına olanak sağlar (Steve.AI, 2024).

Steve.AI'ı dil eğitiminde kullanan öğretmenler, zor kavramların açıklanmasına ve konuşma pratiği yapılması için gereken videoların hazırlanmasına katkı sağlayan bu uygulama ile öğrencilerin dili bağlam içerisinde öğrenmelerini desteklerler. Örneğin; öğretmenler animasyonlu avaturları ve çeşitli dil seçeneklerini kullanarak, gerçek hayat senaryolarını örneklendiren diyalog alıştırmaları ve dinlediğini anlama etkinlikleri oluşturabilirler, böylece öğrenme sürecini daha etkileşimli ve bağlamla ilgili hale getirebilirler (Steve.AI, 2024).

2.4.16 Runway.AI

Runway.AI, video düzenleme, dijital içerik üretme ve görsel içerik oluşturma amacıyla kullanılan yapay zekâ destekli bir araçtır. Bu araç, eş zamanlı iş birliği yapmayı ve kolaylıkla dijital içerikler oluşturmaya sağlar. Runway.AI, eş zamanlı çalışmaya olanak sağlamasının yanında geri bildirim verme özelliği ile iş birlikli çalışmaları destekler. Bu özellik sayesinde, öğrenciler yapay zekâ araçlarının gücünden yararlanarak akran değerlendirmeleri yapabilirler ve iş birliğine dayalı projeler üzerinde çalışabilirler (Runway.AI, 2024).

Dil eğitimi bağlamında, İngilizce öğretmenleri, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini zenginleştiren, ilgi çekici dijital materyaller geliştirmek için Runway.AI'ı kullanabilirler. Eğitimciler, yapay zekâ destekli görselleri ve videoları derslerine uyarlayarak tartışmaları kolaylaştırabilir, yaratıcılığı teşvik edebilir ve farklı öğrenme stillerine hitap edebilirler. Bu yaklaşım sadece eğitim ortamını zenginleştirmekle kalmaz, aynı zamanda öğrencilerin yapay zekâ araçlarının kaçınılmaz dünyasında farkındalık sahibi olmalarına ve bu araçları bilinçli bir şekilde kullanmalarına imkân sağlar (Runway.AI, 2024).

2.4.17 Conker.AI

Conker.AI, öğretmenlerin hızlı bir şekilde test hazırlamalarına imkân sağlayan, yapay zekâ destekli yenilikçi bir platformdur. Conker.AI, belirli konularda, hedeflenen kazanımlara uygun, belirli bir seviyeye göre içerikler hazırlamaya sağlar. Bu platform, öğretmenlere hızlı ve kaliteli sınav hazırlama konusunda destek olarak, eğitimcinin ders planlamasına ve öğretimine daha fazla odaklanmasına yardım eder. Conker.AI aracına herhangi bir web tarayıcısı üzerinden ulaşılabilir ve kullanıcı dostu bir ara yüze sahiptir. Kullanıcılar, çoktan seçmeli veya sürükle-bırak gibi çoklu sınav formatlarından

istedikleri gibi seçim yapabilir ve ön izleme yapabilirler. Hazırlanan içerikler linkler ve kodlar yardımıyla öğrencilerle paylaşılabilir ve öğrenciler kayıt olmadan da içeriklere ulaşabilirler (Conker.AI, 2024).

Conker.AI, birçok sınıf içi uygulamaları bünyesinde barındırmaktadır. Örneğin; öğretmenler Conker.AI'ı değerlendirme yapmak veya ısınma etkinlikleri oluşturmak için kullanabilirler. Ayrıca Conker.AI aracı ile öğretmenler, konuların öğrenilmesinden sonra sınavlar ekleyerek, konunun ne düzeyde anlaşıldığını tespit edebilirler. Genel olarak Conker.AI, özellikle ölçme ve değerlendirme etkinlikleri geliştirilmesini sağlayarak eğitimde teknoloji kullanımına katkı sunar (Conker.AI, 2024).

2.4.18 QuestionWell.AI

Yapay zekâ kullanarak otomatik olarak sorular ve cevaplar oluşturabilen bir uygulama QuestionWell'dir. Bu otomatik sınav sorusu oluşturma aracı, öğretmenler tarafından yalnızca sitesinde bir hesap oluşturarak ücretsiz olarak kullanılabilir. İngilizce sorular oluşturma yanı sıra, öğretmenler aynı zamanda Türkçe sorular da hazırlayabilirler (Hakeu vd., 2023).

QuestionWell.AI, eğitimciler için özel olarak tasarlanmış, hızlı ve kolay şekilde testler ve sınavlar oluşturmayı sağlayan yapay zekâ destekli bir araçtır. Öğretmenlerin değerlendirme etkinliklerini geliştirmeye ayırdıkları zamanı azaltarak, ders etkinliklerine daha fazla odaklanmalarını sağlar. QuestionWell.AI, kullanıcı dostu bir arayüz sunar. Eğitimciler belirli konuları veya anahtar kelimeleri yazarak direkt değerlendirme sorularını oluşturabilirler. Oluşturulan soruları öğretim hedeflerine veya öğrenci özelliklerine daha iyi uyacak şekilde özelleştirebilirler ve öğrenciler için daha kişiselleştirilmiş bir öğrenme deneyimi sağlayabilirler. Eğitimciler QuestionWell.AI sitesine giriş yaptıktan sonra, kısa zamanda testler oluşturmaya başlayabilirler. Platform çok yönlü olması sayesinde, farklı disiplinlerden öğretmenlerin, özelleştirilmiş ve zenginleştirilmiş değerlendirme içerikleri geliştirmelerine imkân sağlayarak eğitimde daha kapsamlı bir yaklaşımı desteklemektedir (QuestionWell.AI, 2024).

2.4.19 Quizgecko

Quizgecko, eğitimcilerin direkt metin içeriklerinden sınav hazırlayabilen, yapay zekâ destekli bir araçtır. Bu araç, herhangi bir metinden çoktan seçmeli, doğru/yanlış, kısa cevaplar ve bilgi kartları gibi çeşitli soru formatlarında değerlendirme oluşturmayı sağlar. Quizgecko, standart sorular hazırlamanın ötesinde, öğretmenin sınav üzerinde

düzenlemeler ve özelleştirmeler yapabilmesine olanak sağlar. Bu özellik, öğretmenlerin soruları farklı öğrenci ihtiyaçlarına ve özelliklerine göre uyarlamalarına imkân sağlar. Ayrıca, hızlı soru hazırlama ve anında geri bildirim yapma fırsatı sayesinde etkileşimli ve dinamik bir öğrenme ortamı oluşmasına katkı sağlar. Quizgecko dijital ve yenilikçi sınıflara uyarlanabilmesi yönüyle aktif öğrenmeyi teşvik eder. Öğretmenler, Quizgecko'yu öğrenilen konuların pekiştirilmesi ve ölçme değerlendirme amacıyla kullanabilirler. Yapay zekâ destekli bir araç olan Quizgecko, dijital eğitim alanında kayda değer bir gelişmeyi temsil etmektedir ve günümüzün giderek artan teknoloji odaklı eğitim ortamına önemli bir katkı sağlamaktadır (Quizgecko, 2024).

2.4.20 Voicemaker

Voicemaker, metinden ses içeriği oluşturmayı sağlayan önemli ve etkili bir araçtır. 130'dan fazla dilde 1.000'den fazla yapay zekâ destekli sesi destekler. Platform, eğitim içeriği geliştirmek konusunda oldukça gelişmiştir ve özelleştirilebilir ses parametreleri içerir. Voicemaker'ın dikkat çeken özelliklerinden biri, kullanıcıların duraklamalar ve vurgu gibi özellikleri ayarlamalarını sağlaması ve sese insan benzeri bir kalite katan ses efektleridir. Böylece sesli kitaplar, videolar ve interaktif öğrenme materyalleri gibi profesyonel düzeyde ses gerektiren uygulamalar için uygun içerik sağlamaktadır. Voicemaker, İngilizce dil eğitiminde önemli bir kaynak olarak kullanım imkânı sağlamaktadır, dil eğitiminde telaffuzun önemi büyüktür ve bu araç ile özgün telaffuz edilmiş içeriklere erişebilmek mümkündür. Öğretmenler bu aracı, kelime pratiği yaptırmak, dinleme becerisi kazananımları için alıştırma hazırlamak veya fonetik eğitimi için ses materyalleri geliştirmek için kullanabilirler. Böylece, öğretmenler öğrencilerinin özgün ve otantik materyallere ulaşmalarını sağlayarak özellikle dinleme ve konuşma becerilerinin gelişmesine katkıda bulunabilirler (Voicemaker, 2024).

2.4.21 WowTo

WowTo, eğitimciler için ilgi çekici videolar ve içerikler geliştirmeyi sağlayan yapay zekâ destekli bir platformdur. Yazılı içerikleri özelleştirilmiş videolara dönüştürmeyi sağlar. Bu özelleştirme sayesinde eğitimciler, çeşitli ve zenginleştirilmiş içerikler geliştirerek teknoloji odaklı ve aktif öğrenme ortamları oluşturabilirler. Etkileşimli öğeler, altyazılar ve görsel yardımcıları eğitim içeriğini daha etkili ve akılda kalıcı hale getirirler. Araç, yapay zekâ destekli ses entegrasyonu ve animasyonlar ile etkileşimli ve dinamik öğrenme ortamları oluşturulmasına olanak sağlar. İngilizce sınıflarında WowTo, dijital dil

öğrenme materyalleri geliştirmek için güçlü bir kaynak olabilir. Öğretmenler, kelime alıştırmaları, dil bilgisi etkinlikleri ve telaffuz çalışmaları için bu aracı kullanabilirler. Ayrıca otantik ve özgün içerikler geliştirilmesine katkı sağlar. Bu sayede, dil öğretiminde dinleme ve konuşma becerilerinin gelişmesine katkıda bulunabilir (WowTo.AI, 2024).

2.4.22 WriteReader

WriteReader, öğrencilerin kendi dijital kitaplarını oluşturmalarına olanak sağlayan bir araçtır. Bu yenilikçi araç sayesinde, öğrenciler kendi hikayelerini oluşturabilirler ve sonra etkileşimli dijital bir kitap şekline dönüştürebilirler. Araç, yazma ve okuma becerilerinin geliştirilmesini sağlar. Bu yönüyle, öğrencilerin dil edinimlerine, yaratıcı yazma becerilerinin gelişmesine ve özgün içerikler geliştirilmesine katkı sağlar. WriteReader yapay zekâ odaklı teknolojisi ile öğrencilerin gelişimlerinin takip edilmesini de sağlayarak öğretmenlere yol gösterir. Araç, öğrencilerin hedef dilde içerik geliştirmelerine olanak sağladığı için yabancı dil öğrenimi bağlamında özellikle fayda sağlamaktadır. Öğrenciler, kendi içeriklerini geliştirebildikleri için eğlenceli ve özgün dijital materyaller oluşturabilirler. İngilizce sınıflarında WriteReader, öğrencilerin İngilizce yazarak, dinleyerek ve okuyarak dil becerilerini geliştirmelerine katkı sağlar. Dijital kitaplar oluşturarak öğrenciler dille etkileşim haline geçerler ve kalıcı öğrenme gerçekleşebilir. Öğretmenler de WriteReader'ı öğrencilerin gelişimini takip etmek, geri bildirim vermek ve iş birliğine dayalı yazma etkinlikleri ile dil öğretiminde kalıcılığı sağlamak amacıyla kullanabilirler (WriteReader, 2024).

2.5 Dijital Materyallerin Dil Öğretiminde Kullanılması

Öğrenciler 12 yıl boyunca İngilizce öğrenmelerine rağmen dili tam anlamıyla ustalıkla kullanamamaktadırlar. Bunun temel nedeni, dili doğru bir şekilde öğrenememeleridir. Öğrencilerin büyük çoğunluğu İngilizceyi yalnızca yazılı bir metin olarak almakta, dil hakkında okumakta ancak gerçek iletişim durumlarına dahil olmamakta ve motive edilmemektedir. İngilizce bölümlerinde dil öğrenme sürecini geliştirmek için güncel cihazlar veya teknolojilerle yeterli destek sağlanmamaktadır (Alsalihi, 2020). Öğrencilerin İngilizce öğrenirken karşılaştıkları zorluklar; cümleleri çevirmekte zorlanmaları, kelime dağarcıklarının yetersizliği ve kendi kendilerini motive edememeleridir. İngilizce öğrenmeyi seven öğrenciler İngilizce öğrenmeye çalışır, ancak sevmeyen öğrenciler İngilizce'nin öğrenilmesi zor bir ders olduğunu hissedecektir (Mahrian vd.,2022). İngilizce öğrenmedeki zorluklar, İngilizceye maruz kalma ve pratik

yapma fırsatlarının sınırlı olmasından kaynaklanmaktadır. İngilizcenin ikinci derecede bir ders olarak algılanması, öğrencilerin motivasyonunu ve dili öğrenmeye yönelik tutumlarını da etkileyebilir. Öğretim programından kaynaklı sınırlamalar, İngilizceye ayrılan ders saatlerinin yetersizliği ve güncelliğini yitirmiş öğretim materyalleri gibi unsurları içermekte ve öğrencilerin dil öğrenme deneyimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Sınav odaklı öğretim anlayışı ve standart testler, ezberlemeye dayalı öğrenmeyi öne çıkararak, öğrencilerin İngilizceyi gerçek yaşam bağlamlarında etkili bir şekilde kullanma becerilerini geliştirmelerini engelleyebilir (Sofyan vd., 2023).

Türkiye’de, İngilizce ikinci bir dilden ziyade yabancı dil olarak öğrenilmekte ve kullanılmaktadır; bu da doğal olarak sürükleyici bir ortamda edinim fırsatlarını sınırlamaktadır. Ülkede İngilizce öğrenimini daha da karmaşık hale getiren çeşitli zorluklar bulunmaktadır. Dil yeterliliğini geliştirme süreci zaman ve sabır gerektirmekle birlikte, dil öğrenimine yönelik ısrarcı önyargılar öğrencilerin motivasyon ve tutumlarını etkilemeye devam etmektedir. Ayrıca, yerel olarak üretilen ders kitapları genellikle istenen standartları karşılayamamakta ve hem okul düzeyinde hem de büyük ölçekli sınavlarda değerlendirme araçları etkin bir şekilde kullanılmamaktadır (Yaman, 2018). Öğretmenler, aşırı kalabalık sınıflar, materyal ve teknoloji eksikliği ve yetersiz dil kullanım ortamları nedeniyle İngilizce eğitiminde zorluklarla karşılaşmaktadır. Düşük kaliteli ders kitapları, soyut içerik ve modası geçmiş etkinlikler öğrenmeyi daha da zorlaştırırken, zaman kısıtlamaları etkili beceri gelişimini engellemektedir. Öğretim programı genellikle çok yoğundur ve öğrencilerin yeterlilik seviyeleriyle uyumsuzdur, bu da revizyonları gerektirir. Ayrıca, öğrencilerin olumsuz tutumları, motivasyon eksikliği ve sınıf dışında minimum çaba göstermeleri de öğrenme zorluklarına katkıda bulunmaktadır. İngilizce eğitimini geliştirmek için, öğretim programı öğrencilerin ihtiyaçlarına göre ayarlanmalı ve iyileştirilmiş öğretim koşullarının yanı sıra ilgi çekici, kültürel olarak alakalı materyaller entegre edilmelidir (Tunç ve Kozikoğlu, 2022)

Teknoloji, her zaman öğretim ve öğrenme ortamlarının önemli bir parçası olmuştur. Öğretmenlerin, öğrencilerin öğrenme süreçlerini kolaylaştırmak için kullandıkları temel bir unsurdur. Öğretim ve öğrenmede teknolojiden bahsedildiğinde, genellikle ‘entegrasyon’ kavramı kullanılır. Teknolojinin gündelik yaşamımızın bir parçası haline gelmesiyle birlikte, teknolojiyi öğretim programına entegre etme fikrini yeniden gözden geçirmenin ve öğrenme sürecini desteklemek amacıyla teknolojiyi öğretime yerleştirmeyi

hedeflemenin zamanı gelmiştir. Bu bağlamda, teknoloji, öğrenme deneyimlerinin ayrılmaz bir parçası haline gelmekte ve öğretmenler için, öğrenme deneyimlerinin hazırlanmasından öğretim ve öğrenme sürecine kadar önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır (Eady ve Lockyer, 2013). Gündelik hayatın dijitalleşmesi, eğitim üzerinde önemli etkiler yaratmıştır. Son yıllarda dijital cihazlar ve eğitim yazılımlarının hızla yaygınlaşmasıyla birlikte, okullar ve eğitimciler hâlâ teknolojileri öğretim programına entegre etmenin ve öğrencileri dijital geleceklerine hazırlamanın yollarını bulmaya çalışmaktadır (Pangrazio vd., 2020).

İngilizcenin yabancı dil olarak öğrenilmesi için sınıf içinde otantik materyallerin kullanımı teşvik edilmektedir. Otantik materyaller, öğrenciler için çeşitli avantajlar sunmaktadır. Bu materyaller, öğrencilerin kendi kültürlerini daha iyi anlamalarına katkı sağlamakta, farklı metin türleri ile tanışmalarını kolaylaştırmakta ve dilin gerçek bağlamda kullanımını sunmaktadır. Ayrıca otantik materyaller, öğrencilerin dil becerilerini (dinleme, konuşma, okuma ve yazma), kelime dağarcığını, gramer bilgilerini ve diğer dilsel unsurları edinmelerine yardımcı olmaktadır (Fitria, 2022). Bu nedenle, otantik materyallerin dil eğitiminde entegrasyonu, dil öğrenim sürecini zenginleştirmekte ve öğrencilerin dil yetkinliklerini artırmaktadır. Bu bağlamda, dijital ve öğretmen tarafından hazırlanan içerikler özgün materyaller geliştirmelerini sağlamaktadır.

Dijital içeriklerin etkili bir şekilde derslere uyarlanmasına ilişkin şu önerilere yer verilebilir (Ahmadi, 2018):

- Bilgisayar teknolojisi, becerilerin öğrencilere aktarıldığı öğrenme faaliyetlerinin ayrılmaz bir parçasıdır.
- Dil öğretmenleri, öğrencilerini dil becerilerini geliştirmek için teknolojiyi kullanmaya teşvik etmelidir.
- Üniversiteler, teknolojiyi öğretim ve öğrenme programlarının önemli bir unsuru olarak görmelidir.
- Teknoloji uzmanları, İngilizce derslerinde teknolojiyi kullanan öğretmenlere ek destek sağlamalıdır.
- Öğretmenler, teknoloji ile entegre edilmiş ders materyalleri oluşturmalıdır. Bu materyaller yalnızca teknolojiye değil öğretim ve öğrenme süreçlerine odaklanmalıdır.

- Öğretmenler, teknolojinin öğrenci merkezli öğretim yöntemlerine nasıl katkı sağlayacağını araştırmalı ve buna uygun yollar bulmalıdır.

- Teknolojinin entegrasyonunu kolaylaştırmak için öğretmenlere yeterli destek ve teknik yardım sağlanmalıdır.

- Öğretmenlere, teknolojiyi etkili bir şekilde nasıl kullanacaklarını ve öğreteceklerini öğrenmeleri için eğitim verilmelidir.

- Teknoloji, dil öğrenme faaliyetlerinin önemli araçlarından biridir; öğrencilerin dil öğrenme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.

- Öğretmenler, öğrencilerini dil yeteneklerini artırmak için teknolojiyi kullanmalarını konusunda teşvik etmelidir.

İngilizce öğretmenleri, dijital tabanlı öğretim materyalleri geliştirirken dijital araçları etkili bir şekilde kullanma becerilerini engelleyen sorunlarla karşılaşmaktadır. Bu sorunlar arasında teknik destek eksikliği, okulda bu materyalleri ders planlarına entegre etmeyi zorlaştıran yetersiz zaman ve dijital kaynakları öğretim uygulamalarına nasıl etkili bir şekilde dahil edeceklerine bilgi ve anlayışın sınırlı olmasıdır. Buna ek olarak, öğretmenler öğretme ve öğrenmeyi destekleyen uygun yazılım veya web sitesi eksikliğinin yanı sıra sınıfta kullanılabilecek mevcut dijital öğretim materyallerinin genel olarak az olduğunu bildirmiştir (Sâri vd., 2017). Bu zorluklar, öğretmenlere dijital tabanlı eğitime geçişte yardımcı olacak hedefe yönelik mesleki gelişim ve dijital materyallere duyulan ihtiyacın altını çizmektedir. Dijital materyallerin kullanımı sadece akademik performansı artırmakla kalmamış aynı zamanda öğrencilerin İngilizce öğrenme motivasyonunu da yükseltmiştir. BİT'in öğretim programına entegrasyonu, öğrenme sürecini öğrenciler için daha ilgi çekici hale getirerek öğrenmeye karşı daha olumlu bir tutum geliştirmelerine yol açmıştır (Ginaya vd., 2020).

Dil öğrenimi ve öğretimi karmaşık bir süreç olarak kabul edilmektedir. Böyle bir karmaşıklıkla kolaylaştırmak için, iyi geliştirilmiş öğretim materyalleri kullanılmalıdır. Günümüzde dijital teknolojiler, daha fazla eğitimcinin benimsemesiyle yabancı dil öğretimi ve öğreniminde büyük bir çekicilik kazanmaktadır. Dijital teknoloji, öğretme-öğrenme sürecinin niteliği ve niceliği üzerinde gözle görülür bir etkiye sahiptir. Somut bir ifadeyle, dijital teknoloji dinamik, etkileşimli ve ilgi çekici içeriği sayesinde öğretme ve öğrenmeyi geliştirebilir ve bireyselleştirilmiş öğretim için gerçek fırsatlar sağlayabilir.

Modern sınıf ortamı, teknolojiye bağılı olarak önceki geleneksel ortamdan çok daha fazla değışmiştir (Alkamel ve Chouthaiwale, 2018).

Dijital teknolojiler, öğrencilerin dil öğrenmeye yönelik tutumlarını olumlu yönde etkiler. Öğrenciler, geleneksel yöntemlerle karşılayamadıkları öğrenme stratejilerini dijital teknolojiler aracılığıyla daha iyi karşılayabilirler. Görüntüler, animasyonlar, ses ve video klipler gibi kaynakların mevcudiyeti, öğrencilerin dili farklı şekillerde öğrenmelerini ve kullanmalarını desteklediğı için son derece teşvik edicidir. Bu durum sadece öğrenciler için değıl, öğretmenler için de geçerlidir. Öğretmenler, dijital öğrenme materyallerini üretme, hazırlama, saklama ve geri alma süreçlerinde dijital teknolojilere daha fazla güvenmektedir. Ayrıca, dijital teknolojiler, öğrencilere dünyanın dört bir yanındaki kişilerle etkileşim kurarak daha özgün bir dil öğrenme deneyimi sunar (Alkamel ve Chouthaiwale, 2018).

Teknoloji kullanımı, dil öğrenenlerin motivasyonunu ve ilgisini artırabilir. Ayrıca dil öğrencilerine hedef dilde girdi, çıktı ve geri bildirim sağlarken, öğretmenlerin ders içeriklerini organize etmeleri ve öğrencilerle etkili bir şekilde etkileşime geçmeleri için faydalı bir araç sunar. Teknoloji kullanımının teşvik edilmesi önemlidir, ancak teknolojinin en verimli şekilde kullanılabilmesi için öğretim faaliyetlerinin ve stratejilerinin hedef odaklı olması gerekmektedir (Shadiev ve Yang, 2020).

Dijital içeriklerin başarılı bir şekilde entegrasyonu için, öğretmenlerin tutum ve motivasyonu önemlidir. Teknopedagojik Alan Bilgisi (TPAB) İngilizce öğretiminde, öğretim ilke ve yöntemleri üzerindeki etkisi, eğitim teknolojilerinin çeşitlenmesi ve öğretmenlerin mesleki gelişimleri yönüyle önemlidir. Eğitimciler arasında olumlu tutumları teşvik etmek ve mesleki gelişimi artırmak için özel kaynaklar geliştirmek gereklidir. TPAB'ın potansiyelinden yararlanmak, dil eğitiminde daha etkili, teknolojiyle geliştirilmiş öğretim uygulamalarına yol açabilir (Çavuşoğlu vd., 2023).

Öğrencilerin verimli ve etkili bir şekilde öğrenmelerini sağlamak için öğretmenlerin içerik, pedagoji ve teknoloji alanlarındaki uzmanlıklarını öğretim süreçlerine entegre etmeleri beklenmektedir. TPAB konusunda güçlü bir kavrayışa sahip olan öğretmenler, öğrencilerin öğrenme çıktılarını ve içerik sunumunu iyileştirmek için bunu pedagojik olarak kullanabilir. Teknolojinin dil öğrenme çıktılarını artırma ve öğrenciler için daha etkileşimli ve kapsayıcı bir öğrenme ortamını teşvik etme konusundaki dönüştürücü potansiyeline vurgu yapan teknopedagojik yaklaşımın dil sınıflarına entegrasyonu, dil

eğitiminde dinamik ve gelişen bir paradigmayı temsil etmektedir. Sınıfta teknoloji kullanımı, yeni nesil öğrencilerinin öğrenmeye olan merakını ve maruziyetini artırmıştır. Sınıfta teknoloji kullanımı ve uygun öğretim teknikleri sayesinde öğrenciler metinlerle etkili bir şekilde etkileşime girmektedir. Dinamik ve sürükleyici bir öğrenme ortamı yaratmak için eğitimciler, teknolojiyi ders tasarımı, öğretim sunumu ve değerlendirme prosedürlerine dahil eden çeşitli pedagojik araçlar kullanmalıdır (Leong vd., 2024).

Eğitimciler, dijital uygulamaları kullanarak TPAB yeterliliklerini geliştirebilir ve eğitimlerini daha verimli hale getirebilirler. Bir eğitimci, teknolojiyi materyal ve pedagoji ile bütünleştirmek için çeşitli görevler tasarlayarak öğrenciler için etkili bir öğrenme ortamı oluşturabilir ve bu da onların daha iyi performans göstermesine yardımcı olabilir. Eğitimcilerin teknolojiyi eğitime dahil etmelerine yardımcı olmak yerine, onların teknolojiyi nasıl kullanacaklarını bilerek eğitimi dönüştürmeleri ve öğrencilerin başarıya ulaşmaları için fırsatlar sunmaları gerekmektedir (Duan vd., 2022).

Covid 19 pandemisi döneminde öğretmenler, bu duruma hazırlıksız ve şaşkın bir şekilde yakalanmış, yeni eğitim koşullarına uyum sağlamak için kendi yollarını bulmak zorunda kalmıştır. Öğretmenlerin karşı karşıya kaldığı bu zorlu durum, onları farklı BİT biçimlerini hayal edemeyecekleri bir ölçekte kullanmaya zorlamıştır. Öğretmenlerin uzaktan eğitime hazırlık düzeyi yeterli değildi ve uzaktan eğitimin uygulanması onlar için büyük çaba ve stres gerektirdi. Pandemi öncesinde bile resmi ve gayri resmî eğitimi belirli ölçüde post-dijital dünyaya taşımaya yönelik girişimler olsa da UNESCO'nun (2020) uzaktan öğrenme platformlarının kullanımındaki beceri eksiklikleri konusundaki endişelerine katılmamak zordur. Nisan 2020'de yayımlanan bu rapora göre, ülkelerin neredeyse üçte ikisi, öğretmenlerinin uzaktan eğitimi etkili bir şekilde sürdürebilmek için gerekli becerilere sahip olmadığını ifade etmiştir (Marchlik vd., 2021).

Çevrimiçi İngilizce öğrenimi, öğretmenin öğretim yeterliliğini gerektirir; bu çevrim içi öğrenme sürecinin, öğrenciler ve öğretmenlerin, internet bağlantılı bilgisayarlar gibi Bilgi ve İletişim Teknolojilerinden yararlanarak etkileşimli bir şekilde iletişim kurmalarını gerektirdiğiyle bağlantılıdır. Pandemi dönemindeki bu çevrim içi sistemin, öğretmenlerin özellikle modern öğrenme, uzaktan ama yüz yüze etkileşim, öğretmenler ve öğrenciler arasında farklı mekânlardan iletişim kurma gibi konulardaki öğretim yeterliliklerini artırdığı doğrulanmıştır. Böylece İngilizce öğretmenleri, öğrenme materyallerini oluşturmak için farklı uygulamalar kullanarak derslerini çevrim içi olarak sunmuşlardır. İngilizce öğretmenleri değerlendirme gibi işlemleri gerçekleştireceği

zaman farklı bir yöntem izlemişlerdir. Genellikle G-Form ve Quizizz gibi öğrenme sürecine daha özel olarak odaklanan uygulamaları tercih etmişlerdir. Farklı öğrenme uygulamalarının kullanımı, İngilizce öğretmenlerinin pandemi sürecindeki çevrim içi derslerini nasıl sunduğunu göstermektedir. Bu yeni öğrenme yöntemi, büyük ölçüde öğrenme uygulamaları ile dijital eğitim materyallerinin geliştirilmesini sağlamıştır (Sardi vd., 2022).

Çeşitli bilgi ve iletişim teknolojileri araçlarının kullanımı sayesinde öğretmen merkezli yabancı dil öğretim yöntemlerinden öğrenci merkezli öğrenme gerçekleşmektedir. Bu tür teknoloji destekli etkileşimin muhtemel sonuçları (örneğin; öğrenci katılımı, iş birliği vb.), çağdaş eğitim sistemlerinde dil öğrenimi için gerekli olan üst düzey akıl yürütme becerilerini geliştirme potansiyeline sahiptir. Bu becerilerle donanmış olan yabancı dil öğrenenler, hedef dili tam olarak öğrenme sürecinde daha bağımsız bir şekilde ilerleme şansına sahip olabilirler. Sonuç olarak, etkili bir şekilde uygulanan teknoloji destekli proje tabanlı öğretim, yeni nesil yabancı dil öğrencilerine yalnızca dil becerilerini geliştirme değil, aynı zamanda daha yüksek düzeyde eleştirel düşünme ve problem çözme becerileri kazanma fırsatı da sunabilir. Ancak, teknoloji destekli proje tabanlı öğretim modeli, öğretmenler için ciddi bir yük oluşturabilir. Bu nedenle, öğretmenlerin bilişim uzmanları ve öğretim programı tasarımcılarının desteğini alması büyük önem taşımaktadır. İçerikle ilgili projelerin dikkatli bir şekilde planlanarak ders kitaplarına kademeli olarak entegre edilmesi, materyal geliştiricilerin ve öğretim programı tasarımcılarının öğretim materyallerini sağlama konusundaki taahhütlerini yerine getirmelerini sağlayabilir. Ayrıca, proje gereksinimlerine en uygun bilgi ve iletişim teknolojisi araçlarını belirlemek için bilişim uzmanlarıyla iş birliği yaparak, ders kitabı tasarımcıları, teknoloji destekli proje tabanlı öğretim için gerekli sesli/görsel öğretim materyallerini içeren tamamlayıcı kaynaklar geliştirebilirler (Arabloo vd., 2021).

2.6 İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırma konusuna yönelik ulusal ve uluslararası alanyazındaki çalışmalara değinilmiştir.

2.6.1 Ulusal Araştırmalar

Başal (2016) araştırmasında, Web 2.0 araçlarının İngilizce dil öğretimine entegrasyonunu kapsamlı bir şekilde incelemektedir. TÜBİTAK destekli bu girişim, 25 İngilizce öğretmenin katıldığı dokuz günlük yoğun bir eğitim programı aracılığıyla

gerçekleştirilmiştir. Eğitim süreci, öğretmenlerin dijital materyal geliştirme konusunda bilgi ve becerilerini artırmayı hedeflemiş; uygulamalı ve etkileşimli atölye çalışmaları ile öğretmenlere öğretim programı hedefleri ve öğrenci ihtiyaçları doğrultusunda multimedya açısından zengin, etkileşimli materyaller oluşturma becerisi kazandırmıştır. Araştırmanın bulguları, öğretmenlerin Web 2.0 araçlarını kullanma konusundaki algılarında anlamlı bir olumlu değişim olduğunu ortaya koymaktadır. Eğitim öncesinde bu araçlara yönelik farkındalık ve kullanım düzeyi sınırlıyken, eğitim sonrasında öğretmenlerin bu teknolojileri öğretim süreçlerine entegre etme konusunda daha istekli ve özgüvenli oldukları belirlenmiştir. Ayrıca öğretmenler, Web 2.0 araçlarının öğrenci katılımını artırma, ders etkileşimini güçlendirme ve işbirlikçi öğrenme ortamlarını destekleme potansiyelini ifade etmiştir. Araştırma, teknolojinin eğitim süreçlerine etkili bir şekilde entegre edilebilmesi için öğretmenlere yönelik uygulamalı ve uygulama odaklı eğitimlerin önemini vurgulamaktadır. Bu bağlamda, çalışma, öğretmenlerin teknolojiyi pedagojik yöntemlerle bütünleştirme becerilerini geliştirme gerekliliğine dikkat çekmektedir.

Demirkan (2019) tarafından öğretmen adayları ile yürütülen araştırmanın bulguları, öğretmen adaylarının dijital öğretim materyallerini yararlı, dikkat çekici, ilgi uyandırıcı ve günümüz teknoloji çağının gerekliliklerine uygun gördüklerini ortaya koymaktadır. Ayrıca, bu tür materyallerin eğitimde kullanımının daha yaygın hale getirilmesi gerektiğine dair görüş bildirmişlerdir. Çalışmada, öğretmen adaylarının sunum araçları (Emaze ve Powtoon), tartışma platformları (Padlet ve Voice Threat) ve etkileşimli değerlendirme araçları (Kahoot ve Plickers) gibi Web 2.0 uygulamalarını teknik özellikleri açısından farklı, dikkat çekici, kullanıcı dostu, yaratıcılığı teşvik eden ve görsel açıdan zengin olarak değerlendirdikleri belirlenmiştir. Bu araçların sınıf ortamında kullanılmasının en öne çıkan avantajları, öğrencilerin ilgisini çekmesi, dikkatlerini toplaması, motivasyonu ve öğrenme kalıcılığını artırması, aktif katılım sağlaması, etkili tartışma ortamları oluşturmaları ve anında geri bildirim imkânı sunmasıdır. Bununla birlikte, bu dijital materyallerin sınıf içinde kullanımında belirli kısıtlamalar da ifade edilmiştir. İnternet erişimine duyulan ihtiyaç, bazı özelliklerin ücretsiz olmaması, verimli kullanılmadığında dikkat dağınıklığına sebep olabilmesi, öğrenciler arasında aşağılayıcı yorumların yapılması, hataların görünür hale gelmesi durumunda bazı öğrencilerin mutsuz hissetmesi ve rekabetin aşırıya kaçması gibi olumsuzluklar dile getirilmiştir. Ayrıca, bu araçların kullanımındaki zorluklar arasında hızlı bir internet bağlantısına olan

gereksinim, ücretli özelliklerin aracı tam kapasiteyle kullanmayı engellemesi ve bazı araçların kullanımının karmaşık olması vurgulanmıştır.

Güvey-Aktay (2020) araştırmasında, öğretmen adaylarının dijital masal yazma deneyimlerini ve bu etkinliğin yazılı ifade becerilerine olan katkılarını araştırmıştır. Nitel bir araştırma tasarımı ile gerçekleştirilen bu çalışmada, katılımcılar dijital hikâye anlatımı platformu StoryJumper'ı kullanarak dijital masallar oluşturmuştur. Bulgular, dijital hikâye yazma etkinliğinin öğretmen adaylarının yazılı ifade becerilerini geliştirdiğini, dil bilgisi kurallarını daha doğru bir şekilde kullanmalarına olanak sağladığını ve onların pedagojik bilgi düzeylerini artırdığını göstermektedir. Bunun yanı sıra, katılımcılar dijital araçların kullanımı sırasında yaratıcı ve işbirlikçi çalışma ortamları oluşturduklarını ve hikâye yazma sürecinin çocuklar için uygun materyal geliştirme becerilerini desteklediğini ifade etmiştir. Ancak ses kaydı ekleme, platformdaki karakter çeşitliliğinin sınırlı olması ve internet erişimi gibi teknik zorlukların etkinlik sürecinde bazı engellere yol açtığı belirtilmiştir. Çalışmanın sonuçları, dijital hikâye yazımının hem bireysel hem de grup çalışmaları için uygun olduğunu, aynı zamanda katılımcılar arasında daha güçlü sosyal bağlar kurmaya katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

Çekiç ve Bakla (2021), yürüttükleri araştırmada, Dijital Biçimlendirici Değerlendirme (DFA) araçlarının özelliklerini ve eğitim uygulamalarını inceleyerek, bu araçların öğrenme çıktıları, motivasyon ve öğrenci katılımı üzerindeki potansiyel etkilerini değerlendirmektedir. Kahoot, Socrative, Google Forms ve Quizizz gibi yaygın olarak kullanılan araçlar erişilebilirlikleri, işlevsellikleri ve öğretim uygulamalarına etkileri açısından detaylı bir şekilde analiz edilmiştir. Bu araçların kullanıcı dostu olmaları, oyunlaştırma unsurlarını (örneğin, liderlik tabloları, rozetler) entegre etmeleri ve çoktan seçmeli ya da doğru-yanlış gibi sorulara otomatik geri bildirim sağlamaları dikkat çekmektedir. Bununla birlikte, açık uçlu yanıtların değerlendirilmesinde sınırlamalar gözlemlenmiştir. Çalışma, bu araçların potansiyelini en üst düzeye çıkarmak için sürekli iyileştirme ve öğretmenlerin hedefe yönelik eğitimlerine ihtiyaç duyulduğunu vurgulamaktadır. Araştırma bulguları, dijital cihazlar ve internet erişimine eşit şekilde ulaşılmasını sağlayan altyapısal desteğin önemini de ortaya koymaktadır. Quizalize ve Plickers gibi araçlar, kişisel dijital cihazların olmadığı koşullarda katılım sağlama özellikleriyle dikkat çekmektedir. Çalışmada, üst düzey bilişsel beceri geliştirme, ileri analiz yöntemleri ve yenilikçi oyunlaştırma unsurlarını mümkün kılacak özelliklerin geliştirilmesi önerilmektedir. Ayrıca, bu araçların farklı eğitim bağlamlarındaki etkilerini

anlamak için daha fazla ampirik araştırma yapılması ve daha az bilinen ancak işlevsel açıdan zengin DFA araçlarının incelenmesi gerektiği sonucuna varılmıştır. Bu tür çalışmalar, DFA araçlarının kapsamlı bir değerlendirmesini sağlayarak, eğitimde daha etkili dijital uygulamaların geliştirilmesine katkıda bulunabilir.

Çelik (2021) araştırmasında, öğretmen ve öğretmen adaylarının Web 2.0 araçlarını kullanma yetkinliklerini ölçmek amacıyla bir ölçek geliştirmiştir. Çalışmada, 50 maddelik bir taslak ölçek hazırlanmış, uzman görüşleri doğrultusunda revize edilmiş ve 2019-2020 eğitim öğretim yılında 409 katılımcıya uygulanmıştır. Araştırma, Web 2.0 araçlarının eğitimde etkili kullanımını artırmak için bu tür ölçme araçlarının önemini vurgulamaktadır. Araştırmacılar, öğretmen eğitimlerinde bu tür ölçeklerin kullanılmasını, teknolojik pedagojik bilgi entegrasyonunun geliştirilmesini ve eğitim içeriklerinin Web 2.0 araçlarıyla desteklenmesini önermektedir. Ayrıca, eğitimcilerin bu araçları kullanma becerilerinin artırılması için uygulamalı eğitim programlarının düzenlenmesi gerektiği ifade edilmiştir.

Değirmenci (2021) tarafından gerçekleştirilen çalışma, İngilizce öğretimi ve öğreniminde Quizizz uygulamasının etkisi ve öğretmenler ile öğrencilerin bu uygulamaya yönelik algılarını inceleyen kapsamlı bir literatür taramasıdır. Çalışmada, Quizizz'in özellikle öğrencilerin motivasyonunu artırma, etkileşimli öğrenme ortamları oluşturma ve öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirme gibi olumlu yönleri ele alınmıştır. Ayrıca, uygulamanın hem öğrenci hem de öğretmenler açısından öğrenme sürecine sağladığı katkılar vurgulanmıştır. Literatür taramasına göre, Quizizz, öğrencilerin dil öğrenimi sırasında daha aktif bir şekilde katılım sağlamalarını ve kendi öğrenme süreçlerini değerlendirmelerine olanak tanıyan bir araç olarak öne çıkmaktadır. Öğretmenler açısından ise, Quizizz'in derslerde kullanımının öğretim süreçlerini kolaylaştırdığı ve zaman yönetimini desteklediği belirtilmiştir. Bulgular, Quizizz'in eğlenceli ve rekabetçi özellikleri sayesinde öğrencilerin motivasyonunu artırdığını ve öğrenim sonuçlarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koymaktadır. Özellikle, dil öğreniminde gramer bilgisi geliştirme, kelime öğrenimi ve değerlendirme süreçlerinde etkili olduğu görülmüştür. Sonuçlar, bu uygulamanın İngilizce öğrenme ve öğretme ortamlarında güçlü bir araç olarak kullanılabileceğini göstermektedir. Çalışma, eğitimlere bu tür teknolojilerin etkin bir şekilde kullanımı için rehberlik sağlamayı amaçlamakta ve dijital araçların eğitim süreçlerine entegrasyonunun önemine dikkat çekmektedir. Ayrıca, öğretmen ve

öğrencilere yönelik kapsamlı eğitim programlarının, dijital araçların etkin kullanımını destekleyebileceği önerilmektedir.

Dilzhan (2024) ChatGPT'nin EFL öğretiminde kullanımı üzerine yaptığı araştırmasında, öğretmenlerin bu yapay zekâ aracına yönelik algıları ve kullanım deneyimlerini incelemiştir. Araştırmaya katılan 11 İngilizce öğretmeni, ChatGPT'nin öğretimdeki potansiyel faydalarını kabul ederken, aynı zamanda çeşitli sınırlamaları ve zorlukları da dile getirmiştir. ChatGPT ve benzeri yapay zekâ araçlarının, hızlı ders planlama, öğrenci katılımını artırma ve yazma becerileri ile kelime dağarcığını geliştirme gibi önemli avantajları olduğu belirtilmiştir. Özellikle, bu aracın anlık geri bildirim ve kişiselleştirilmiş uygulama fırsatları sunarak öğrenmeyi desteklediği vurgulanmıştır. Bununla birlikte, katılımcılar teknolojinin aşırı bağımlılık riski, akademik dürüstlük kaygıları, doğru yönlendirme yapma gerekliliği ve multimedya desteği eksikliği gibi çeşitli sorunları da gündeme getirmiştir. Sonuç olarak, ChatGPT'nin EFL öğretiminde etkili bir şekilde kullanımı için kapsamlı eğitim programlarına ve politik desteklere ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir. Öğretmenlerin, bu aracı pedagojik hedeflere uygun şekilde entegre edebilmek için daha fazla rehberlik ve teknik desteğe gereksinim duyduğu ifade edilmiştir. Araştırma, ChatGPT'nin dil öğretiminde devrim yaratma potansiyelini taşıdığını, ancak bu potansiyelin yalnızca dikkatli bir planlama ve uygun eğitimle gerçekleştirilebileceğini ortaya koymaktadır. Öğretmenlerin bu teknolojiyi kullanma konusundaki deneyimlerinin ve algılarının, dil öğreniminde yapay zekâ araçlarının etkin entegrasyonu için değerli bilgiler sunduğu sonucuna varılmıştır. Bu bağlamda, politika yapımcıların ve öğretim programı geliştiricilerin, ChatGPT gibi araçların eğitimde etik ve etkili bir şekilde kullanılmasını teşvik edecek stratejiler geliştirmesi önerilmektedir.

2.6.2 Uluslararası Araştırmalar

Zohrabi (2008) çalışmasında, dil öğretimine yönelik bir öğretim programının temel bileşenlerini ve tasarımını ele alarak etkili bir öğretim programının yapı taşlarını detaylı bir şekilde incelemektedir. Araştırma, bir dil programının başarılı bir şekilde uygulanması için hedefler, tutumlar, sınıf etkinlikleri, materyaller, çalışma becerileri, dil becerileri ve değerlendirme gibi unsurların açıkça tanımlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca, kurs hedeflerinin öğrencilerin ihtiyaçları ve kurumsal hedeflerle uyumlu olması gerektiği ifade edilmekte ve kursun her aşamasında kapsamlı bir planlamanın önemine dikkat çekilmektedir. Makale, öğrenci ve öğretmen rollerini, sınıf içi stratejileri ve beceri entegrasyonunu bir araya getiren bir öğretim programının etkili bir öğrenme süreci

yaratmadaki rolünü vurgulamaktadır. Çalışmanın bulguları, net hedeflerin belirlenmesinin öğretim verimliliğini artırdığını, pozitif öğrenci tutumlarının ise motivasyon ve katılımı güçlendirdiğini göstermektedir. Öğrenme bağlamına göre uyarlanmış sınıf etkinlikleri, iletişimsel yeterliliği artırırken, materyal seçimi ve uyarlamasının öğrencilerin özel gereksinimlerini karşılamada kritik bir rol oynadığı belirtilmiştir. Ayrıca, dengeli ve sürekli değerlendirme yöntemleri, öğrencilerin ilerlemesini destekler. Sonuçlar, etkili bir dil programı tasarlayanın, öğretim programı tasarımcıları ve öğretmenler arasında iş birliği gerektirdiğini vurgulamaktadır. Bu bulgular, kapsamlı ve etkili dil öğretim programlarının oluşturulmasına yönelik güçlü bir çerçeve sunmaktadır.

Sâri vd. (2017) tarafından yürütülen araştırmada, öğretmenlerin dijital tabanlı öğretim materyallerine yönelik tutumları incelenmiştir. Araştırmanın bulguları, İngilizce öğretmenlerinin genel olarak dijital tabanlı öğretim materyallerine olumlu bir bakış açısı olduğuna işaret etmektedir. Öğretmenlerin çoğunluğu, dijital tabanlı öğretim materyallerine sahip olmanın kendileri için çok önemli olduğunu ifade etmiş ve %87'si bunun önemine kesinlikle katılmıştır. Öğretmenler ayrıca bu materyalleri kullanmaya büyük ilgi göstermiş ve %87'si ilgileri nedeniyle kullanacaklarını belirtmiştir. Ayrıca öğretmenlerin %75'i dijital tabanlı materyalleri öğretim aracı olarak kullanırken kendilerini rahat hissetmekte ve %87'si bu materyalleri öğretme ve öğrenme sürecini geliştirmek için değerli görmektedir. Öğretmenler, dijital tabanlı öğretim materyallerinin kullanımının öğrencilerin sınıflarındaki öğrenme şeklini büyük oranda değiştireceğine inanmaktadır. Öğretmenler dijital materyallerin öğrencilerin kavramları daha etkili bir şekilde anlamalarına yardımcı olabileceğini kabul ederken, katılımcıların %37'si dijital tabanlı materyallerin kullanılabilirlik endişeleri nedeniyle öğrenmeye elverişli olmadığını bildirmiştir. Genel olarak bulgular, öğretmenlerin dijital tabanlı öğretim materyallerinin öğrencilerin ilgisini çekme ve öğrenme çıktılarını iyileştirme potansiyeli konusunda heyecanlı olduklarını göstermektedir.

Fansury vd. (2020), İngilizce öğrenenler için dijital içerik kullanımını ele alan çalışmalarında, dijital araçların dil eğitimi üzerindeki etkilerine dair önemli bulgular sunmaktadırlar. Araştırma, YouTube, WhatsApp ve Zoom gibi dijital platformların, öğrencilerin dijital aşinalıklarıyla uyumlu özgün ve etkileşimli materyaller sunarak katılım ve kavrayışı artırmada etkili olduğunu göstermiştir. Öğretmenler, bu araçların videolar, çevrim içi tartışmalar ve gerçek zamanlı etkileşimler gibi yaratıcı ve esnek ders

sunum yöntemlerini kolaylaştırdığını vurgulamışlardır. Öğrenciler, dijital içerik sayesinde İngilizce öğrenmeye olan ilgilerinin ve anlama düzeylerinin arttığını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte, çalışma, tutarsız internet erişimi, yüksek veri maliyetleri ve dijital okuryazarlık seviyelerindeki farklılıklar gibi zorlukların dijital araçların erişilebilirliğini sınırladığını ortaya koymuştur. Bu sınırlamalara rağmen, genel etkinin olumlu olduğu görülmüştür. Araştırmanın sonuçları, dijital içeriğin uzaktan eğitim ortamlarına uyum sağlamada dönüştürücü bir potansiyele sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Çalışma, bu potansiyeli en üst düzeye çıkarmak için altyapının geliştirilmesini, uygun maliyetli internet erişiminin sağlanmasını ve hem öğretmenler hem de öğrenciler için dijital becerileri artırmaya yönelik eğitim programlarının uygulanmasını önermektedir. Bu tür önlemler, dijital eğitime eşit erişim sağlayarak dil öğrenme sonuçlarını daha da geliştirebilir.

Zaki ve Kaur (2024) tarafından yürütülen araştırma, öğretme ve öğrenme sürecini geliştirmek için dijital tabanlı öğretim materyallerinin öğretim programına entegre edilmesinin önemini vurgulamaktadır. Öğretmenlerin bu materyalleri etkili bir şekilde uygulayabilmeleri için hem teknik hem de pedagojik becerilere sahip olmaları gerektiğinin altı çizilmektedir. Bulgular, mesleki gelişim programlarının öğretmenleri dijital kaynakları öğretim programlarına etkili bir şekilde entegre edebilmeleri için gerekli bilgi ve becerilerle donatacak şekilde tasarlanması gerektiğini ortaya koymaktadır. Bu entegrasyon, dijital çağa uyum sağlamak ve eğitimin genel kalitesini artırmak için gerekli görülmektedir. Dijital tabanlı materyallerin kullanımının, öğrenmeye yönelik daha deneyimsel ve öğrenci merkezli bir yaklaşımı kolaylaştırması ve öğrencilerin içerikle kendi bireysel ihtiyaçları ve ilgi alanlarına uygun şekillerde etkileşime girmelerine olanak sağlaması beklenmektedir. Araştırmadan elde edilen sonuçlar, 21. yüzyıl öğrencilerinin ihtiyaçlarını karşılayan bilişim teknolojileri ile entegre İngilizce dil öğretimini tasarlamak için daha fazla öğretmen eğitime ve teknik desteğe ihtiyaç olduğunu göstermektedir.

Nurfaizah vd. (2024) araştırmasında, öğrencilerinin okuma alışkanlıklarını, özellikle dijital medyanın bu alışkanlıklar üzerindeki etkisini analiz etmektedir. Araştırma hem akademik okumalar hem de boş zaman aktivitelerinde internetin merkezi bir rol oynadığını ve çevrim içi haberlerin, öğrencilerin okuma ilgilerini yönlendiren başlıca kaynak olduğunu ortaya koymaktadır. Bununla birlikte, öğrencilerin ders kitapları gibi akademik materyallere karşı ilgilerinin daha yüksek olduğu, ancak gazete ve dergi gibi geleneksel formatlara karşı kayda değer bir ilgisizlik sergiledikleri görülmektedir.

Araştırma, öğrencilerin oyun oynama ve çevrim içi sosyalleşme gibi etkinliklere yoğun katılım göstermesinin okuma alışkanlıklarını ve katılımlarını olumsuz yönde etkileyebileceğini de vurgulamaktadır. Araştırmanın sonuçları, dijital çağın okuma alışkanlıkları üzerinde yarattığı dönüşümün, eğitimciler için önemli stratejik değişimleri gerektirdiğini göstermektedir. Bu bağlamda, eğitimcilerin dijital araçlardan yararlanarak yenilikçi öğretim yöntemlerini benimsemeleri ve öğrencilerin okuma alışkanlıklarını geliştirmek için sürükleyici ve ilgi çekici deneyimler yaratmaları önerilmektedir. Ayrıca, dijital içeriğin eleştirel değerlendirilmesine yönelik becerilerin teşvik edilmesi ve dijital çağda okuryazarlık becerilerinin daha etkili bir şekilde kazandırılması gerektiği belirtilmektedir. Bu çalışma, dijital medyanın artan etkisi ışığında, eğitim yaklaşımlarının yeniden şekillendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır.

Zahroh vd. (2024) yürüttükleri araştırmada, Bilgi ve İletişim Teknolojisinin (BİT), Yabancı Dil Olarak İngilizce Öğretimine entegrasyonuna yönelik öğretmen algılarını araştırmaktadır. Araştırma, öğretmenlerin BİT'in öğrenci motivasyonunu artırma, özgün materyallere erişim sağlama, etkileşimli öğrenmeyi kolaylaştırma ve dijital okuryazarlığı geliştirme konusundaki potansiyelini kabul ettiklerini ortaya koymaktadır. Öğretmenler, özellikle mesleki eğitim bağlamında BİT'in sağladığı fırsatlara dair olumlu bir tutum sergilerken, bu teknolojilerin eğitimdeki kariyer odaklı hedeflerle uyumlu bir şekilde kullanılabileceğini vurgulamışlardır. Bununla birlikte, çalışmada çeşitli zorluklar da tespit edilmiştir. Yetersiz altyapı, öğretmenlerin sınırlı teknik becerileri, eğitim eksikliği ve yeni metodolojilerin benimsenmesine yönelik direnç, BİT'in etkili bir şekilde entegrasyonunu engelleyen faktörler olarak öne çıkmaktadır. Öğretmenler, bu engellerin aşılabilmesi için kapsamlı mesleki gelişim programlarına ve kurumsal desteğe duyulan ihtiyacı belirtmişlerdir. Bulgular, BİT'in mesleki eğitimde İngilizce öğretimini geliştirmek için önemli bir potansiyele sahip olduğunu, ancak bu potansiyelin tam anlamıyla gerçekleştirilebilmesi için altyapıya stratejik yatırımlar, sürekli öğretmen eğitimi ve okullarda bir yenilik kültürünün teşvik edilmesi gerektiğini göstermektedir.

Mukhtorova ve Ilxomov (2024) araştırmalarında, İngilizce öğrenenlerin dinleme becerilerinin geliştirilmesine yönelik etkili yöntemleri incelemektedirler. Araştırma, podcastler, vodcastler, sesli kitaplar ve dil öğrenme uygulamaları gibi otantik ve çeşitli dinleme materyallerinin entegrasyonunun, öğrencilerin dinleme becerilerindeki gelişimini nasıl desteklediğini vurgulamaktadır. Bu modern araçlar, öğrencilerin farklı aksanları, konuşma hızlarını ve gerçek dünya diyaloglarını deneyimlemelerini sağlayarak

hem dinlediğini anlama hem de telaffuz becerilerini güçlendirmektedir. Araştırmanın bulgularına göre, bu materyalleri düzenli olarak kullanan öğrencilerde dinleme doğruluğu, kelime dağarcığı ve telaffuzda kayda değer iyileşmeler görülmüş; ayrıca, bu uygulamaların dil test puanlarında %25'lik bir artış sağladığı belirlenmiştir. Çalışma, dijital platformların sağladığı işitsel girdilere sürekli maruz kalmanın önemini vurgulamakta ve yapılandırılmış dinleme alıştırmaları ile esnek, öğrenci merkezli yaklaşımların bir arada kullanılmasının faydasını ortaya koymaktadır. Özellikle alışılmadık aksanlar, hızlı konuşma ve sınırlı uygulama fırsatları gibi ESL ve EFL bağlamlarında yaygın olarak karşılaşılan zorlukların üstesinden gelmede bu yöntemlerin etkinliği dikkat çekicidir. Ayrıca, öğrencilerin gerçek dünya iletişimde daha fazla özgüven geliştirdiği ve dil derslerine katılımlarının arttığı gözlemlenmiştir. Bu çalışma, modern teknolojilerin, dinleme becerilerinin geliştirilmesinde yenilikçi ve etkili bir araç olarak kullanılabileceğini açıkça ortaya koymaktadır.

Akbarov ve Alimova (2024) çalışmalarında, öğrencilerin İngilizce dil kurslarındaki dijital ve basılı okuma materyallerine yönelik algılarını ve tercihlerini incelemektedir. Nicel bir anket yöntemine dayanan araştırma, dijital materyallerin etkileşim, taşınabilirlik, erişilebilirlik ve multimedya entegrasyonu gibi avantajlar sayesinde öğrenciler arasında daha yaygın olarak tercih edildiğini ortaya koymaktadır. Katılımcıların %60'ı dijital materyalleri geleneksel ders kitaplarına tercih ettiğini ifade etmiş, %75'i ise bu araçların sağladığı esneklik ve kişiselleştirme özellikleri nedeniyle dijital içeriklerle daha fazla etkileşim kurduklarını belirtmiştir. Araştırmada ayrıca teknik sorunlar ve öğrencilerin farklı teknolojik yeterlilik seviyeleri gibi zorluklar tespit edilmiştir. Bununla birlikte, bulgular, dijital materyallerin birçok öğrenci için akademik performansa olumlu etkiler sağladığını göstermektedir. Çalışma, dijital okuma materyallerinin potansiyelini en üst düzeye çıkarmak için gelişmiş teknik destek ve hedefli eğitim programlarının önemini vurgulamaktadır. Elde edilen sonuçlar, yükseköğretimde dijital entegrasyonun artan eğilimiyle uyumlu olarak, dijitalleşmenin getirdiği avantajlardan daha etkili bir şekilde faydalanılması için altyapı ve destek mekanizmalarının güçlendirilmesi gerektiğini önermektedir.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, katılımcılar, veri toplama aracı, veri toplama süreci, verilerin analizi ve araştırmanın geçerlik ve güvenirliği hakkında bilgilere yer verilmiştir.

3.1 Araştırmanın Deseni

Bu araştırma, nitel araştırma desenlerinden keşfedici durum çalışması modelinde yürütülmüştür. Nitel araştırmalar, bir paradigma olarak tek bir gerçekliğin olmadığını bunun yerine bağlama ve yorumlayıcıya bağlı olan gerçekliğin çoklu yorumlarının olduğunu öne süren, kendini bu şekilde konumlandıran bir yöntem, yaklaşım veya tekniktir (Ravitch ve Carl, 2019; Yin, 2011). Nitel araştırmacının amacı ise araştırma sürecini sistematik bir yaklaşımla ve analitik süreçlerle yapılandırarak elde ettiği güvenilir sonuçlarla bu yorumlamalara yöneltilen yanlı eleştirilere karşı koyabilmek olmalıdır. Keşfedici durum çalışması, bir olayı, durumu ya da olguyu daha iyi anlamak ve derinlemesine öğrenmek amacıyla gerçekleştirilmektedir. Keşfedici durum çalışmasında amaç, genel teoriler üretmek ya da elde edilen bulgulardan yola çıkarak ortaya çıkan sonucu daha geniş bir örneklem grubuna genellemek değil durumun ayrıntılı bir biçimde anlaşılmasını sağlamaktır (Kaleli-Yılmaz, 2014). Nitel araştırma gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama verilerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2021). İnsanların olay ve olguları nasıl deneyimledikleri ve bu olay ya da olgulara ilişkin gözlem ve deneyimlerinin derinlemesine bir şekilde resmedilmesi olan durum çalışması (Patton, 2014), insan deneyimlerini temel alan nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılır.

3.2 Katılımcılar

Araştırmanın katılımcılarını, 2022-2023 eğitim ve öğretim yılında Giresun il merkezindeki devlet okullarında görev yapan 28 İngilizce öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubunun seçiminde amaçlı örneklem tekniklerinden ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Ölçüt örneklemede amaç, önceden var olan veya araştırmacı tarafından belirlenen bir durum, konu, olay veya olgu hakkında görüşlerine baş vurulacak olan grubun bazı ölçütleri karşılamasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Bu çalışmaya katılma ölçütleri, İngilizce öğretmeni olarak görev yapıyor olmak, en az üç yıl öğretmenlik

deneyimine sahip olmak, aktif olarak dijital materyalleri İngilizce öğretim programına entegre etmiş ya da ediyor olmak, devlet okullarında görev yapıyor olmak şeklinde belirlenmiştir. Araştırmanın katılımcılara hakkındaki bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Katılımcıların Demografik Özellikleri

Sıra	Cinsiyet	Okul	Kıdem	Yaş	Dijital İçerik Kullanma Sıklığı
K1	Erkek	İlkokul	10 yıl	34	5
K2	Kadın	İlkokul	12 yıl	37	5
K3	Kadın	İlkokul	11 yıl	35	5
K4	Kadın	İlkokul	17 yıl	43	3-4
K5	Erkek	Ortaokul	26 yıl	48	4-5
K6	Kadın	Ortaokul	13 yıl	39	5
K7	Kadın	Ortaokul	13 yıl	38	1-2
K8	Erkek	Ortaokul	14 yıl	39	5
K9	Erkek	Ortaokul	17 yıl	47	5
K10	Erkek	Ortaokul	15 yıl	39	5
K11	Erkek	Ortaokul	10 yıl	36	4-5
K12	Kadın	Ortaokul	18 yıl	41	5
K13	Kadın	Ortaokul	13 yıl	37	4-5
K14	Erkek	Ortaokul	17 yıl	38	5
K15	Kadın	Ortaokul	21 yıl	43	3-4
K16	Kadın	Ortaokul	17 yıl	40	5
K17	Kadın	Ortaokul	11 yıl	34	5
K18	Kadın	Ortaokul	16 yıl	38	2-3
K19	Kadın	Ortaokul	15 yıl	37	4-5
K20	Kadın	Ortaokul	8 yıl	30	5
K21	Kadın	Lise	13 yıl	35	13
K22	Kadın	Lise	12 yıl	37	5
K23	Kadın	Lise	18 yıl	40	1-2
K24	Kadın	Lise	23 yıl	45	1-2
K25	Kadın	Lise	19 yıl	40	5
K26	Kadın	Lise	22 yıl	45	1-2
K27	Kadın	Lise	10 yıl	33	3-4
K28	Kadın	Lise	19 yıl	41	1-2

Araştırmanın katılımcılarından 21’i kadın, 7’si erkektir. Öğretmenlerin mesleki kıdemleri 8 ile 26 yıl arasında değişmektedir. Katılımcıların yaş aralığı, 30-48 yaş

aralığındadır. Katılımcıların dördü ilkokul 16'sı ortaokul ve sekizi de liselerde görevlidir. Öğretmenlerin tamamı İngilizce öğretmenidir ve Giresun il merkezindeki okullarda görev yapmaktadır.

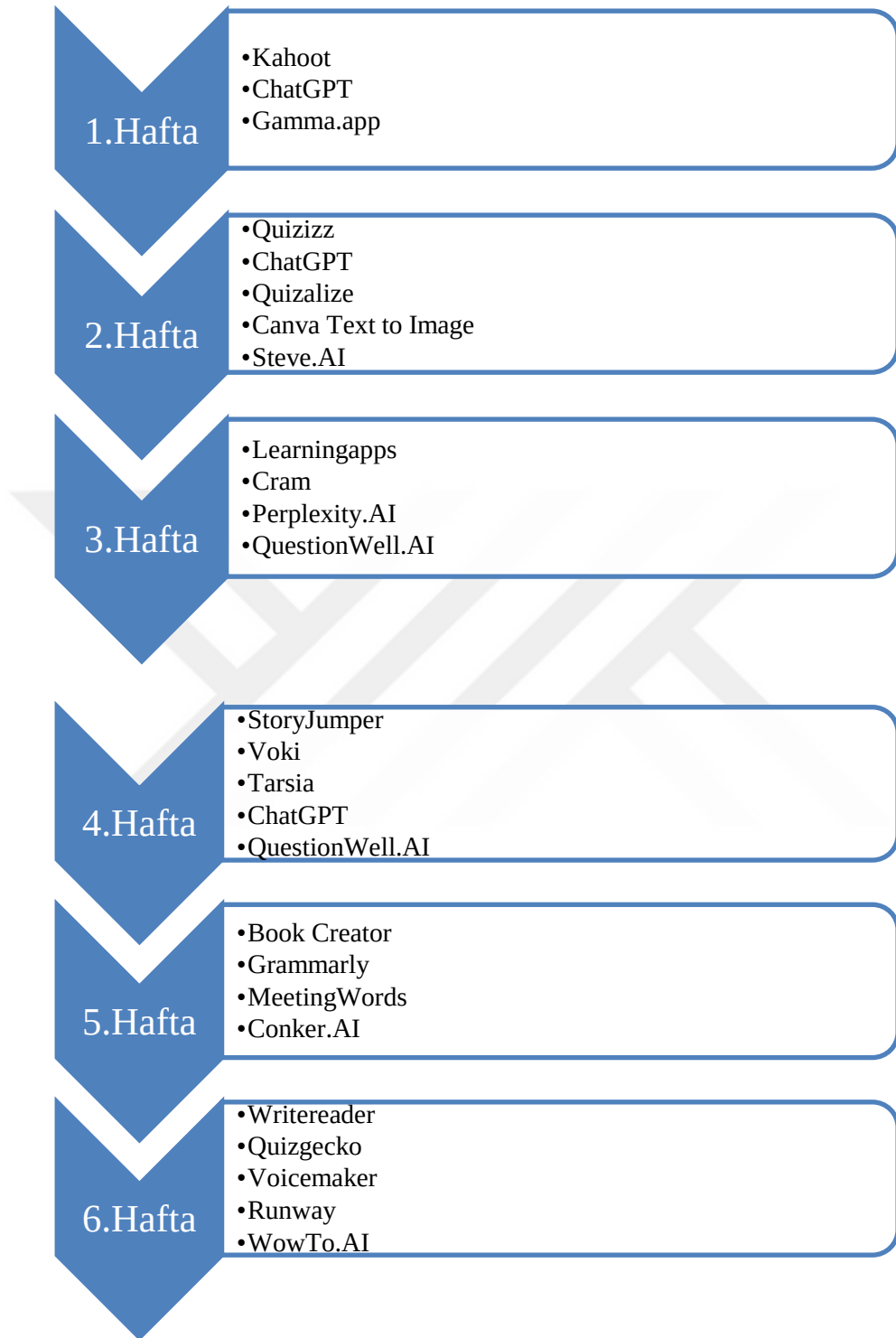
3.3 Veri Toplama Aracı

Araştırmada, veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, katılımcıların demografik özelliklerini belirleyen (cinsiyet, yaş, meslek kıdemi, çalışılan okul türü, dijital içerik kullanma sıklığı) beş adet olgusal soru yer almaktadır. Görüşme formunun ikinci bölümünde, beş adet açık uçlu soru yer almaktadır. Görüşme formunun hazırlanma sürecinde, kapsamlı bir alanyazın taraması yapılmıştır. Ardından Eğitim Programları ve Öğretim alanında uzman iki akademisyenin görüşlerine başvurulmuştur. Ayrıca formun dil geçerliği için Türkçe Öğretmenliği Anabilim Dalında görevli iki akademisyenin görüşleri alınmıştır. Uzman görüşleri sonrasında son şekli verilen görüşme formu, dört İngilizce Öğretmenine pilot uygulama bağlamında yönlendirilmiştir. Veri toplama aracı kapsam, dil ve uygulama geçerliği sağlandıktan sonra katılımcı gruba uygulanmıştır.

Uygulama aşamasında, katılımcılara önceden haber verilmiştir. Gönüllülük onam formu imzalandıktan sonra görüşmeler yüz yüze yapılmıştır. Görüşmelerin ses kayıt cihazı aracılığıyla kaydedilmiştir. Ses kaydı alınmasına gönüllü olmayan katılımcıların görüşleri yazılı olarak alınmıştır.

3.4 Veri Toplama Süreci

Araştırma iki aşamalı olarak yürütülmüştür. Birinci aşamada, Giresun il merkezinde görev yapan İngilizce öğretmenlerine yönelik, araştırmacı tarafından Zoom platformu üzerinden çevrim içi olarak altı hafta süren “İngilizce Dersi Öğretim Programlarına Entegre Dijital İçerik Geliştirme Eğitimi” düzenlenmiştir. Eğitim oturumları, katılımcıların zaman planlamalarını kolaylaştırmak amacıyla Pazar günleri gerçekleştirilmiştir. Eğitim çerçevesinde toplam 22 dijital araç (Kahoot, Quizizz, Quizalize, ChatGPT, QuestionWell, Steve.AI, Canva text to image, Learningapps, Perplexity.AI, StoryJumper, Voki, Tarsia, Book Creator, MeetingWords, Grammarly, Conker.AI, WriteReader, Voicemaker, Runway, WowTo.AI, Quizgecko, Gamma.app) tanıtılmış ve bu araçların sınıf içi kullanımı ayrıntılı bir şekilde uygulamalı olarak aktarılmıştır. Bazı araçlar öğretmenlerin talebi üzerine birden fazla kez tanıtılmıştır.



Grafik 1. Çevrim İçi Eğitim Uygulaması ve Dijital Araçlar

Eğitim sürecinde katılımcılardan, tanıtılan dijital araçları aynı hafta içerisinde derslerinde kullanmaları ve sınıf ortamında bu araçların uygulanabilirliğini test etmeleri

teşvik edilmiştir. Takip eden oturumlarda ise öğretmenlere, karşılaştıkları sorunları dile getirme, deneyimlerini paylaşma ve araçların eğitim süreçlerine entegrasyonu konularında fikir alışverişinde bulunma fırsatı sunulmuştur. Tüm oturumlar kayıt altına alınmış ve çeşitli sebeplerle oturumlara katılamayan öğretmenler için kayıt bağlantıları paylaşılmıştır. Böylece, tüm katılımcıların eğitim içeriklerini eksiksiz bir şekilde takip etmeleri sağlanmıştır. Çevrim İçi eğitime 50 civarında öğretmen katılmıştır.

Araştırmanın ikinci aşamasında, çevrim içi eğitim sonunda, 28 gönüllü öğretmen ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri katılımcılarla yüz-yüze görüşmeler aracılığıyla toplanmıştır. Görüşmeler, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü etik kurulundan (EK-1) ve Giresun il Milli Eğitim Müdürlüğünden (EK-2) alınan izinler doğrultusunda, öğretmenlere önceden haber verilerek 2023 yılı Mayıs ayında gerçekleştirilmiş ve her bir görüşme yaklaşık 20-25 dakika sürmüştür. Öğretmenlerle yüz yüze görüşmeler yapılarak yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan sorular yönetilmiştir. Görüşme esnasında ses kayıtları ile veriler toplanmıştır. Görüşmenin kayıtları, görüşmenin hemen ardından dijital ortama aktarılarak veri setine dönüştürülmüştür.

3.5 Verilerin Analizi

Veriler, tümevarımsal içerik analizi yöntemiyle analiz edilmiştir. İçerik analizi sürecinde tematik içerik analizi tekniği kullanılmıştır (Miles ve Huberman, 2015). Tematik içerik analizi için öncelikle araştırmanın alt problemlerine ilişkin anlam birimlerinin oluşturulması gerekmektedir. Elde edilen anlam birimleri kategorik olarak gruplandırılmıştır. Bulgular, bütüncül bir bakış açısı oluşturmak amacıyla temalar, alt temalar ve kodlar biçiminde tablolar halinde sunulmuştur. Tema ve alt temaların kaynağının okuyucular tarafından daha iyi anlaşılması için temalar ve alt temalara ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

3.6. Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirlik, kullanılan veri toplama araçlarının yeterliğinin ortaya konulmasını ve elde edilen verilerin bilimselliğini belirleyen temel iki özelliktir. Bu özellikler yaygın olarak araştırmanın sağlamlığını ortaya koymak için kullanılır (Merriam, 2018). Lincoln ve Guba (1985) nitel araştırmalarda geçerlik ve güvenirliğin doğrulanabilirlik (Confirmability), tutarlılık (dependability) ile sağlanabileceğini ileri sürmüşlerdir. Alanyazında bu ölçütler iç güvenirlik, dış güvenirlik,

aktarılabirlik, tutarlılık, inanırılık, teyit edilebilirlik, onaylanabilirlik ve doğrulanabilirlik gibi farklı ölçütler şeklinde ifade edilmiştir. Nitel çalışmalarda kullanılan verilerin gerçek, doğru ve tutarlı olduğunun belirlenmesi ve araştırmanın bilimsel araştırma ölçütlerine uygun olarak yürütüldüğüne inandırıcılığı artırmak için araştırmacının veri toplama, analiz ve yorumlama süreçlerini özenli bir şekilde izlemesi önemlidir.

3.6.1 İç Geçerlik (İnandırıcılık)

İç geçerlik, araştırma verilerinin elde edilmesinde kullanılan veri toplama aracının araştırılan problemi (durum, olay ya da olgu) gerçekte ne kadar ortaya koyduğunu ifade eder. İç geçerlik ayrıca araştırma içerisindeki bağlantıların ne derece doğru ve güvenilir bir şekilde ortaya konulduğunu gösterir. Nitel araştırmalarda inandırıcılığı sağlamak için veri çeşitlemesi, betimleme, uzman görüşlerinin alınması gibi yollarla sağlanabileceği ileri sürülmektedir. Bu amaçla ayrıntılı betimlemenin yanında, kavram, kod ve temalara ulaşarak sonuçların güvenilirliği artırılabilirliği iddia edilmektedir (Creswell, 2013). Nitel bir araştırmada iç geçerliği artırmanın, araştırma sonuçlarının güvenilirliğini ve geçerliğini artırdığı söylenebilir. İç geçerlik aynı zamanda araştırmanın amacına uygunluğunu sağlar (Merriam, 2018).

Bu çalışmada inandırıcılığı artırmak için altı aşamalı bir süreç yürütülmüştür. İlk aşamada, Giresun il merkezindeki devlet okullarında görevli İngilizce öğretmenleri ile ön görüşme yapılmış ve araştırmaya katılmaya istekli olup olmadıkları konusunda görüşlerine baş vurulmuştur. Veri toplama sürecinde katılımcılara araştırmanın amacı, önemi ve süreç hakkında bilgi verilmiştir. İkinci aşamada, yarı yapılandırılmış görüşme formunda yer alan açık uçlu soruların araştırmanın amacına uygun veri toplama yeterliğini test etmek maksadıyla pilot görüşmeler yapılmıştır. Üçüncü aşamada, veriler daha önce kapsam ve dil geçerliği sağlanmış olan yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile toplanarak verilerin kendi içinde tutarlı ve anlamlı bir bütün oluşturması sağlanmıştır. Dördüncü aşamada elde edilen bulguların kuramsal çerçeve ile uyumlu olup olmadığı kontrol edilmiş ve ortaya çıkarılan sonuçların kuramsal çerçeve ile tutarlı olduğu anlaşılmıştır. Bu sonuçlar ayrıca bulguların kendi içerisinde tutarlı ve anlamlı olduğunu ortaya koymaktadır. Beşinci aşamada, araştırma bulguları araştırma yapılan bağlam ve ortama sadık kalınarak anlamlı bir şekilde tanımlanmıştır. Altıncı aşamada, araştırmanın bulgularına dayalı olarak ortaya konulan sonuçlar ve genellemelerin elde edilen veriler ile tutarlı olmasına özen gösterilmiştir.

3.6.2. Dış Geçerlik (Aktarılabilirlik)

Nitel araştırmalarda geçerliliğin bir ölçütü olarak kullanılan aktarılabilirlik nicel araştırmalarda genellenebilirliğe karşılık gelmektedir. Bir araştırmada transfer edilebilirlik veya aktarılabilirlik, bulgularının aralarındaki benzerlikler nedeniyle başka durumlara ne ölçüde uygulanabileceği ve genellenebileceği ile ilgili bir durumdur. Araştırma sonuçlarının aktarılabilirliğinin ölçütüdür (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Bu ölçüt araştırma üzerinde etkisi bulunan bağlamsal faktörlerin incelenmesiyle temellendirilmeye çalışılır. Nitel araştırmalarda aktarılabilirlik ayrıntılı betimlemenin ve elde edilen kavram, kod, kategori ve temaların genellenebilirliği ile ilgilidir.

Bu araştırmada, aktarılabilirliği test etmek için altı aşamalı bir süreç izlenmiştir. İlk olarak, görüşme formundaki soruların ilgili alan yazın ile tutarlı olmasına özen gösterilmiş ve elde edilen sonuçlar genellemeye izin verecek şekilde açıklanmıştır. Ardından, araştırmanın deseni, katılımcıları, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve verilerin analizi araştırmacı tarafından ayrıntılı bir biçimde açıklanmıştır. Daha sonra, elde edilen veriler kategori ve kodlara göre düzenlenmiş, bulgular okuyucuların en iyi şekilde anlamasını sağlayacak şekilde ayrıntılı olarak verilmiştir. Bağlamın daha iyi ortaya konulmasını garanti edebilmek için doğrudan alıntılara yer verilmiştir. Bunlara ek olarak, araştırma sonuçlarının araştırma sorularını desteklediği ve bu anlamda araştırma sonuçlarının araştırma soruları ile tutarlı olduğu belirlenmiştir. Ardından, araştırma bulgularının farklı araştırmalardan elde edilen bulgularla karşılaştırılabilmesi ve kavramsal genelleme için ihtiyaç duyulan açıklamalara yer verilmiştir. Son olarak, araştırmadan elde edilen bulguların benzer araştırmalardan elde edilen bulgularla test edilebilir nitelikte olduğu belirlenmiştir.

3.6.3 İç Güvenirlik (Tutarlık)

Bir araştırmanın tutarlığı, araştırmaya bağımsız bir gözle bakarak çalışmanın başından itibaren araştırmacının tüm etkinliklerde tutarlı davranıp davranmadığının ortaya konulmasıdır. İç güvenirliğin ortaya konulmasında uygulanacak prosedür, veri toplama aracının geliştirilmesi, verilerin toplanması ve analiz edilmesi sürecinin ayrıntılı olarak belirtilmesinin yanı sıra verilerin geniş bir bakış açısıyla ele alınıp veriden anlam çıkarmaktır (Patton, 2014; Yıldırım ve Şimşek, 2021). Bu araştırmada iç güvenirliği sağlamak amacıyla veri toplama aracının geliştirilmesi ve verilerin analizi sürecinde uzman görüşüne başvurulmuştur. Veri analizi sürecinde veriler araştırmacı tarafından

dikkatli bir şekilde tekrar tekrar okunarak anlam birimlerinin en doğru şekilde oluşturulmasına özen gösterilmiştir (Ezzy, 2002; Miles ve Huberman, 1994). Nitel veri analizi sonucunda elde edilen bulgular (kategoriler, kodlar ve tüm işlemler) alanyazına ve kuramsal çerçeveye uygun olacak şekilde araştırmacının özgün yaklaşımına ve tez danışmanının deneyimine dayalı olarak yorumlanmıştır (Bogdan ve Biklen, 1992; Lyons ve Coyle 2007).

Kodlamada tarafsızlığı sağlamak ve güvenilirliği artırmak için nitel veri analizinde uzman olan iki farklı kodlayıcı tarafından aynı verilere ilişkin kodlama yapılmıştır. Farklı kodlayıcılar tarafından oluşturulan kodların uyuşma düzeyine bakılmıştır. Bu aşamada Miles ve Huberman (1994) tarafından geliştirilen güvenilirlik formülü [$P = \text{Görüş birliği} / (\text{Görüş birliği} + \text{Görüş ayrılığı}) \times 100$] kullanılmıştır. Miles ve Huberman'a (1994) göre, nitel araştırmalarda iç tutarlılığı sağlamak için kodlayıcılar arasındaki görüş birliği oranının en az %80 olması gerekmektedir. Bu araştırmada görüş birliği [$P = 51 / (51+6) \times 100$]=%89.4 olarak hesaplanmıştır. Kodlayıcılar arası uyuşma düzeyi (iç tutarlık katsayısı) .89 olarak bulunmuştur. Araştırmada iç güvenilirliği artırmak için uygulanan prosedürü: (1) araştırma sorularının açık bir şekilde ifade edilmesi, (2) araştırma sorularının ayrıntılı olması, (3) araştırma sonuçlarının elde edilen veriler ile uyumlu olması, (4) verilerin analizinde yanlılık ve yanlışı anlaşılmaması gibi durumların gözden geçirilmesi, şekilde özetlemek olanaklıdır.

3.6.4 Dış Güvenirlik (Doğrulanabilirlik)

Whittemore, Chase ve Mandle (2001) güvenilirlik ölçütlerini canlılık, eleştirelilik, özgünlük, dürüstlük, açıklık, bütünlük, yaratıcılık, uzlaşma ve duyarlılık şeklinde belirlemiştir. Yıldırım ve Şimşek'e (2021) göre, doğrulanabilirlik ya da diğer adıyla teyit edilebilirlik, teyit incelemesi ile sağlanabilir. Nitel araştırmalarda doğrulanabilirliği sağlamanın bir yolu, araştırmada ortaya konulan sonuçların, yorumlar ve önerilerin bağımsız bir uzman tarafından ilk verilerle karşılaştırılarak teyit edilebilmesidir.

Bu araştırmada, doğrulanabilirliği sağlamak için altı aşamalı bir prosedür uygulanmıştır. İlk olarak araştırmanın yöntem bölümünde araştırmanın süreç ve uygulamaları açık bir şekilde ortaya konulmuştur. Ardından katılımcıların özellikleri, araştırmanın ne zaman ve nasıl yürütüldüğü, veri toplama-işleme-analiz süreçleri, bulgulara ilişkin yorumlar ve sonuçlar hakkında detaylı açıklamalara yer verilmiştir. Daha sonra elde edilen sonuçlar bulgularla açık ve ayrıntılı bir şekilde ilişkilendirilmiştir.

Ayrıca katılımcıların farklı görüşleri araştırmaya eksiksiz olarak yansıtılmıştır. Bunların yanında, katılımcılar ile yapılan görüşmeler herhangi bir yanlılığa sebebiyet vermemek için ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Son olarak, veri toplama araçları, ham veriler, analiz sürecindeki kodlamalar, görüşme notları, incelenen dokümanlar ve çıkarımlar elektronik ortamda saklanmıştır.

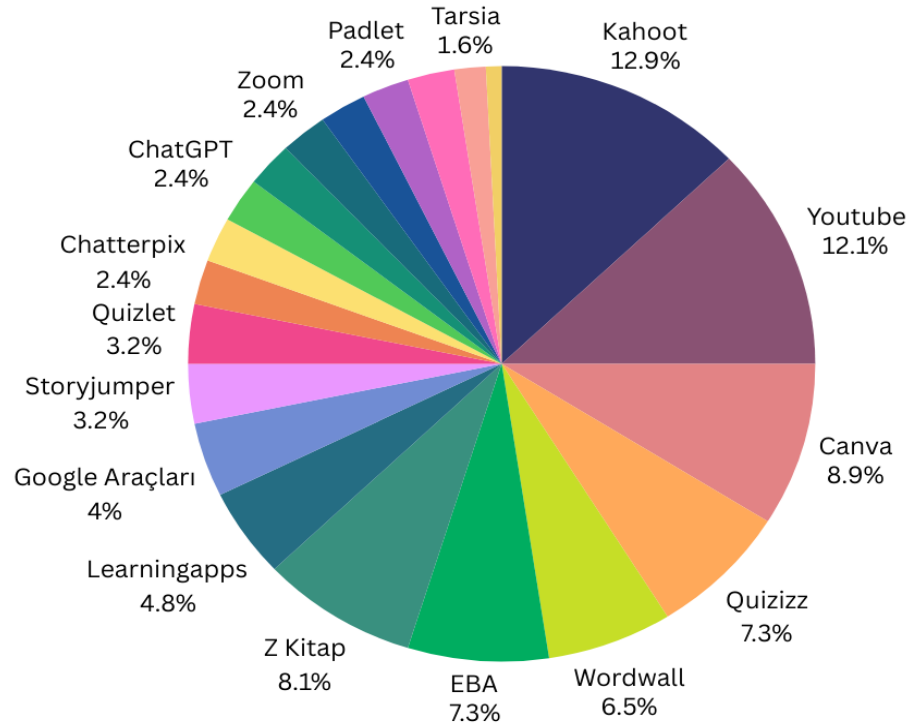


4. BULGULAR

Bu bölümde araştırmada temele alınan araştırma soruları bağlamında yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

4.1 İngilizce Öğretmenlerinin Öğretim Programına Entegre Ettikleri Araç ve İçerikler

Araştırmanın ilk araştırma sorusu kapsamında İngilizce öğretmenlerinin öğretim programına ne tür araç ve içeriklerin entegre ettikleri incelenmiştir. Grafik 1’de katılımcıların öğretim programına entegre ettikleri dijital araçların yüzdeleri yer almaktadır.



Grafik 2. İngilizce Öğretmenlerinin Öğretim Programına Entegre Ettikleri Araçlar

Grafik 1’de katılımcılar, İngilizce ders içerikleri hazırlarken daha çok Kahoot, Youtube, Canva, Z Kitap/Etkileşimli Kitap, Quizizz ve EBA’dan yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Chatterpix, Plickers, ChatGPT, Voki, Zoom, Liveworksheets, Padlet Cram ve Tarsia içerik ve araçlarını görece daha az kullandıklarını ifade etmişlerdir.

İngilizce öğretmenlerinin öğretim programına entegre ettikleri içerik ve araçlara ilişkin alt tema ve kodlara Tablo 3’te yer verilmiştir.

Araştırmanın ilk araştırma sorusu kapsamında ayrıca İngilizce öğretmenlerinin derslerinde kullandıkları dijital araçlar ve bu araçları kullanım amaçları incelenmiştir. Bu bulguya ait alt tema ve kodlar Tablo 3’te verilmiştir.

Tablo 2. İngilizce Öğretmenlerinin Öğretim Programına Entegre Ettikleri İçerik ve Araçlar

Alt Tema	Kodlar
Kullanılan Dijital Araçlar	<i>Kahoot:</i> K3, K7, K8, K9, K11, K12, K13, K15, K17, K18, K19, K21, K24, K25, K26, K27
	<i>YouTube:</i> K2, K3, K6, K7, K8, K10, K11, K12, K13, K14, K16, K20, K23, K25, K28
	<i>Canva:</i> K2, K3, K6, K7, K8, K15, K16, K21, K23, K24, K25
	<i>Z Kitap/Etkileşimli Kitap:</i> K1, K4, K8, K9, K12, K14, K19, K21, K26, K28
	<i>Quizizz:</i> K2, K3, K8, K15, K16, K18, K19, K24, K25
	<i>EBA:</i> K4, K5, K6, K13, K14, K20, K22, K23, K26
	<i>Wordwall:</i> K3, K6, K10, K14, K16, K17, K19, K22
	<i>Learningapps:</i> K3, K17, K22, K24, K25, K27
	<i>Google Araçları:</i> K3, K15, K16, K21, K25
	<i>StoryJumper:</i> K2, K3, K23, K25
	<i>Quizlet:</i> K11, K18, K24, K25
	<i>ChatGPT:</i> K9, K10, K25
	<i>Plickers:</i> K11, K18, K21
	<i>Chatterpix:</i> K2, K3, K20
	<i>Voki:</i> K3, K16, K25
	<i>Zoom:</i> K3, K20, K25
	<i>Liveworksheets:</i> K3, K15, K23
	<i>Padlet:</i> K14, K15, K25
	<i>Cram:</i> K14, K25, K27
	<i>Tarsia:</i> K14, K18
Kullanım Amacı	<i>Kelime Öğretimi:</i> K9, K10, K12, K17, K20, K21, K25
	<i>Dinleme Becerileri:</i> K4, K9, K10, K21, K23
	<i>Yazma Becerileri:</i> K10, K23, K25
	<i>Konuşma Etkinlikleri:</i> K9, K25
	<i>Oyun Tabanlı Öğrenme:</i> K4, K5, K6, K7, K10, K12, K20, K21

Tablo 2 incelendiğinde, öğretmenlerin daha çok Kahoot, Youtube, Canva ve Quizizz gibi araçları kullandıkları görülmektedir. Bu araçlar genel olarak etkileşimi ve derse katılımı artıran, özgün içerik sunabilen araçlardır. Etkileşimli kitaplar, EBA ve Wordwall uygulaması da sıklıkla kullanılan araçlardandır. Bu araçlar da zengin çeşitlilikte etkinlikler ve içerikler sunmaktadırlar. Liveworksheets, Padlet, Cram ve Tarsia en az kullanılan dijital araçlar kategorisindedir. Dijital araçların kullanım amaçları incelendiğinde, en çok kelime öğretimi ve oyun tabanlı etkinlikler için kullanıldığı görülmektedir. Dinleme, yazma ve konuşma becerileri etkinlikleri de dijital araçların kullanım amaçları arasındadır. İngilizce öğretmenlerinin öğretim programına entegre ettikleri içerik ve araçlara ilişkin söylemleri aşağıda belirtilmiştir:

Ben kitapların dijital sunumlarını kullanıyorum. Onun dışında çeşitli Web 2.0 araçları kullanıyorum. **[K1]**

İngilizce öğretim programına genellikle Canva, Wordwall, Learning Apps, Youtube, Kahoot, Quizizz, Voki, Google Araçlar, Zoom, Story Jumper, Chatterpix, Liveworksheets gibi araçları materyal üretmek için entegre ediyorum. **[K3]**

Sadece kitaptaki dinleme bölümlerine dinleme metinlerini indirerek onları dinletiyorum. İlkokul için şarkılar ve dinleme etkinlikleri daha çok işe yarıyor. **[K4]**

Wordwall'da çok oyun var. Çok hoşlarına gidiyor, severek öğreniyorlar. **[K5]**

İngilizce öğretim programlarına YouTube'daki içerikleri entegre ediyorum. Zaman zaman da EBA içeriklerinden yararlandığım oluyor. Onun haricinde oyunlar için Wordwall kullanıyoruz çok sıklıkla, dijital anlamda. Zaman zaman canva'yı kullanıyorum, orada kitap ayracı hazırladım. **[K6]**

İngilizce etkileşimli sunumları kullanıyorum. YouTube sıklıkla kullanıyorum. Kahoot, Canva ve Quizizz kullanıyorum. **[K8]**

Tahtaya mikrofon takarak öğrencilerin konuşmasını sağlıyorum, ayrıca cep telefonu uygulamalarından ChatGPT'nin kurulmasını ve onun özellikle sesli sohbet özelliğinin konuşma becerisi gelişimi için kullanılmasını tavsiye ediyorum. Kendim yapay zekayı kullanarak paragraf soruları veya İngilizce soruları hazırlıyorum, otantik içerikler hazırlamak faydalı oluyor. **[K9]**

YouTube'u çok kullanıyorum. Bazen farklı ses duymalarına ihtiyaç olduğunu düşündüğümde hemen YouTube'u açıyorum. Wordwall'ı akademik seviyesi düşük olan çocuklarda çok beğeniyorum. Kelime ezberi zayıf olan çocuk orada defalarca oynaya, oynaya kelimeleri ezberliyor. **[K10]**

Web 2.0 araçlarını kullanıyorum. YouTube'u kullandım. Ekstrem sporlarla ilgili bir olay anlatacağım mesela, highlining anlatacağım, ne yapıyoruz videosunu izliyoruz. Kahoot kullanıyorum. Plickers diye bir uygulama var, kullanıyorum zaten. Quizlet üzerinden çok çalışıyorum, faydalı oldu. **[K11]**

Kahoot oynatıyorum ama şu an telefonlar yasak olduğu için biraz geri kaldı. Ama yine de ben Jeopardy gibi oyunları dahil etmeye çalışırım. Kelime oyunları, çünkü onlar ilgisini çekiyor

çocukların. Dersin bitiminde o oyun oynayacakları bildiği için dersi daha motive olarak dinleyebiliyorlar. [K12]

Tarsia, Cram, Wordwall, Youtube, EBA ve Padlet kullanıyorum, akıllı tahta araçlarını ve Z kitapları kullanıyorum. [K14]

Mesela youtube, e-book uygulamaları, Wordwall, Quizizz, Voki, Google Forms, Canva gibi programları kullanıyorum. Ve bunlar gerçekten çocuklar üzerinde çok daha etkili olduğunu görüyoruz. Özellikle dil öğretiminde güzel sonuçlar alıyorum. [K16]

YouTube, EBA, Liveworksheets gibi araçları kullanıyorum. Canva kullanarak öğrencilerle birlikte posterler, infografikler hazırlıyoruz. Ayrıca, StoryJumper kullanarak öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmelerine yardımcı oluyorum. Bunun yanı sıra, dinleme aktiviteleri için Spotify üzerinden podcastler dinletiyorum. [K23]

En çok Quizizz ve Kahoot'u kullanıyorum çocuklar eğlenceli buldukları için. Tabii senin eğitimin sayesinde ChatGPT'yi öğrenmiş bulunuyorum. ChatGPT'de özgün içerikler üretmeye başladım. Yine içerik ürettiğim diğer araçlar Learningapps, Cram, Quizlet, Google Form, StoryJumper, Padlet ve YouTube'dan videolar izliyoruz yine konumuzla ilgili. Yazma kısmında StoryJumper, Storyboardthat gibi araçları sık sık kullanıyoruz. Bu işbirlikli araçlarla hem okuma hem yazma becerilerine hitap etmiş oluyoruz. [K25]

Voki zaten speaking için bulunmaz bir Hint kumaşı mı derler? Onun gibi konuşma becerilerini geliştiriyor. Zoom sayesinde de yurt dışından ortaklarla iletişime geçmiş oluruz, online görüşme yapıyoruz. Çocuklar speaking becerilerini geliştirmiş oluyor. [K25]

Araştırmanın ilk araştırma sorusu kapsamında son olarak İngilizce öğretmenlerinin derslerinde kullandıkları dijital içeriklerin öğrenmeye katkıları incelenmiştir. Bulgulara ilişkin veriler Tablo 3'te alt tema ve kodlar halinde verilmiştir.

Tablo 3. Dijital İçeriklerin Katkıları

Alt Tema	Kodlar
Motivasyon ve Katılım	Öğrencilerin Motivasyonu: K5, K12, K13 Öğrencilerin Etkin Katılımı: K13, K17
21.Yüzyıl Becerileri	Yaratıcılık: K23, K6, K25 İş birliği: K21, K25 Dijital Okuryazarlık: K15, K21
Bireyselleştirilmiş İçerik	Özgün/Otantik İçerik: K9, K25

Tablo 3 incelendiğinde, öğretmenlerin dijital araç ve içeriklerin öğrencilerin motivasyonunu ve derse etkin katılımını etkilediğini ifade ettikleri görülmektedir. Dijital araç ve içeriklerin kullanımının 21. yüzyıl becerilerinden yaratıcılık, iş birliği ve dijital okuryazarlık becerilerini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmen görüşleri, dijital araçların özgün ve otantik içerik geliştirmeye katkı sağladığını da ortaya koymaktadır.

Aşağıda dijital içeriklerin katkılarına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

EBA'dan ziyade wordwall gibi siteler, öğrencilerin daha fazla ilgisini çekiyor. Özellikle oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırıyor. [K5]

Kendim yapay zekayı kullanarak çocuklara paragraf soruları veya İngilizce soruları hazırlıyorum. Otantik içerikler hazırlıyorum. [K9]

Kelime oyunları ders sonu motivasyonu artırıyor. Öğrenciler bu oyunları bekliyor ve daha motive bir şekilde derse katılıyorlar. [K12]

YouTube'dan içerikler oluyor. EBA'da, bazı etkinlikler oluyor. Etkinlikleri kullanıyorum, Bazen de oradan ödev gönderiyorum. Bazı çocuklar eğlenceli olduğu için yapıyorlar. İşte Morpa, okulistik o tarz siteler... [K13]

Padlet'te özellikle öğrencilerin çalışmalarını takip etmek, onlara yardımcı videolar, konu tekrarı yapmaları için kullanıyoruz. Proje türü çalışmalarımız olursa Canva'yı ve benzeri Postermywall gibi araçlar kullanıyoruz. Online eğitimde özellikle Kahoot ve Quizizz'i çok kullanmıştık. [K15]

Kendi ders için hazırladığım dijital içerikleri kullanıyorum. Çocuklar için gayet eğlenceli ve keyifli bir süreç oluyor. Onları kullanarak dersi işlediğimizde daha dikkat çekici oluyor. Kahoot uygulamasını özellikle bilişim sınıfına inerek yapıyoruz. [K17]

Performans görevi olarak dijital oyun tasarımı yaptırdım öğrencilerime. Mesleklerle ilgili röportaj görevi verdim, video editleri kullanıyorlar, poster tasarımı için Canva'yı kullanıyorlar, kısa film, korku filmi yaptırdım. Blogger uygulaması üzerinden çocuklara içerikler hazırlattım. Paylaşımları yaparken de Google Formlar vb araçlardan faydalananak yükleme yaptılar. [K21]

Canva kullanarak öğrencilerle birlikte posterler, infografikler hazırlıyoruz. Bu özellikle yaratıcı projeler için harika bir araç. Ayrıca, StoryJumper kullanarak öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini geliştirmelerine yardımcı oluyorum. Öğrenciler, burada kendi hikayelerini yazabiliyor ve bu süreç onlara çok keyif veriyor. [K23]

En çok quizizz ve kahootu kullanıyorum, çocuklar eğlenceli buldukları için katılıyorlar. Mesela canva ile poster hazırlıyorlar. Pano hazırlarken, Canva'yı kullanıp bir şeyler tasarlıyorlar. ChatGPT'de özgün içerikler üretmeye başladım. Mesela kelimeleri yazıyorum, bununla ilgili alıştırma hazırla diyorum, boşluk doldurmalı, eşleştirmeli, ne istiyorsam onu hazırlıyor. [K25]

4.2 Çevrim İçi Eğitimin Hedefleri, İçeriği, Öğrenme-Öğretme Süreci ve Değerlendirme

Araştırmanın ikinci alt problemi kapsamında İngilizce öğretmenlerinin araştırmacı tarafından düzenlenen dijital içerik hazırlama çevrim içi eğitimin hedefleri, içeriği, öğrenme-öğretme süreci ve değerlendirme öğelerine ilişkin görüşleri incelenmiştir. Bu bağlamda İngilizce öğretmenlerinin çevrim içi eğitimin hedeflerine yönelik görüşleri temasına ilişkin alt tema ve kodlar Tablo 4'te verilmiştir.

Tablo 4. İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin Hedeflerine Yönelik Görüşleri

Alt Tema	Kodlar
Açık Hedefler	Hedeflerin Açık Olması: K1, K2, K7, K9, K12, K21

	<i>Hedeflerin Net Tanımlanması: K4, K6, K22</i>
	<i>Hedeflerin Başarıyla Uygulanması: K14, K21, K23, K24, K27</i>
Dijital Beceriler	<i>Dijital İçerik Becerileri: K3, K18, K21, K24, K28</i>
	<i>Uygun İçerik Geliştirme: K17, K23, K27</i>

Tablo 4’te, çevrim içi eğitimin hedefleri, açık hedefler ve dijital beceriler şeklinde iki alt temada ele alınmaktadır. Açık hedefler, hedeflerin açık olması, net tanımlanması ve başarıyla uygulanması ile ilişkilendirilmiştir. Dijital beceriler alt teması, dijital içerik geliştirme becerisi ve öğrenciye uygun içerik geliştirme becerileri ile ilişkilendirilmiştir.

Aşağıda, çevrim içi eğitimin hedeflerine ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Çevrim İçi eğitimin hedefleri açıkltı ve dijital içerik oluşturma yeteneğimizi geliştirmeyi amaçlıyordu. **[K1]**

Eğitim sırasında dijital içerik oluşturma becerilerimiz artırıldı. Çeşitli dijital araçları tanıma ve kullanma şansı bulduk. **[K3]**

Eğitimin dijital içerik oluşturma becerilerimizi geliştirmeye yönelik net hedefleri vardı. **[K4]**

Çevrim İçi eğitim programı, eğitim ihtiyaçlarına uyum sağlayan net ve ulaşılabilir hedeflerle iyi tasarlanmıştı. **[K6]**

Çevrim İçi eğitimin hedefleri açıkça tanımlanmıştı. **[K7]**

Eğitimin en baştaki hedefi bizlerin dijital araçlarla içerikler üretebilmemizi sağlamaktı ve hedefe de ulaşıldığını düşünüyorum. **[K14]**

Bu eğitimin, baştan sona tüm sürece etki ettiğine inanıyorum. Mesela öğrenciler çok merak ediyorlar bunu nasıl yaptınız dedikleri zaman onlara tahtada ya da kendi telefonumda gösterirken rahat anlatabilmem lazım. Yani dil becerilerini geliştirecek kadar araç bence gördük. **[K17]**

Çevrim İçi eğitimde en temel olan, hepimizin de bilmesi gereken dijital becerileri öğrendim. Öğretmen olarak da bizim zaten dijital becerilere sahip olmamız gerekiyor. Çocukların da dikkatini çektik. **[K18]**

Eğitimin hedefi zaten gayet açıkltı, bizlerin araçları tanıyıp içerik üretebilmemizi sağlamaktı, öyle de oldu. Hedefe ulaşıldığını düşünüyorum, öğrendiğim araçlarla ürettiğim içerikleri derslerimde kullanmaya başladım. **[K21]**

Çevrim İçi eğitim programı, dijital içerik oluşturma konusunda net hedeflerle tasarlanmıştı. **[K22]**

Eğitimin hedefine ulaştığını düşünüyorum, yeni araçlarla yeni içerikler üretebiliyorum. **[K23]**

...Bence bu konuda hedefine ulaştı eğitim. İçerik olarak baktığımızda mesela burada Web 2.0 araçları vardı. Derslere entegre edilebilir, öğretmenin kullanabileceği, öğrencinin de bunu alıp uygulayabileceği aktiviteler, içerikler. **[K27]**

İngilizce öğretmenlerinin çevrim içi eğitimin içeriğine yönelik görüşleri temasına ilişkin alt tema ve kodlar Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin İçeriğine Yönelik Görüşleri

Alt Tema	Kodlar
Kapsayıcılık ve Güncellik	<i>İçeriğin Kapsamlı Olması:</i> K4, K8, K10, K11, K14, K23, K26 <i>İçeriğin Güncel Olması:</i> K8, K11, K15, K17, K26
Kullanışlılık ve Uygunluk	<i>Uygulanabilir İçerik:</i> K3, K14, K15, K24, K27 <i>Amaca Uygun İçerik:</i> K11, K14, K16, K17, K21, K23, K25

Tablo 5’te, katılımcıların eğitimin içeriğinin kapsayıcı ve güncel, kullanışlı ve uygun olduğu şeklinde görüş belirttikleri anlaşılmaktadır. Bulgular, içeriğin uygulanabilir ve branşa uygun olduğu şeklinde değerlendirilebilir.

Aşağıda, çevrim içi eğitimin içeriği temasına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

İçeriğin sınıf içi uygulamaları açısından da oldukça faydalı olduğunu görüyorum. **[K3]**

İçerik son derece ilgili ve günceldi. Çok sayıda dijital araç ve içerik tanıdık, öğrendik. Genel olarak, eğitim çok kapsamlı ve iyi yürütüldü. **[K8]**

İçerik kapsamlı ve günceldi ve sağlam bir temel sağladı. İngilizce dersine çok uygun seçilmiş araçlar, derslerimde uygulayabileceğimi gösterdi. **[K11]**

İçerik kapsamlıydı. LearningApps, StoryJumper ve Book creator gibi çeşitli araçlar adım adım tanıtıldı. Genel olarak, ders teoriyi pratik uygulama ile dengeleyerek öğrendiklerimizi eğitim ortamlarımızda hemen uygulayabilmemizi sağladı. **[K14]**

Evet, hedef zaten kendimizi güncellemek, mümkün mertebe bu içerikleri derslerde aktif olarak kullanmaktır. İçerik de buna uygundu. Özellikle son dönemlerde popüler olmaya başlayan yapay zekâ araçlarını da tanıma fırsatı bulduk. **[K15]**

Bizim amacımız zaten dört dil becerisi. Bu dört dil becerisini geliştirmek ve çocuklarda olumlu dönüş, sonuçlar alabilmek hedefimiz. Bence o açıdan çok yeterliydi. Yani hedeflere uygun içerikleri öğrendik. **[K16]**

Ben kendi adıma olumlu diyorum, yani güncellenmiş oldum. Orada uygulamaları izlediğim zaman yapabilirim diye düşünüyorum. Dil becerilerini geliştirecek kadar araç bence gördük. Ama mesela listening konusunda bazı uygulamaların belki pro özelliği olanlar daha iyidir. **[K17]**

Hedefe ulaşıldığını düşünüyorum, öğrendiğim araçlarla ürettiğim içerikleri derslerimde kullanmaya başladım. **[K21]**

Hem öğrendiğim hem öğrencilerime de öğrettiğim verimli bir eğitim oldu. İçerik oldukça çeşitli ve kapsamlıydı. İngilizce dersi becerilerine odaklıydı ve her beceriyi geliştirebilecek çok sayıda araç tanıdım. **[K23]**

Kullanılabilir ve geçerli olan uygulamalar öğrendik. [K24]

Bu eğitim hedef ve içerik bakımından İngilizce öğretmenlerine yönelik bir eğitimdi ki bu çok iyi anlaşılıyordu. Seçilen araçlar zaten özenle seçilmiş bizim branşımıza yönelik. Bu açıdan hedef ve içerik bakımından kesinlikle bizim branşımıza uygun bir eğitimdi. İçerik, yani Web 2.0 ya da Artificial Intelligence araçları için söylüyorum. [K25]

Online eğitim de pratik dijital içerik oluşturma becerilerine odaklandı. İçerik kapsamlı ve günceldi. [K26]

Derslere entegre edilebilir, öğretmenin kullanabileceği, öğrencinin de bunu alıp uygulayabileceği aktiviteler, içerikler vardı. [K27]

İngilizce öğretmenlerinin çevrim içi eğitimin öğrenme-öğretme sürecine ilişkin görüşleri temasına ilişkin alt tema ve kodlara Tablo 6'da yer verilmiştir.

Tablo 6. İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin Öğrenme-Öğretme Sürecine Yönelik Görüşleri

Alt Tema	Kodlar
Öğrenme-Öğretme Sürecinin Niteliği	<i>Etkileşimli Öğrenme Ortamı</i> : K4, K5, K6, K7, K9, K13 <i>Aktif Katılımın Özendirilmesi</i> : K5, K8, K12 <i>Çeşitlilik ve Uygulanabilirlik</i> : K5, K13, K14, K21, K27

Tablo 6'da, çevrim içi eğitimin öğrenme-öğretme sürecine katkısının ile ilgili kodlar, etkileşimli öğrenme ortamı, aktif katılımın özendirilmesi, çeşitlilik ve uygulanabilirlik şeklinde belirlenmiştir.

Aşağıda, çevrim içi eğitimin öğrenme-öğretme sürecine katkısına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Oturumlar ilgi çekici ve bilgilendiriciydi çünkü öğrenme ve öğretme öğeleri etkileşimliydi. [K4]

Farklı öğrenme stillerine hitap eden ve katılımı artıran çeşitli etkileşimli içerikler kullanılmıştı. Katılımcıları aktif olmaya teşvik eden etkinlikler hazırlanmıştı. [K5]

Etkileşimli öğrenme ve öğretme unsurları özellikle ilgi çekiciydi ve iş birliğine dayalı bir öğrenme ortamını teşvik ediyordu. [K6]

Öğrenme ve öğretme yöntemleri yenilikçi ve etkileşimliydi, bu da beni kurs boyunca motive etti. [K7]

Öğretim yöntemleri etkileşimliydi ve öğrenme etkinlikleri aktif katılımı teşvik edecek şekilde ilgi çekiciydi. [K8]

Öğretim yaklaşımı etkileşim sağladı ve öğrenme faaliyetleri ilgi çekici ve pratikti. [K9]

Öğrenme ve öğretme yaklaşımları ilgi çekiciydi ve aktif katılımı gerçekten teşvik ediyordu. [K12]

Eğitim süreci etkileşimli ve ilgi çekiciydi ve öğretme yaklaşımı uygulanabilirdi. [K13]

Genel olarak, ders teoriiyi pratik uygulama ile dengeleyerek öğrendiklerimizi eğitim ortamlarımızda hemen uygulayabilmemizi sağladı. [K14]

Öğretim yaklaşımı gayet yerindeydi, detaylı şekilde öğrendik ve uygulayabildik, yapamadığımız şeyleri bir sonraki derslerde sorabildik. [K21]

Derslere entegre edilebilir, öğretmenin kullanabileceği, öğrencinin de bunu alıp uygulayabileceği aktiviteler, içerikler. Hem eğlenerek öğrendikleri için öğrencilerde kalıcılığı da sağlıyor. [K27]

İngilizce öğretmenlerinin çevrim içi eğitim değerlendirme sürecine yönelik görüşleri temasına ilişkin alt tema ve kodlar Tablo 7’de verilmiştir

Tablo 7. İngilizce Öğretmenlerinin Çevrim İçi Eğitimin Değerlendirme Sürecine Yönelik Görüşleri

Alt Tema	Kodlar
Değerlendirme Sürecinin Etkinliği	<i>Eğlenceli ve Etkileşimli:</i> K1, K4, K6, K7, K9, K10, K11, K13, K16, K21, K22, K26 <i>Kapsayıcı ve Geri Bildirim Odaklı:</i> K1, K4, K5, K6, K7, K8, K12, K16, K19, K20, K21, K22, K26 <i>Uygulama Odaklı ve Kolaylaştırıcı:</i> K4, K16, K18, K20

Tablo 7’de, çevrim içi eğitimin değerlendirme süreci ile ilgili alt tema ve kodlar yer almaktadır. Değerlendirme sürecinin etkinliği alt temasında, eğlenceli ve etkileşimli değerlendirme, kapsayıcı ve geri bildirim odaklı değerlendirme, uygulama odaklı ve kolaylaştırıcı değerlendirme ön plana çıkmaktadır.

Aşağıda, çevrim içi eğitimin değerlendirme süreci temasına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Kahoot, eğitim sürecinin değerlendirilme sürecini eğlenceli ve interaktif hale getirmek için kullanıldı. Sınav iyi tasarlanmıştı dersin içeriğini doğru bir şekilde yansıttı ve anında faydalı geri bildirim sağladı. [K1]

Kahoot, değerlendirmeler için iyi bir fikirdi. Değerlendirme sürecini daha eğlenceli ve daha az stresli hale getirdi. Sınav iyi organize edildi ve derslerin içeriğini doğru bir şekilde yansıttı, böylece kendimizi kapsamlı bir şekilde değerlendirmemizi sağladı. [K4]

Değerlendirme etkinliği eğlenceli bir Kahoot oyunuydu ve öğrendiğimiz tüm etkinlikleri kapsıyordu. [K5]

Değerlendirme için Kahoot’un kullanılmasını, değerlendirme sürecini hem eğlenceli hem de etkili hale getirdiği için iyi bir seçim olarak buldum, sınav kapsamlıydı ve kurs materyalini doğru bir şekilde yansıtarak kazanılan bilginin kapsamlı bir şekilde test edilmesini sağladı. [K6]

Kahoot, değerlendirme sürecine bir oyunlaştırma unsuru ekleyerek daha eğlenceli hale getirdi. [K7]

Kahoot, değerlendirmeler için kullanıldı. Eğlenceli ve etkileşimliydi, kurs materyali hakkındaki bilgimizi etkili bir şekilde test ederken değerlendirme sürecini keyifli hale getirdi. [K9]

Kahoot, değerlendirmeler için kullanıldı, ilgi çekiciydi ve anında geri bildirim sağlayarak daha fazla gelişime ihtiyaç duyduğumuz alanları belirlememize yardımcı oldu. Değerlendirmenin Kahoot ile yapılması hem eğlenceli hem de rahat oldu, sorular kapsamlıydı ve eksiklerimizi anında görme fırsatı verdi. [K10]

Değerlendirmenin Kahoot ile yapılması hem eğlenceli oldu, sorular kapsamlıydı. Benim için gerçekten çok güzel bir eğitim oldu. İnşallah devamı da olur diye düşünüyorum. [K16]

Hocam hızlı bir şekilde öğrenciyi değerlendirme imkânım olduğunu ben bu eğitimde öğrenmiş oldum. Yani verimli oldu demek istiyorum. [K18]

Eğitimin sonunda uygulanan Kahoot ile de amacına ulaşılabilirliğin gözden geçirmesi anlamında da hem oyunlaştırma ile içimizdeki çocuğa hitap etmiş olması da hem de yeni bilgilere ulaştırması yönüyle güzeldi. [K19]

Sonunda yapılan Kahoot değerlendirmesi de hem kurs konularının tamamını kapsıyordu hem de dijital bir araçla yapılması faydalı ve stressiz oldu. [K20]

Değerlendirme aşamasının olması çok iyiydi. Bence sorular açık ve netti. Hem de eğitim sürecini de içeriyordu. O yüzden kendimizi değerlendirmek için de güzel bir süreç oldu. Nereyi kaçırdığımızı anlayabildik. [K27]

4.3 İngilizce Öğretmenlerinin Dijital İçerik Hazırlama Çevrim İçi Eğitimin Sonunda Elde Ettikleri Kazanımlara Yönelik Görüşleri

Araştırmanın üçüncü araştırma sorusu kapsamında İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik hazırlama çevrim içi eğitiminin sonunda elde ettikleri kazanımlara ilişkin görüşleri incelenmiştir. Bu bağlamda “çevrim içi eğitimin niteliği, teknolojinin öğretime entegrasyonu, mesleki gelişim ve çevrim içi eğitimin kazanımları” temalarına ulaşılmıştır. Öğretmenlerin çevrim içi eğitimin niteliğine ilişkin görüşleri Tablo 8’de alt tema ve kodlar halinde verilmiştir.

Tablo 8. Çevrim İçi Eğitimin Niteliği

Alt Tema	Kodlar
Çevrim İçi Eğitimin Faydaları	<i>Erişilebilirlik:</i> K5, K12
	<i>Kapsamlılık:</i> K5, K6, K20
	<i>Çok Yönlülük:</i> K9, K22, K23, K25
Eğitim İçeriği ve Yöntem	<i>Ayrıntılı Anlatım:</i> K1, K9, K12, K13
	<i>Uygulamaya Dönüklük:</i> K6, K7, K8, K23
	<i>İyi Yapılandırılmış Olması:</i> K5, K6, K23

Tablo 8’de, çevrim içi eğitimin niteliği kategorisi incelendiğinde, çevrim içi eğitimin erişilebilir olması, geniş kapsamlı olması ve farklı ihtiyaçlara hitap etmesi nitelikleri vurgulanmaktadır. Eğitimin içeriği ve yöntemleri kategorisinde, eğitimin detaylı anlatıldığı, pratik uygulamalara yer verdiği ve iyi yapılandırılmış olduğu sonucuna ulaşılmaktadır.

Aşağıda çevrim içi eğitimin faydalarına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Özellikle, interaktif ve ilgi çekici ders içerikleri oluşturmamda etkili olan araçları öğrenmekten keyif aldım. Detaylı anlatılması iyi oldu, bazı özellikler değişmiş, yeni gelen özellikler var, onları keşfettim. **[K1]**

Eğitimin her yerden erişilebilir, çevrim içi, esnek ve geniş kapsamlı olması katılımcılar açısından avantaj oldu. Kaynakların verimli kullanıldığı, düzenli bir planlama ve aktif katılımın sağlandığı bu eğitimle bizler de eğitimden en iyi şekilde faydalanmış olduk. **[K5]**

Eğitim, öğretmenlik uygulamam için aydınlatıcı oldu. Derslerimde kullanabileceğim çok çeşitli Web 2.0 ve yapay zekâ araçlarıyla tanıştım. Eğitim, araçları anlamayı ve uygulamayı kolaylaştıran net açıklamalar ve pratik uygulamalarla fayda sağladı. Dijital araçları kullanma konusundaki güvenim arttı. **[K6]**

Kurs, daha önce keşfetmediğim çeşitli dijital araçları keşfetmemi sağladı. Her oturum titizlikle planlanmıştı ve teorik bilgi ile pratik uygulama arasında bir denge sunuyordu. **[K7]**

Programın pratik uygulamaya verdiği önem, araçları sınıfımda hemen kullanmaya başlayabilmemi sağladı. **[K8]**

Çeşitli dijital araçların ve bunların pratik uygulamalarının kapsamlı bir şekilde ele alınması aydınlatıcıydı. Araçların farklı dil becerilerini geliştirmeye yönelik çok çeşitli olması güzeldi, arasından kendimize ve öğrencilerimize en uygun olanları seçmemiz mümkün oldu. **[K9]**

Eğitim çok çeşitli dijital araçlar içeriyordu. Onları detayları ile öğrenmek çok iyi oldu. Anlık olarak anlamadığımız yerleri ya da daha detaylı istediğimiz araçları sorabilmek iyi oldu. **[K12]**

Çevrim İçi olarak dijital içerik oluşturma eğitimi aldım ve çok faydalı oldu. Dijital araçların nasıl kullanılacağını çok detaylı öğrenmiş oldum. **[K13]**

Eğitimin 6 hafta sürmesi iyi oldu, öğrendiklerimizi uygulama fırsatımız oldu, farklı web araçları kullanılması süreç içinde faydalı oldu, haftadan haftaya biz uygulamaları kullanırken takıldığımız yerde sormamız, sizin geri dönüt vermeniz faydalı oldu, eğitimlerin başarılı ve verimli olduğunu düşünüyorum. **[K20]**

Kurs, her birinin kendine özgü uygulamaları ve faydaları olan çok çeşitli araçları kapsıyordu. Dil becerilerini her yönden geliştirebileceğimiz araçlar öğrenmemizi sağladı. Bu oturumlar bana öğretim sürecinde hemen uygulayabileceğim pratik beceriler sağladı. Eğitim, derslerime daha fazla dijital içerik oluşturabilmem için bana yol gösterdi. **[K22]**

Eğitim oturumları iyi organize edilmişti ve yapay zekâ destekli uygulamalar da dahil olmak üzere çok sayıda dijital aracı kapsıyordu. Gerçek zamanlı uygulama oturumları faydalı oldu, dileyen öğretmenler anında kendileri de içerik üretmeye çalıştılar. Kurs, dinamik ve etkileşimli dersler oluşturma becerimi geliştirdi. **[K23]**

Yapay zekâ araçlarını duymuştum ama hiç kullanamamıştım. Eğitim sayesinde yapay zekâyı öğrenmiş oldum. Ve yani yapay zekâ deyince, hani bir gözümüz korkuyor. Nedir acaba? İçeriğini bilmiyoruz, ondan bir tabii ön yargı da oluyor, ama zor değilmiş, çok kolaymış ve daha iyiymiş, bizim hayatımızı kolaylaştırıyormuş. Bizi hızlandırıyormuş, bunu öğrendim. [K25]

Öğretmenlerin dijital içerik hazırlama çevrim içi eğitimine ilişkin görüşlerinde teknolojinin öğretime entegrasyonu kategorisine ait görüşleri Tablo 6’da alt tema ve kodlar halinde verilmiştir.

Tablo 9. Teknolojinin öğretime entegrasyonu

Alt Tema	Kodlar
Öğrenme Ortamını Zenginleştirme	<i>Dijital Araçlar:</i> K1, K13, K18, K28 <i>Yapay Zekâ Araçları:</i> K2, K6, K17, K25
Öğrenmenin Geliştirilmesi	<i>Dijital Araçların Öğrencilerin İlgisini Artırması:</i> K1, K2, K7, K28 <i>Öğrencilerin Derslere Katılımının Artması:</i> K14, K24 <i>Öğrencilerin Dil Becerilerinin Geliştirilmesi:</i> K2, K9, K22 <i>Öğrencilerin Dijital Becerilerinin Geliştirilmesi:</i> K16, K18

Tablo 9’da katılımcılar tarafından öğrenme ortamını zenginleştirmede dijital araçlar ve yapay zekâ araçlarını kullandıkları ifade edilmektedir. Öğrenmenin geliştirilmesi alt temasında ise dijital araçların öğrencilerin ilgisini artırdığı, öğrencilerin derse katılımını artırdığı, öğrencilerin dil becerilerini geliştirdiği ve öğrencilerin dijital becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir.

Aşağıda, dijital araçların öğrenme ortamına entegrasyonuna ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Eğitime katılmak güzel bir deneyim oldu. Kurs, sınıfta kullanılabilecek çok çeşitli dijital aracı içeriyordu. Özellikle, interaktif ve ilgi çekici ders içerikleri oluşturmamda etkili olan araçları öğrenmekten keyif aldım. Derslerime uygulamaya başladım, kesinlikle faydalı oldu. [K1]

Bu şekilde dijital içerik hazırlandığı zaman dersler daha keyifli hale geliyor ve öğrenciler açısından daha kaliteli hale geliyor. Hem görsel açıdan hem işitsel açıdan hem de okuma, yazma, dört dil becerisini bu dijital içerikler sayesinde geliştirmiş oluyorlar. Daha etkili ve kalıcı oluyor. [K2]

Eğitim, öğretmenlik uygulamam için aydınlatıcı oldu. Beni artık derslerime entegre edebileceğim çok çeşitli Web 2.0 ve yapay zekâ araçlarıyla tanıştırdı. Eğitim, araçları anlamayı ve uygulamayı kolaylaştıran net açıklamalar ve pratik uygulamalarla iyi yapılandırılmıştı. [K6]

Chatgpt ve Learningapps gibi araçların tanıtılmasını, ilgi çekici ve etkileşimli ders içeriği oluşturmak için özellikle faydalı buldum. Ders içeriklerimi zenginleştirmek için güzel bir fırsat oldu. [K7]

Çeşitli dijital araçların ve bunların pratik uygulamalarının kapsamlı bir şekilde ele alınması aydınlatıcıydı. Araçların farklı dil becerilerini geliştirmeye yönelik çok çeşitli olması güzeldi, arasından kendimize ve öğrencilerimize en uygun olanları seçmemiz mümkün oldu. [K9]

Dijital araçların nasıl kullanılacağını çok detaylı öğrenmiş oldum. İnteraktif ve ilgi çekici ders içerikleri oluşturmak için faydalı buldum. Bu eğitim, öğretme sürecime birçok yeni dijital aracı entegre edip daha ilgi çekici dersler tasarlamamı sağladı. [K13]

Öğrenciler, dijital araçlar ve yapay zekâ teknolojilerini kullanarak ders içeriklerini daha ilgi çekici ve etkileşimli hale getirerek derslerin kalitesini ve öğrenme deneyimini önemli ölçüde iyileştirdi. Bu yeni teknikler öğrencilerimin ilgisini çekti ve derse önemli ölçüde katıldılar. [K14]

ChatGPT ve Perplexity gibi araçlar dikkatimi çekti. Önümüzdeki yıl kullanmayı hedefliyorum. Yapay zekâ araçlarını bu eğitimle daha derinlemesine keşfettim. [K17]

Çevrim İçi eğitim, materyal hazırlama sürecini hızlandırdı. Sınıf içinde uygulamak için çok etkili oldu. İngilizce materyalleri oluştururken bu eğitimden faydalandım. [K18]

Kurs, her birinin kendine özgü uygulamaları ve faydaları olan çok çeşitli araçları kapsıyordu. Dil becerilerini her yönden geliştirebileceğimiz araçlar öğrenmemizi sağladı. [K22]

Bu eğitim sayesinde yapay zekâyı öğrenmiş oldum. Yapay zekanın hayatımızı kolaylaştırdığını ve bizi hızlandırdığını öğrendim. Derslerimde mutlaka kullanacağım. [K25]

Dijital içerikler dersi daha etkili hale getirdi. Bir de ders öğretmenlik yaklaşımımı da çok etkiledi. Eğlenceli hale geldi derslerim, öğrencilerimin derse katılımı arttı. [K24]

Ben zaten yenilikleri öğrenmeyi seven bir öğretmenim, öğrendiklerimi hemen sınıflarda da uyguladım. Böylece derslerim daha eğlenceli ve ilgi çekici hale geldi. [K28]

Öğretmenlerin dijital içerik hazırlama çevrim içi eğitimine ilişkin görüşlerinde mesleki gelişim kategorisine ilişkin görüşleri Tablo 10'da verilmiştir.

Tablo 10. Mesleki Gelişim

Alt Tema	Kodlar
Dijital Yeterlik	<i>Yeni Dijital Araçların Öğrenilmesi:</i> K1, K4, K7, K25 <i>Yapay Zekâ Araçlarının Entegrasyonu:</i> K2, K6, K17, K25 <i>Dijital Araçların Yeni Özelliklerinin Keşfedilmesi:</i> K1, K3, K17, K27
İş birliği	<i>Deneyim Paylaşımı:</i> K8, K12, K21 <i>İşbirlikli Öğrenme:</i> K8, K26
Profesyonellik	<i>İş Yükünün Hafiflemesi:</i> K18, K22, K25 <i>Özgüven:</i> K6, K21

Tablo 10'da, katılımcılar çevrim içi eğitimin kendilerine mesleki gelişim konusunda katkı sağladığını ifade etmektedir. Bu katkılar, dijital yeterlik, iş birliği ve meslektaşlarla etkileşim, profesyonellik kategorileri ile açıklanmaktadır. Dijital yeterlik alt temasında, yeni dijital araçların öğrenilmesi, yapay zekâ araçlarının entegrasyonu ve dijital araçların yeni özelliklerinin keşfedilmesi yer almaktadır. İş birliği ve

meslektaşlarla etkileşim alt temasında, meslektaşlarla deneyim paylaşımı ve iş birlikli öğrenmenin geliştiği ifade edilmiştir. Profesyonellik alt temasında, iş yükünün azalması ve dijital araçları kullanmanın özgüven sağladığı bulgularına ulaşılmıştır.

Aşağıda, mesleki gelişim temasına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Kurs, sınıfta kullanılabilecek çok çeşitli dijital aracı içeriyordu. Eğitime katılmak güzel bir deneyim oldu. Detaylı anlatılması iyi oldu, bazı özellikler değişmiş, yeni gelen özellikler var, onları keşfettim. **[K1]**

Bilmediğim birçok aracı öğrenmiş oldum, özellikle yapay zekâ araçlarının kullanımının zor olmadığını görmek beni şaşırttı. **[K2]**

Mesela daha öncesinde Canva’da text-to-image özelliğini bilmiyordum. Bunu yeni öğrendim ve sınıfta kullanabileceğimi düşündüm. **[K3]**

Mesleki gelişimimi, çevrim içi dijital içerik oluşturma eğitimi sayesinde önemli ölçüde geliştirdim. Canva ve LearningApps gibi araçlarla ilgili oturumları özellikle faydalı buldum. **[K4]**

Eğitim, öğretmenlik uygulamam için aydınlatıcı oldu. Beni yapay zekâ araçlarıyla tanıştırdı. Dijital araçları kullanma konusundaki özgüvenimi artırdı. **[K6]**

Kurs, daha önce keşfetmediğim çeşitli dijital araçları keşfetmemi sağladı. **[K7]**

Quizizz ve StoryJumper gibi platformların kullanımına ilişkin adım adım rehberlik özellikle yardımcı oldu. Eğitim aynı zamanda iş birliğine dayalı bir öğrenme ortamı sağladı, bizi diğer eğitimcilerle fikir ve iyi uygulamaları paylaşmaya teşvik etti. Öğrencilerim için daha ilgi çekici ve etkili dijital dersler oluşturabileceğim. **[K8]**

Meslektaşlarımızla etkileşimde bulunmayı sağladı, birbirimizden de öğrendik. **[K12]**

Şöyle genel olarak uygulamalara baktığım zaman bildiklerim de vardı, yeni öğrendiklerim de oldu. Öğrendiklerim arasında, daha doğrusu önceden kullandıklarım da bilmediğim şeyler de varmış. Onları keşfettim, farklı özellikleri öğrenmiş oldum **[K17]**

Daha önce çok uzun uğraştığım materyalleri, bu eğitimden sonra çok hızlı bir şekilde hazırlamamı sağladı. **[K18]**

Eğitim ayrıca, gelişen eğitim ortamına ayak uydurmak için teknolojiyi sınıfa entegre etme gayretinde olan birçok meslektaşım da etkileşimimi sağladı. Yeni içerikler oluşturmak konusunda kendime daha çok güveniyorum. **[K21]**

Bu oturumlar bana öğretimimde hemen uygulayabileceğim pratik beceriler sağladı. Eğitim, derslerime daha fazla dijital içerik oluşturabilmem için bana yol gösterdi. **[K22]**

Tabii biz eTwinning projeleriyle çok sık haşır neşir olduğumuz için web 2.0 araçlarını da kullanıyorduk ama bambaşka, yepyeni web 2.0 araçları öğrendim. Yapay zekanın hayatımızı kolaylaştırdığını ve iş yükümüzü azalttığını öğrendim. **[K25]**

Meslektaşlarımla fikir alışverişinde bulunmak ve birbirimizden öğrenmek çok keyifliydi. **[K26]**

Bildiğimiz araçların yanında tekrardan üzerinden geçmek her zaman daha iyi olur. Çünkü güncellenen noktalar da oluyor. Bizim kullanmadığımız kısımlar oluyor. Kolayına kaçıp hep aynı yerleri kullanabiliyoruz ama bu eğitim diğer kısımları da görmemizi sağladı. [K27]

Tablo 11’de, çevrim içi eğitimin kazanımları temasına ilişkin alt tema ve kodlar verilmiştir.

Tablo 11. Çevrim İçi Eğitimin Kazanımları

Alt Tema	Kodlar
Kazanımlar	<i>Yeni Dijital Araçların Öğrenilmesi:</i> K1, K2, K4, K5, K6, K10, K11, K14, K15, K19, K22, K24, K28
	<i>Ders Tasarımında Yenilikçi Yaklaşımlar:</i> K2, K3, K8, K9, K11, K13, K17, K18, K20, K25
	<i>Öğrenci Merkezli İçerik Geliştirme:</i> K6, K7, K9, K12, K13, K14, K16, K18, K20, K25
	<i>Öğretim Yöntemlerinin Gelişmesi:</i> K4, K11, K20, K21, K26

Tablo 11’de, çevrim içi eğitimin kazanımları, kazanımlar alt temasında ele alınmıştır. Bu alt temada, yeni dijital araçların öğrenilmesi, ders tasarımı ve yenilikçi yaklaşımlar, öğrenci merkezli içerik geliştirme ve öğretim yöntemlerinin gelişmesi görüşleri öne çıkmaktadır.

Aşağıda, çevrim içi eğitimin kazanımları temasına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Benim kendi kazanımlarımda web 2.0 araçlarının ve yapay zekâ araçlarının çok alakalı olduğunu düşünüyorum. Dijital çağdayız ve buna ayak uydurmamız gerekiyor. Öğrencilere yetişip bir şekilde dikkatlerini çekecek, derslerimizi daha etkin hale getirebilecek, ufuklarını açacak şekilde öğrenmeliyiz teknolojiyi diye düşünüyorum. [K3]

Çevrim İçi eğitim sayesinde, çok çeşitli dijital araçları eğitim amaçlı kullanma konusunda çok bilgiler edindim. Bu eğitimle hiç bilmediğim araçları da öğrendim. Bizler dijital çağ öğrencilerinin öğretmenleri olarak güncel olmak durumundayız. Bu yönden eğitim güncel ve ilgi çekici dersler tasarlamama olanak sağladı. [K7]

Çevrim İçi eğitimden edindiğim bilgiler, öğretmenlik pratiğim için dönüştürücü oldu. Dijital araçlar bana etkileşimli ve uyarlanabilir öğrenme materyalleri oluşturmak için yenilikçi yollar sağladı. Öğrencilerimin farklı öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için kendimi daha donanımlı hissediyorum. [K8]

Hedeflenen kazanımlara ulaşıldığını düşünüyorum, mesela otantik içerikler bulmakta zorlanıyorduk. İngilizce dersi için bu çok önemlidir, özgün okuma metinleri, özgün ses kayıtlar vs., bunların hepsini dijital araçlarla özellikle yapay zekâ araçları ile yapabileceğimi gördüm, bu yönden çok fayda sağladı. [K10]

Öğrendiğim bilgiler, derslerimi daha eğlenceli, etkili ve akıcı hale getirecek etkinlikler hazırlama fırsatı verdi. Çevrim İçi eğitimde meslektaşlarımızla etkileşim halinde olmak,

eğitimdeki son gelişmeleri, kullanılabilecek son teknolojileri paylaşmak çok fayda sağladı. Benim için bu yönden de çok kıymetliydi. [K14]

Evet, ben kendi adıma faydalı buldum. Yani bence ulaşıldı diye düşünüyorum hedeflere, ama keşke daha çok vakit olsa, hani farklı farklı araçları daha detaylı öğrenebilsek daha da faydalı olurdu. [K17]

Kazanımlar yeterliydi, düzenliydi ve hedeflere yönelikti. Tam da olması gerektiği gibi kısa bir eğitim ve kısa bir eğitim içinde gerekli olan, çok fazla olmayan, mesela bir eğitim içinde üç ya da en fazla dört tane araç öğretildi ki hem aklımızda kaldı hem de daha sonra bunları kendi derslerimizde deneyip, kullanıp etkisini de gördük. [K18]

Farklı öğretim yaklaşımları ve dijital araçları öğrendik, teknoloji okuryazarlığımızı artırdı, sosyo kültürel noktada farkındalığımızı artırdı. Etkileşimimizi artırdı, farklı öğretmenlerle iletişim kurduk. Meslektaşlarımızdan da öğrendiğimiz, fikir alışverişinde bulunduğumuz bir eğitim oldu. [K20]

Bu eğitimin sonunda yeni ve etkili uygulamalar öğrendim. Özellikle yapay zekâ araçlarından etkilendim, çok bilmediğim için kullanmaktan çekiniyordum ancak bundan sonra muhakkak derslerime entegre edeceğim. [K24]

Mesleki gelişime katkı sağladı, beni hızlandıran ve işlerimi kolaylaştıran araçlar öğrendim, bizler öğretmenler olarak çok yoğunuz, bu tarz araçlar da zaman kazandırıyor. Öğrenciler açısından da kazanımları olduğunu düşünüyorum, bizlerin katıldığı eğitimler öğrencilerimize de yansıyor. Yine öğretmenler olarak dijital becerilerimiz artıyor. [K25]

4.4 İngilizce Öğretim Programlarına Entegre Edilen Dijital Araç ve İçeriklerin Sağladığı Yararlar

Araştırmanın dördüncü araştırma sorusu kapsamında İngilizce öğretmenlerinin dijital araç ve içeriklerin sağladığı yararlaraya yönelik görüşleri incelenmiştir. Bu temaya ilişkin alt tema ve kodlar Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Dijital Araç ve İçeriklerin Sağladığı Yararlar

Alt Tema	Kodlar
Motivasyon ve Katılım	<i>Motivasyonu Artırma:</i> K1, K3, K4, K7, K8, K12, K21 <i>Derse Katılımın Artması:</i> K1, K3, K5, K13, K16, K19, K21, K22 <i>Dersi Eğlenceli Hale Getirme:</i> K5, K8, K13, K15, K18, K19, K24, K25
Dil Becerileri	<i>Dil Becerilerinin Gelişimi:</i> K3, K18, K21, K25 <i>Kalıcı Öğrenmenin Desteklenmesi:</i> K2, K14, K17, K21, K27
Öğretmenlere Sağladığı Katkılar	<i>Zamandan Tasarruf Sağlama:</i> K5, K6, K7, K11, K12, K20, K26 <i>Hızlı ve Etkili Dönüt Alma:</i> K5, K6, K7, K15, K20 <i>İlgi Çekici Ders Planlama:</i> K4, K7, K10, K11, K18, K19, K21, K26

Tablo 12’de, dijital içerik ve araçların sağladığı yararlar, öğrenci motivasyonu ve katılım, dil becerileri ve öğretmenlere sağladığı katkılar olmak üzere üç alt temada ele alınmıştır. Öğrenci motivasyonu ve katılımı alt temasında, motivasyonu artırma, derse katılımın artması ve dersi eğlenceli hale getirme görüşleri öne çıkmaktadır. Dijital araç ve içeriklerin dil becerilerine etkisi alt temasında, dil becerilerinin gelişmesine ve kalıcı öğrenmenin desteklenmesine vurgu yapılmaktadır. Dijital içerik ve araçların öğretmenlere sağladığı katkılar alt temasında, zamandan tasarruf sağlama, hızlı ve etkili dönüt alma, ilgi ve dikkat çekici ders planlaması yapma kodlarına ulaşılmıştır.

Aşağıda, dijital araç ve içeriklerin sağladığı yararlar temasına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Sınıf yönetimi konusunda, derslere etkin katılım konusunda, güdüleme konusunda, derse hazır bulunmak konusunda işime yaradığını söyleyebilirim. **[K1]**

Bu tür dijital araçlar öğrenmenin kalıcı hale gelmesini sağlıyor. **[K2]**

Ayrıca ne zaman web 2.0 araçlarını kullansak daha aktif olduklarını, daha istekli olduklarını gördüm. İngilizce 4 Temel dil becerilerinin gelişmesine katkı sağladığı kanısındayım. Özellikle dinleme açısından çok fazla katkı sağlıyor. Çünkü Türkiye’de çocukların İngilizceye maruz kalabileceği başka bir alan yok. **[K3]**

Mesela bir dinleme etkinliği ya da kitaptan bir şarkı açtığınızda o tarz etkinlikler öğrencinin derse motivasyonunu, ilgisini artırıyor. Herhangi bir şarkı açtığımda, hoşlarına gidiyor. **[K4]**

Oyunlar içerisinde çok kısa sürede zaman tasarrufu sağlayarak hızlı bir şekilde geri bildirim alınabiliyor. Çocukların dersi olan ilgisi, alakası fazlasıyla ilgili oluyor, etkili oluyor ve çocuklar bu sefer dersi severek dinliyorlar ve derse etkin katılım gösteriyorlar. Öncelikle konuyu pekiştirme noktasında çok etkili oluyorlar, eğlenceli oluyorlar. **[K5]**.

Orada örnekler hazır. Önce biz öğretmenler için kesinlikle zamandan tasarruf sağlıyor. Daha fazla yazmayla, çok fazla örnek yazıp çocukların yapmasıyla uğraşmıyoruz. İngilizceyi kullanma açısından, dili kullanma açısından çok fazla içerik var. Çok çabuk geri dönüt alabiliyoruz. **[K6]**.

Normal kitap, defter üzerinden öğrenmeden artık çok hoşlanmıyor şimdiki çocuklar. Görsel, işitsel ne kadar duyuya hitap ederse ilgisi, alakası daha yoğun oluyor. Daha ilgilerini çekmiş ve motive etmiş oluyor. Daha kolay geri dönüt alabiliyoruz. **[K7]**

Çocukların dikkatini daha çok çekiyor kesinlikle. Bizim anlatmamızdan sonra orada aynı şeyi dinleseler daha fazla dikkatlerini çekiyor. Daha eğlenceli, çocukların motivasyonunun daha fazla olduğu dersler oluyor. **[K8]**

Bu tarz içerikler çok çabuk dikkat çekiyor. Çocuğa bin defa ders anlatıyorsun. Binbirincide dijital içeriklerle anlatmak veya o çocukları değerlendirmek istediğinde çocuk bir anda dikkat kesiliyor. **[K10]**.

İlk olarak ilgi çekici tabii ki de çocuklar zamane çocukları artık ellerinde tabletler, bilgisayarlar, telefonlar. Teknoloji denilince her şey bitiyor onlar için. Onun için ilgi çekici tabii ki bunlar... **[K11]**.

Sadece kitapları işlediğimiz zaman çocukların canı sıkılıyordu. Fakat şimdi kitapların da görseli ya da işitsel materyalleri de direkt hazır olduğu zaman daha dikkatli dinleyebiliyorlar. Zamandan tasarruf sağlıyoruz çünkü zaten öğretim programı yoğun olduğu için bize zaman önemli. [K12]

Öncelikle şöyle, çocuklara daha eğlenceli geliyor. Eğlenceli olduğu için de dersle katılımları artıyor. Daha istekli oluyorlar. Dersi daha çok seviyorlar, eğleniyorlar. [K13]

Öğrenmenin daha kalıcı olmasını sağlıyor, görsel içerikler kazanımların daha iyi anlaşılmasını, işitsel etkinlikler de daha kalıcı olmasını sağlıyor. [K14]

Bir kere dersi aktif ve eğlenceli hale getiriyor. Özellikle ünite sonlarında öğrenciler yorulduğunda hemen bunlarla beraber kısa değerlendirme yapıyoruz. [K15]

İngilizcenin oyunla öğretilmesini düşünüyorum ve teknoloji çağındayız. Dijital araç ve içeriklerle birlikte, en arkada oturan, uyuyan çocuk bile derse katılıyor. Mesela bir Kahoot uygulaması yapınca, hepsi birden ayaklanıyor. Çocuğun dili sevmesini sağlıyor bu da direkt öğrenmeyi sağlıyor. [K16]

Gerçekten öğrenmede kalıcılık dediğimiz o tabir gerçekleşti. Ben o kalıcı öğrenmeyi bu dijital içerikleri kullanmaya başladıktan sonra yakaladığımı düşünüyorum. [K17]

Dersi ilgi çekici hale getiriyor. Eğlenirken öğrenmeyi sağlıyor. [K18].

Çoğu alanda derse katıldıkları eğlendikleri için de yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlıyor. [K19]

Zamandan tasarruf sağlıyor, kazanımların edinilmesinde destek veriyor, okulda eksik kalan kısımlar bu araçlarla tamamlanıp devamlılık sağlanıyor. Öğrenci direkt geri dönüt alabiliyor, öğrenci o anda kendini değerlendirebiliyor. [K20].

Çabuk sıkılmalarını engelliyor, başarıda artış sağlıyor, kalıcı öğrenim sağlıyor. Motive olmalarını sağlıyor, o an ders işlediğini düşünmüyor, oyun oynadığını düşünüyor. Günlük hayat İngilizcesini kullanmak açısından dikkat çekici olması açısından faydalı, tekrar yapmayı ve pekiştirmeyi sağlıyor. [K21]

Dersi daha etkili, eğlenceli ve dikkat çekici hale getiriyor. Öğrenciler dijital çağa alışkın. Biz de bunları ayak uydurarak dersi daha etkili hale getiriyoruz. [K24]

Dersin eğlenceli olmasını sağlıyor, geleneksel öğretim yöntemlerin yerine teknoloji içerikli eğitimler yapmamızı sağlıyor, öğrencilerin ellerinden telefonlar düşmüyor, öyleyse bizler de onlara uygun içerikler hazırlayabilmeliyiz. [K25]

İlgi çekici, dersi zevkli hale getirir, İngilizceyi sevdirebilir, öğretmenin de işini kolaylaştırır, alıştırma ve etkinlikler kolay hazırlanır, pratiklik sağlar. [K26].

Öğrencilerin kaygısını düşürüyor, kalıcılık sağlanıyor, ders dışında da kullanabiliyorlar, kelimelerin yazılışlarını da öğreniyorlar. [K27]

4.5 İngilizce Öğretim Programlarına Dijital İçeriklerin Entegre Edilmesinin Öğrencilerin Dil Becerilerine (Yazma, Okuma, Dinleme, Konuşma) Katkıları

Araştırmanın beşinci araştırma sorusu kapsamında İngilizce öğretmenlerinin dijital içeriklerin öğrencilerin dil becerilerine katkısına ilişkin görüşleri incelenmiştir. Bu temaya ilişkin alt tema ve kodlar Tablo 13'te verilmiştir.

Tablo 13. Dijital İçeriklerin Öğrencilerin Dil Becerilerine Katkısı

Alt Tema	Kodlar
Dil Becerilerinin Gelişimi	<i>Dinleme Becerisi:</i> K1, K2, K3, K4, K5, K7, K8, K9, K10, K12, K14, K18, K20, K21, K22, K24, K25, K26, K28
	<i>Konuşma Becerisi:</i> K2, K3, K5, K6, K7, K9, K12, K13, K14, K17, K18, K19, K20, K21, K22, K23, K24, K25, K27, K28
	<i>Okuma Becerisi:</i> K1, K4, K5, K6, K7, K8, K9, K11, K12, K13, K14, K15, K16, K18, K20, K21, K23, K24, K25, K26, K27, K28
	<i>Yazma Becerisi:</i> K2, K3, K5, K7, K9, K12, K15, K16, K17, K18, K20, K21, K23, K24, K25, K27

Tablo 13'te, dijital içeriklerin öğrencilerin dört dil becerisinin gelişimini sağladığına ilişkin görüşler dile getirilmiştir. Dijital içeriklerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerini geliştirdiği vurgulanmıştır.

Aşağıda, dil becerilerinin gelişimi ana temasına ilişkin doğrudan alıntılara yer verilmiştir:

Mesela Canva'da oyun tasarımı yaparken yazma becerilerini de geliştiriyorlar, yine Voscreen ile dinleme etkinlikleri yapıyoruz, YouTube'dan dinleme etkinlikleri yapıyoruz, native speaker dinlemiş oluyorlar, doğru telaffuzu öğreniyorlar. [K3]

Kendilerini dahil edebildikleri bir alan olduğu için, özellikle konuşma ve dinleme kısmında daha çok aktif olduklarını ve fayda sağladığını düşünüyorum. [K7].

Okuma becerilerine katkısı oluyor, farklı metinler, özgün metinler okuyabiliyorlar. [K8].

ChatGPT'nin hoparlör özelliğini dinleme ve konuşma etkinlikleri için faydalı buluyorum. Okumada şöyle ki... ChatGPT'ye çocukların seviyelerine göre paragraflar hazırlatıp, altına da parçayla ilgili öğrenip öğrenmediğini test edebilecek sorular hazırlatıyorum. [K9].

Okuma parçaları kitapta bazen bir iki parçayla sınır olabiliyor. Ama dijital içeriklerle okuma parçaları hazırlayıp, soru cevap etkinliği yaptığımızda ekstra okumaları da daha iyi oluyor. Dinleme metinleriyle birlikte mesela aynı parçayı önce dinleyip sonra okuduğunda nasıl telaffuz edeceğini daha iyi bildikleri için okumaya da katkısı olduğunu düşünüyorum. [K12].

Konuşmada heyecanları azalabiliyor, korkularını yenebiliyorlar. Normalde bir soru sorduğunda konuşmak için çekingen davranabiliyorlar, durabiliyorlar. Ama orada çekinmeleri ortadan kalkıyor. İlgilerini daha çok çekiyor diye düşünüyorum. Daha düzgün cümleler kurabiliyorlar. [K13].

Öncelikle konuşma becerilerini geliştiriyor, çünkü öğrenciler günlük hayat dilini duymaya başlıyorlar ve özgün içerikler görüyorlar. [K14].

Konuşma için Voki ve Chatterpix'in güzel araçlar olduğuna inanıyorum. Yazma becerisi için ise StoryJumper ve MeetingWords oldukça faydalı araçlar olarak öne çıkıyor. [K15].

Konuşma ses kaydı ile yapılabilir. Dil eğitiminde çekiniyorlar, yanlış yaparım, hata yaparım korkusu. Ses kayıtlarını gönderdiklerinde takma isimle, daha rahat oluyorlar diye düşünüyorum. Yazma becerisi için mesela bir düşünceyi ortaya atıp, uygulamada yoruma açıyorum. Yorum yapıp birbirleriyle anlık yazma etkinliği yapıyorlar, faydalı oluyor. [K17].

Özellikle konuşma ve dinlemeye katkısı olduğunu düşünüyorum, mesela Voki aracını kullanırken öğrenciler hem ses kaydı yaptılar hem de birbirlerini dinlediler. Ders içeriği olarak özgün içerikler üretmemizi sağlıyor. Okuma ve yazma için StoryJumper aracı çok faydalı oldu, bu araçla hem yazdılar hem ses kaydı özelliği ile yazdıklarını kayda aldılar. [K18].

En önemlisi okuma ve dinleme açısından otantik ve zengin içerikler sağlaması. Öğrencileri kendi dünyasının dışına çıkarır, öğrencinin İngilizceyi nerde nasıl kullanacaklarını görmelerini sağlar. Kendileri günlük yazarak, padletleri kullanarak, soru yazarak yazma becerilerini geliştiriyorlar. Konuşma için diyaloglar oluşturuyorlar. [K20].

Blogger örneği üzerinden gidersek, öğrencilere ilgi çekici bir metin yazın dediğimde yazma becerisi gelişiyor, bir video çekin dediğimizde dinleme ve konuşma becerisini geliştiriyor. Yazılan metni okumak da zaten okuma becerisini geliştiriyor. [K21].

İçerikler düzgün bir şekilde entegre edilirse ve seviyelerine göre de entegre olması gerektiği gibi olursa her anlamda çok faydası olur. Öğretim programına da uygun olmalı, konuşma ve dinleme becerilerine daha fazla katkı sağladığını düşünüyorum. Günlük konuşma becerilerine katkı sağlarlar. [K22].

Yazma yönüyle yine program dışı, eğlenceli, hayatın içinden writing konuları görmesini sağlıyor, ama en az writing için dijital içerik kullanabiliyorum, çok yok çünkü. [K23].

Okuma ve yazma becerileri için kullandığımız araçlar, ChatGPT ya da Learningapps gibi araçlar öğrencinin aktif katılımını ve özgün içerikler oluşturmayı sağlıyor. Dinleme etkinlikleri konuşma becerilerinin gelişmesine de katkı sağlıyor. [K25].

Özellikle otantik kaynaklar olması açısından en çok dinleme becerisini geliştirdiğini düşünüyorum. [K26].

Bazı öğrencilerim konuşmaya korkuyor, dinlediğini hemen anladığını görüyorum, ama dil yeterliği olduğunun bile farkında değil. Bunu keşfedebilmek için konuşması lazım. Öyle bir ortam sağlamak kırk kişilik sınıfta zor oluyor. Zaten bu araçlar bu noktada faydalı. [K28].

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1 Sonuç ve Tartışma

Bu çalışmanın amacı İngilizce öğretmenlerinin İngilizce dersi öğretim programlarına entegre dijital içerik/materyal geliştirmeye ilişkin görüşlerini keşfetmektir. Bu amaçla, Giresun ilinde çalışan 28 İngilizce öğretmeni ile yarı yapılandırılmış görüşme formuyla veriler toplanmış ve toplanan içerikler tematik analiz yöntemi ile analiz edilmiştir. Araştırmada, İngilizce öğretmenlerinin İngilizce öğretimine Web 2.0 araçları ve yapay zekâ araçları ile geliştirilen içerikleri entegre ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. En çok kullanılan araçların etkileşimli olan, hızlı geri dönüt sağlayan, dil becerilerini geliştiren ve oyunlaştırma unsurları içeren araçlar olduğu görülmektedir.

Araştırmanın sonuçları, öğretmenlerin dijital araç ve içerikleri kelime öğretimi, oyun tabanlı öğrenme, dinleme, yazma ve konuşma becerilerini geliştirmek amacıyla kullandıklarını ortaya koymaktadır. Bu sonuçlar katılımcıların yenilikçi öğrenme yöntemlerini kullanmada istekli ve yetenekli olduklarını ortaya koymaktadır. Benzer şekilde, Suwartono ve Aniuranti (2018), İngilizce dersinde teknolojinin yaratıcı kullanımının, yeni öğretim teknikleri ortaya çıkardığını ifade etmektedir. Nurfaizah vd. (2024) öğretmenlerin eğitim materyalleri ve interaktif öğrenme için çevrim içi platformlardan yararlanarak öğrencilerin dijital alışkanlıklarını akademik hedeflerle uyumlu hale getirebileceğinden söz etmektedir. Isakova (2024), gelişen teknolojilerin dil edinimi sürecini derinden değiştirdiğini, dolayısıyla dört dil becerisinin gelişimi için daha önce hiç görülmemiş fırsatlar sunduğunu belirtmektedir. Isakova'ya (2024) göre, uyarlanabilir algoritmalar, dijital araçlar, yapay zekâ destekli araçlar ve sürükleyici platformlar sayesinde öğrenciler artık bireyselleştirilmiş, verimli ve ilgi çekici dil öğrenme deneyimlerine erişebilmektedir. Bu entegrasyon, dil eğitimini daha erişilebilir, etkili ve bireysel hale getirmeyi sağlamaktadır. Byrne (2009), web 2.0 araçlarının kullanımı sayesinde, eğitim uzmanları ve öğrencilerin okumayı yalnız bir etkinlikten çıkararak daha dinamik, ilgi çekici ve ödüllendirici bir deneyime dönüştürme ve çeşitli öğrenme gereksinimlerini karşılayacak şekilde uyarlama olanağına sahip olduklarını ifade etmektedir. Lim ve Yunus (2021) yaptıkları araştırmada, İngilizce öğretmenlerinin dijital araçlar ve yapay zekâ araçları hakkında farkındalık sahibi oldukları, bu araçları derslerine entegre ederek dijital materyaller geliştirdikleri, dört dil becerisini (dinleme, okuma, konuşma, yazma) geliştirmek amacıyla içerikleri kullandıkları bulgusuna

ulařmıřtır. 21.yy. ğrencilerinin, dijital okuryazarlık sergilemesi, etkileřimli ve ilgi ekici ğrenme deneyimleri yařamak istemeleri, bilgi ve iletiřim teknolojilerinin eēitim ortamlarına uyarlanmasını gerektirmektedir. İngilizce ğretmenleri de dijital araları entegre etmenin gerekliliēini kabul etmektedirler.

Arařtırmanın sonuları, dijital aralarla hazırlanan ieriklerin ğrencilerin motivasyon ve katılımını artırdıēını, 21. yzyıl becerilerinin geliřmesine katkı saēladıēını, zgn ve kiřiselleřtirilmiř ierik oluřturmada kolaylık saēladıēını gstermektedir. Bu sonular, dijital aralarla hazırlanan ieriklerin ğrencilerin İngilizce dil becerilerini geliřtirmede yararlı olduēunu ortaya koymaktadır. Benzer řekilde, Dilzhan (2024) tarafından yapılan arařtırmada ğretmenler, yapay zekâ aralarının yeni fikirler sunma, ğretmenlerin iř ykn hafifletme ve ğrenci katılımını artırma kapasitesinin yksek olduēunu dile getirmiřlerdir. Bu olumlu grřler, ğretmenlerin yeni teknolojileri benimseme konusundaki istekliliēini gstermesi aısından kritik nem tařımakta ve bu da daha dinamik ve etkileřimli bir eēitim ortamına katkıda bulunmaktadır. Mollaei ve Riasati'ye (2013) gre dijital ara ve ieriklerin kullanılması dil edinimi, ğrenci etkileřimi, akademik bařarı ve not geliřimi, dil ğrenimini ilgi ekici hale getirme, ğrenci motivasyonunu artırma ve dil derslerinde ğrenmeyi etkinleřtirme ynnden faydalar saēlamaktadır.

Arařtırmanın sonuları, ğretmenlerin dijital ierik hazırlama evrim ii eēitiminin her yerden eriřilebilir olduēu, geniř kapsamlı olduēu, farklı ihtiyalara hitap ettiēi, detaylı anlatım ve pratik uygulamalar saēladıēı ve iyi yapılandırılmıř eēitim olanaēı saēladıēına iliřkin grřler dile getirdiklerini ortaya koymaktadır. Bu sonulara gre, katılımcıların dijital ierik hazırlama evrim ii eēitiminden istenilen řekilde yararlandıkları sylenebilir. Benzer řekilde, Sina ve Budianto (2024), eēitimde teknoloji kullanmanın yalnızca ğrenme materyallerini daha ilgi ekici hale getirmekle kalmadıēını, aynı zamanda evrim ii tartıřmalar ve etkileřimli deēerlendirmeler aracılıēıyla ğretmenler ve ğrenciler arasındaki etkileřimi de kolaylařtırdıēını ifade etmektedir. evrim İi eēitimin ğretmenlerin ğretim becerilerini geliřtirmek ve bylece mesleki geliřimlerine katkı saēlamak iin nemli olduēu sylenebilir. Teknolojinin etkili kullanımıyla, uygun ğretim stratejileriyle desteklendiēi takdirde daha verimli ve etkili ğrenme elde edilebilir.

Arařtırmanın sonuları, katılımcıların aldıēı dijital ierik hazırlama evrim ii eēitiminin, dijital araların ve yapay zekâ aralarının ders ii kullanımına katkı

sağladığını, dijital araçların öğrencilerin ilgisini ve derslere katılımını artırdığını, öğrencilerin dil becerilerini ve dijital becerilerini geliştirdiğini ortaya koymaktadır. Benzer şekilde Zahroh vd. (2024), etkileşimli aktiviteler ve dijital araçlarla hazırlanan içeriklerin öğrenci motivasyonunu ve katılımını artırdığını, çevrim içi videolar ve makaleler gibi gerçek dil materyallerine erişimi iyileştirdiğini ve kişiselleştirilmiş öğrenme ve kendi hızınızda pratik yapma fırsatları sağladığını ifade etmektedir. Ayrıca bilişim teknolojilerinin, öğrencilerin modern iş piyasasında yer almak için çok önemli olan dijital okuryazarlık becerilerinin gelişimini teşvik ettiğini vurgulamaktadır. Demirkan (2019), dijital materyallerin dikkat çekici olduğu ve derse katılımı artırdığı, dersin eğlenceli hale geldiği, özgün içerik hazırlanabildiği, kalıcı öğrenmenin sağlandığı ve öğrencilerin motivasyonunu artırdığı sonucuna ulaşmıştır.

Araştırmanın sonuçları, dijital içerik hazırlama çevrim içi eğitiminin katılımcıların mesleki gelişimine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Mesleki gelişim bağlamında, yeni dijital araçların öğrenilmesi ve bazı araçların yeni özelliklerinin keşfedilmesi, yapay zekâ araçlarının entegrasyonu, meslektaşlarla deneyim paylaşımı, iş birlikçi öğrenme, iş yükünün hafiflemesi ve dijital araçları kullanmak konusunda özgüven kazanılması görüşleri öne çıkmaktadır. Zaki ve Kaur (2024), öğretmenlerin İngilizce öğretiminde ilgi çekici ve etkileşimli öğrenme ortamları oluşturmak için yenilikçi, teknoloji destekli yöntemler benimsemeleri gerektiğini ve bunun sonucunda öğrenci motivasyonunu ve katılımını iyileştirmeleri gerektiğini öne sürmektedir. Çekiç ve Bakla (2021), eğitimcilerin dijital okuryazarlıklarını ve pedagojik becerilerini geliştirmeleri için BİT entegrasyonuna odaklanan eğitim programları hayati öneme sahip olduğunu belirtmektedir. Arifah (2014) ise teknoloji destekli öğrenme etkinliklerinde öğrenci ilerlemesini düzenli olarak değerlendiren içeriklerin gerekli olduğunu dile getirmektedir. Dijital içeriklerin öğrenme etkinliklerine entegrasyonu, öğrencileri dijital dünyanın taleplerine hazırlar ve 21. yüzyıl becerilerini geliştirir (Çelik ve Aytin, 2014). BİT kaynaklarının hem sınıf içinde hem de sınıf dışında kullanılabilir hale getirilmesi, öğrencilerin akademik ve mesleki başarıları için hayati önem taşıyan katılımını ve güvenini artırır. BİT'lerin İngilizce öğretimine uyarlanması, öğretmenlerin teknopedagojik alan yeterlilikleri ile yakından ilişkilidir. BİT kullanımını İngilizce öğretim programıyla uyumlu hale getirmek hem dil yeterliliğini hem de 21. yüzyıl becerilerini öne çıkaran yapılandırılmış bir yaklaşım gerektirir. Sonuç olarak, öğretmenlerin 21. yüzyıl becerileri ile donanmış olmaları, disiplinler arası öğrenmeyi

sağlayan dijital materyaller tasarlama ve uygulama becerisi, öğretim programları hedeflerine ulaşmak için çok önemlidir.

Araştırmanın sonuçları, ayrıca dijital içerik hazırlama çevrim içi eğitiminin hedeflerinin açık olduğunu, amaçların net olarak tanımlandığını, başarıyla uygulandığını, katılımcıların dijital içerik geliştirme becerilerini artırdığını ve öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun içerik geliştirmeye katkı sağladığını ortaya koymuştur. Sonuçlar, ayrıca çevrim içi eğitimin içeriğinin kapsamlı, güncel, uygulanabilir ve branşa uygun olduğunu göstermektedir. Öte yandan, çevrim içi eğitimin etkileşimli öğrenme ortamı yarattığı, aktif katılımı teşvik ettiği ve uygulanabilir etkinlikler içerdiği, etkileşimli, kapsayıcı, geri bildirim odaklı ve eğlenceli değerlendirme uygulamaları içerdiğini ortaya koymuştur. Zhyhadlo'ya (2022) göre, dijital araçların etkileşimli değerlendirme atölyelerinde kullanılması bir dizi önemli fayda sağlar. Birincisi, bu araçlar öğretmenlerin daha ilgi çekici ve katılımcı öğrenme deneyimleri oluşturmalarını sağlar, bu da katılımcı motivasyonunu artırabilir ve öğrenme sürecini hızlandırabilir. İkincisi, bu araçların kullanımı anında veri toplamayı sağlar ve katılımcılara hızlı geri bildirim sağlayarak ilerlemelerini takip etmelerini ve iyileştirilmesi gereken alanları belirlemelerini sağlar. Üçüncüsü, bu araçlar içerik ve etkinliklerin katılımcıların bireysel ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre uyarlanabildiği uyarlanabilir öğrenmeyi sağlar. Kahoot aracı ile yapılan değerlendirme, etkileşimi teşvik eder, bireysel öğrenme hedeflerinin takip edilmesini, aktif katılımı, anlık geri bildirimi ve ihtiyaçların karşılanması için öğrenmenin uyarlanmasını sağlar. Yücel'e (2006) göre, eğitim esnasında öğretmen sınıfa sorular sorabilir ve katılımcılar bu sorulara ekranlarından yanıt verebilir. Eğitim materyallerinin doğruluk ve uygunluk açısından gözden geçirilmesini ve yenilenmesini sağlar. Teknolojik araçlar, zengin görsel-işitsel sunumlar aracılığıyla eğitimi daha çekici hale getirmekle kalmaz, aynı zamanda öğrenme seviyesini de artırır. Bilgi ve deneyimin hızla edinilmesiyle uygulamaya konulması da sağlanır.

Araştırmanın sonuçları, dijital araç ve içeriklerin sağladığı yararları, öğrencilerin motivasyonunun artması, derse katılımın artması, dersin eğlenceli hale gelmesi, dil becerilerinin gelişmesi, kalıcı öğrenmenin desteklenmesi, öğretmene zamandan tasarruf sağlaması, hızlı ve etkili dönüt alma, ilgi ve dikkat çekici ders planlaması sağlaması şeklinde ortaya koymaktadır. Daha önce yapılan araştırmalarda benzer sonuçlara ulaşmak olanaklıdır. Azmi (2017) araştırmasında, dil sınıfında bilgi teknolojisinin uygun şekilde uygulanmasının öğrenmeyi teşvik ettiği, etkileşimi ve iletişimi geliştirdiği, özerk

öğrenmeyi desteklediği sonucuna ulaşmıştır. Aynı çalışmanın sonuçları, bilgi teknolojisi kullanmanın hedeflenen sonuçları en üst düzeye çıkardığını, öğrencileri motive ettiğini ve dil sınıfındaki performanslarını iyileştirmelerine yardımcı olduğunu ortaya koymaktadır. Ancak dikkatli planlama ve iyi tanımlanmış hedefler olmadan dijital araç ve içerikleri kullanmanın zaman ve emek kaybına neden olacağı söylenebilir. Eady ve Lockyer (2013), İngilizce dil öğretiminde bilişim teknolojilerinin uygun şekilde kullanılmasında yeterli eğitim ve pedagojik planlamaya gereksinim duyulduğunu dile getirmektedir. Fayoza'ya (2024) göre, özellikle esnekliği, etkileşimi artırması ve özgün materyallere erişiminde sağladığı yararlar nedeniyle eğitim teknolojileri, İngilizce öğretiminde güçlü bir araç haline gelmiştir. Eğitim teknolojileri, kişiselleştirilmiş öğrenmeyi kolaylaştırır, öğrenci etkileşimini artırır, iş birliğini destekler ve zamanında etkili değerlendirme sağlayarak günümüz okullarındaki dil öğretiminde önemli bir rol oynar (Gilakjani, 2017). Öğretmenlerin teknolojinin getirdiği yeni olanakları keşfetmeye devam etmesinin, edindikleri birikimin dil öğretimi üzerindeki etkisini artıracığı ve öğrencilere daha dinamik ve etkili öğrenme deneyimleri sunacağı söylenebilir. COVID-19 salgını, eğitim ortamını önemli ölçüde yeniden şekillendirmiş, çevrim içi ve harmanlanmış öğrenme ortamlarının etkin bir şekilde kullanılmasını gerektirmiştir. İngilizce öğretmenleri, BİT'leri kullanırken yetersiz dijital altyapı, çevrim içi eğitim için sınırlı pedagojik eğitim ve öğrenci katılımının devamlılığında zorluklar gibi çok sayıda engelle karşılaşmışlardır. Pandemi, öğretmenlerin uzaktan eğitimde, teknoloji destekli eğitimin gerekliliklerini sağlayabilmek için teknopedagojik yetkinlikler geliştirmeleri gerektiğini göstermiştir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlar dijital içeriklerin öğrencilerin okuma, yazma, dinleme ve konuşma dil becerilerini geliştirmelerine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. İngilizce öğretiminde dijital içeriklerin kullanılmasının öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin gelişimine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Hameed ve Al Haq (2024), yapay zekânın öğretmenlerin dil öğretimini kolaylaştırmada materyal geliştirmelerini ve bunu kullanıcı dostu ve öğrenci odaklı hale getirmelerini sağladığı sonucuna ulaşmıştır. Aynı araştırmada, modern sanal araçların öğrencilerin gelişmiş dinleme becerisini geliştirmede önemli bir fayda sağladığı keşfedilmiştir. Raheem, Anjum ve Ghafar (2023) yaptıkları araştırmada, yapay zekâ kullanılarak oluşturulan araçların yalnızca öğretmenlerin değil aynı zamanda öğrencilerin dinleme becerilerini geliştirme ve artırmada önemli katkı sağladığını bulmuştur.

Mukhtorova ve Ilxomov'a (2024) göre, dinleme, dil ediniminin ve yeterliğinin temel bir yönüdür, ancak birçok öğrenci hedef dile sınırlı maruz kalma, aksanlardaki farklılıklar ve konuşma hızları gibi faktörler nedeniyle bunu zor bulmaktadır. Akbarov ve Alimova (2024), dijital araçların kullanımının, dinleme pratiğini daha ilgi çekici ve erişilebilir hale getirdiğini belirtmektedir. Etkileşimli içerikler, kelime alıştırmaları ve oyunlaştırılmış öğrenme unsurları gibi özellikler dinleme becerisine özellikle fayda sağlamaktadır. Bu araçlar aynı zamanda kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimlerine olanak tanıyarak bireysel yeterlik seviyelerine ve ilgi alanlarına hitap etmektedir. Nur-Fitria (2022), dijital platformların esnekliği ve rahatlığının, öğrencilerin dinleme pratiğini günlük yaşamlarına sorunsuz bir şekilde entegre etmelerini sağladığını ve böylece pratiklerinin sıklığını ve tutarlılığını artırdığını vurgulamaktadır. Junaidi'ye (2024) göre, dijital araçlar konuşma becerilerinin geliştirilmesinde kullanıldığında, öğrencilerde yüksek motivasyon belirginleşmekte ve bu da İngilizce öğrenmeyi daha etkili hale getirmektedir. Motivasyon, çaba ve bilişim teknolojilerinin birleşimi konuşma becerilerini önemli ölçüde iyileştirerek İngilizce öğrenmeyi daha keyifli hale getirmektedir (Milić ve Divjak, 2023). Bilişim teknolojileri ayrıca özgüveni ve öz yeterliği artırarak anında geri bildirim ve değerlendirme olanağı sağlamaktadır. Sonuç olarak, bilişim teknolojileri dil öğrencilerinin konuşma becerilerini ve öğrenmeye devam etme motivasyonunu artırmada değerli bir araç olarak kabul edilmektedir.

5.2 Öneriler

Araştırmanın sonuçlarına bağlı olarak aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur:

a. Eğitimde Program Geliştirme Uzmanlarına Öneriler

- İngilizce programlarına daha fazla dijital içerikler entegre edilmelidir.
- Öğretmen ve öğrencilerin dil öğretme ve öğrenmede ücretsiz kullanabilecekleri dijital platformlar oluşturulmalıdır
- Eğitim teknolojileri EBA ile sınırlı kalmamalı, yapay zekâ, dijital araç ve platformlar geniş bir kullanıcı kitlesine kolay ve ücretsiz olarak erişim olanakları sunacak şekilde yapılandırılmalı ve yaygınlaştırılmalıdır.

- Millî Eğitim Bakanlığı taşra teşkilatında, başta İngilizce öğretmenler olmak üzere tüm öğretmenlere eğitim teknolojileri ve dijital araçları kullanma konusunda eğitim ve rehberlik sağlayacak uzmanlar istihdam etmelidir.

- Eğitim öğretim süreçlerinde dijital içerik hazırlama ve öğretim programlarına entegrasyonunu kolaylaştırmak için öğretmenlere yeterli destek ve teknik yardım sağlanmalıdır.

- İngilizce öğretmenleri ve diğer öğretmenlerin dijital içerik hazırlama ve öğretim programlarına entegre yeterliklerini artıracak hizmet içi eğitim programları düzenlenmelidir.

b. Uygulayıcılara Öneriler

- Eğitim teknolojileri konusunda uzmanlar İngilizce derslerinde teknolojiyi kullanan öğretmenlere ek destek sağlamalıdır.

- İngilizce öğretmenleri, öğrencilerini dil becerilerini geliştirmek için teknolojiyi kullanmaya teşvik etmelidir.

- İngilizce öğretmenleri teknoloji ile entegre edilmiş ders materyalleri oluşturma konusunda kendilerini geliştirmelidir. Bu materyaller yalnızca eğitimde teknoloji kullanmaya değil öğretim ve öğrenme süreçlerine odaklanmalıdır.

- İngilizce öğretmenleri dijital içerik hazırlama ve öğretim programına entegre etmenin öğrenci merkezli dil öğretimine nasıl katkı sağlayacağını anlamalı ve kendilerini bu amaçla yetkinleştirmelidir.

- Öğretmenler, öğrencilerini dil yeteneklerini artırmak için teknolojiyi kullanmaları konusunda teşvik etmelidir.

c. Araştırmacılara Öneriler

- Bu araştırma, nitel araştırma deseninde yürütülmüştür. Araştırmacılar, İngilizce öğretmenlerinin dijital içerik hazırlama ve öğretim programlarına entegre etme yeterliklerini daha geniş bir katılımcı kitlesiyle nicel çalışmalarla araştırabilirler.

- Dijital içeriklerin geliştirilmesi ve öğretim programlarına entegre edilmesinin öğrencilerin İngilizce dil gelişimine katkıları araştırılabilir.

- Bu arařtırmada, dijital ierik geliřtirme ve İngilizce ğretim programına entegrasyonuna odaklanılmıřtır. Dijital ierik geliřtirme ve ğretim programına entegrasyonu farklı ğretim programları baėlamında arařtırılabilir.



KAYNAKLAR

- Ahmadi, D. M. R. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125.
- Akbarov, J. & Alimova, F. (2024). Digital versus traditional reading materials in English language learning: A comparative analysis of student perceptions and outcomes. *Research Studies in English Language Teaching and Learning*, 2(2), 75-86.
- Alkamel, M. A. A. & Chouthaiwale, S. S. (2018). The use of ICT tools in English language teaching and learning: A literature review. *Veda's Journal of English Language and Literature-JOELL*, 5(2), 29-33.
- Al Khakim, A. K., Wahidah, F. S., & Wirabhakti, A. (2024). A critical review of Canva as a visual media platform for english learning. *Devotion: Journal of Research and Community Service*, 5(5), 581-588.
- Alsalihi, H. D. (2020). Main difficulties faced by EFL students in language learning. *Journal of the College of Education for Women*, 31(2), 19-34.
- Arabloo, P., Hemmati, F., Rouhi, A., & Khodabandeh, F. (2021). The effect of technology-aided project-based English learning on critical thinking and problem solving as indices of 21st century learning. *Journal of Modern Research in English Language Studies*, 9(1), 125-150.
- Arbi, A. P. (2024). Optimizing the use of artificial intelligence in English language learning: A literature review. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(2), 25-30.
- Arifah, A. (2014). *Study on the use of technology in ELT classroom: Teachers' perspective* (Unpublished master's thesis), Department of English and Humanities, BRAC University, Dhaka, Bangladesh.
- Astuti, D., Darmahusni, D., Sumarni, S., & Suseno, M. (2023). The use of Grammarly in the academic writing of undergraduate students: Advantages, weaknesses, and challenges (systematic review). *English Language and Literature International Conference (ELLiC) Proceedings*, 6, 593-607.
- Azmi, N. (2017). The benefits of using ICT in the EFL classroom: From perceived utility to potential challenges. *Journal of Educational and Social Research*, 7(1), 111-118.

- Başal, A. (2016). Dijmat projesi: İngilizce öğretmenlerinin dijital ders materyali geliştirme algıları. İçinde, Ö. Demirel ve S. Dinçer (Eds.). *Eğitim bilimlerinde yenilik ve nitelik arayışı*, (ss.1247-1260). Ankara: Pegem Akademi.
- Barnett, R. & Coate, K. (2004). *Engaging the curriculum*. New York: McGraw-Hill Education.
- Bogdan, R. C., Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education: Introduction and methods*. Boston: Allyn and Bacon.
- Boncuk, A. (2021). Öğretmenlerin program okuryazarlıkları ile öğretim programına bağlılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Anadolu Türk Eğitim Dergisi*, 3(1), 88-108.
- Byrne, R. (2009). The effect of web 2.0 on teaching and learning. *Teacher Librarian*, 37(2), 50-53.
- Burbules, N. C., Fan, G., & Repp, P. (2020). Five trends of education and technology in a sustainable future. *Geography and Sustainability*, 1(2), 93-97. <https://doi.org/10.1016/j.geosus.2020.05.001>
- Bümen, N.T., Çakar, E., & Yıldız, D.G. (2014). Türkiye’de öğretim programına bağlılık ve bağlılığı etkileyen etkenler. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 14(1), 203-228. <https://doi.org/10.12738/estp.2014.1.2020>
- Council of Europe. (2020). *Common European framework of reference for languages: Learning, teaching, assessment*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative and quantitative approaches*. London: SAGE Publications.
- Cunningham, J. M. (2015). Mechanizing people and pedagogy: Establishing social presence in the online classroom. *Online Learning*, 19(3), 34-47.
- Çavuşoğlu, D., Kıncal, R. Y., & Kartal, O. Y. Systematic Review of Research Conducted on the Techno-Pedagogical Content Knowledge of English Teachers. *Journal of Family Counseling and Education*, 8(2), 170-192.
- Çekiç, A. & Bakla, A. (2021). A review of digital formative assessment tools: Features and future directions. *International Online Journal of Education and Teaching*, 8(3), 1459-1485.
- Çelik, S. & Aytin, K. (2014). Teachers’ views on digital educational tools in English language learning: Benefits and challenges in the Turkish context. *Tesl-Ej*, 18(2), 1-18
- Çelik, K. & Filiz, S. B. (2018). Ortaöğretim İngilizce dersi öğretim programının (2014) Eisner modeline göre değerlendirilmesi. *Eğitim ve Toplum Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 50-67.

- Çelik, T. (2021). Web 2.0 araçları kullanımı yetkinliği ölçeği geliştirme çalışması. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 51, 449-478. doi:10.9779.pauefd.700181
- Değirmenci, R. (2021). The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1-11.
- Demir, Y. & Yavuz, M. (2014). Finlandiya, Japonya, Kore, Çin (Şangay) ve Türkiye'deki İngilizce dersi öğretim programlarının karşılaştırmalı olarak incelenmesi. *Akdeniz İnsani Bilimler Dergisi*, 4(1), 115-128.
- Demirel, Ö. (2024). *Yabancı dil öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Demirel, Ö. (2020). *Eğitimde program geliştirme*. Ankara: Pegem Akademi
- Demirkan, O. (2019). Pre-service teachers' views about digital teaching materials. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 14(1), 40-60.
- Deng, J. & Lin, Y. (2022). The benefits and challenges of ChatGPT: An overview. *Frontiers in Computing and Intelligent Systems*, 2(2), 81-83.
- Deveci, C. Ç., Buyruk, A. A., Erdoğan, P., & Toy, B. Y. (2016). İngilizce konuşma becerisinin öğretime ilişkin ihtiyaçların değerlendirilmesi. *Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 11(14), 915-934.
- Dilzhan, B. (2024). *Teaching English and artificial intelligence: EFL teachers' perceptions and use of ChatGPT*. (Unpublished master's thesis). Süleyman Demirel University, Department of Language Education, Denizli.
- Duan, G., Jia, L., & Chen, H. (2022). The role of English as a foreign language teachers' technological pedagogical content knowledge on English as a foreign language students' achievement. *Frontiers in Psychology*, 13, 946081.
- Eady, M. J. & Lockyer, L. (2013). Tools for learning: Technology and teaching strategies. *Learning to teach in the primary school*, (p.71-89). Australia: University of Wollongong <https://ro.uow.edu.au/asdpapers/403>
- Erdem, S. & Yücel Toy, B. (2017). Yabancı dil ağırlıklı beşinci sınıf İngilizce programına yönelik ihtiyaçların belirlenmesi. *Electronic Turkish Studies* 12(28), 259-280.

- Ersta, O. & Voogt, J. (2018). The twenty-first century curriculum: Issues and challenges. İçinde, J. Voogt, G. Knezek, R. Christensen, K-W. Lai (Eds) *Handbook of comparative studies on community colleges and global counterparts*, (pp.19-36). London: Springer.
- Escueta, M., Quan, V., Nickow, A. J., & Oreopoulos, P. (2017). *Education technology: An evidence-based review*. Cambridge, MA: National Bureau of Economic Research. <https://doi.org/10.3386/w23744>
- Eubanks, J. F., Yeh, H. T., & Tseng, H. (2018). Learning Chinese through a twenty-first century writing workshop with the integration of mobile technology in a language immersion elementary school. *Computer Assisted Language Learning*, 31(4), 346-366.
- Ezeh, C. (2021). A comparison of StoryJumper with book creator, and storybird for multimodal storytelling. *TESL-EJ*, 24(1), 1-9.
- Ezzy, D. (2002). *Qualitative analysis: Practice and innovation*. Crows Nest: Routledge.
- Fansury, A. H., Januariy, R., & Rahman, S. A. W. (2020). Digital content for millennial generations: Teaching the English foreign language learner on COVID-19 pandemic. *Journal of Southwest Jiaotong University*, 55(3), 1-12.
- Fayoza, K. (2024). Exploring the impact of technology-enhanced learning tools on the efficacy of teaching English as a foreign language. *Pedagogs*, 69(1), 100–103.
- Feng-Teng, M. (2024). A systematic review of ChatGPT for English as a foreign language writing: Opportunities, challenges, and recommendations. *International Journal of TESOL Studies*, 6(3), 36-57.
- Franklin, T., & Harmelen, M. V. (2007). *Web 2.0 for content for learning and teaching in higher education*. <https://hal.science/hal-00190778>
- Gilakjani, A. P. (2017). A review of the literature on the integration of technology into the learning and teaching of English language skills. *International Journal of English Linguistics*, 7(5), 95-106.
- Ginaya, G., Astuti, N. N. S., Mataram, I. G. A. B., & Nadra, N. M. (2020). English digital material development of information communication technology ICT in higher vocational education. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1569(2), 1-9. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1569/2/022009>
- Gülgün, H. (2015). 21. yüzyılda öğrenci ve öğretmen özellikleri. <https://bto418haticegulgun.wordpress.com/>

- Güvey-Aktay, E. (2020). Writing a folktale as an activity of written expression: Digital folktales with StoryJumper. *Educational Policy Analysis and Strategic Research*, 15(3), 159-185.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., Djahuno, R., Zakarina, U., & Tangkudung, M. (2023). Workshop media pembelajaran digital bagi guru dengan teknologi AI (Artificial Intelligence). *Mohuyula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 1-14.
- Hameed, P. F. M., & Al Haq, A. F. (2024). Teaching listening skills to EFL students using AI-driven technology-based media. *Evolutionary Studies in Imagine Culture*, 8(2), 448-458. <https://doi.org/10.70082/esiculture.vi.1862>
- İnal, E., & Arslanbaş, F. (2021). Türkçenin yabancı dil olarak uzaktan öğretiminde iletişim odaklı web 2.0 araçları ve uygulama örnekleri. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(Özel Sayı), 228-249.
- Isakova, M. (2024). Improving four language skills through emerging technologies: A comprehensive analysis. *Nordic Studies in Academic Research*, 3(3), 1-6. <https://ojs.nordicun.uz/index.php/nordic/article/view/1027>
- Junaidi, M. (2024). *A Look at EFL Students' perceptions and motivation of using information and communication technology (ICT) In learning speaking: A mix-method study* (Unpublished master's thesis), Universitas Islam Malang, English Language Education, Malang, Indonesia.
- Kaleli-Yılmaz, G. (2014). Durum çalışması. İçinde Mustafa Metin, (Ed.). *Kuramdan uygulamaya eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri*. (ss. 261-285). Pegem Akademi.
- Karakaş, A. (2023). Supporting the teaching of global Englishes language teaching (GELT) through voki. *RELJ Journal*, 55(3), 876-880. <https://doi.org/10.1177/00336882231199515>
- Kohnke, L. & Moorhouse, B. L. (2022). Using kahoot! To gamify learning in the language classroom. *Relc Journal*, 53(3), 769-775.
- Krashen, S. (2000). *Foreign language education the easy way*. Burlingame, CA: Language Education Associates.
- Kutlu-Demir, Ö. (2018). *21st century learning: Integration of Web 2. 0 tools in Turkish adult language classrooms* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Leong, L. V., Yunus, M. M., & Ismail, H. H. Integration of techno-pedagogical approach in English as a second language classroom: a systematic review. *Int J Eval & Res Educ ISSN*, 2252(8822), 4395.

- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 1-15. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Lincoln, Y. & Guba, E. (1985). *Naturalistic inquiry: Establishing trustworthiness*. Newbury Park, CA: Sage Publications.
- Lukas, B. A., & Yunus, M. M. (2021). ESL Teachers' Challenges in Implementing E-learning during COVID-19. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(2), 330-348.
- Lyons E. & Coyle, A. (2007). *Analysing qualitative data in Psychology*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Mahrian, Y., Tarigan, I. A. B., Sembiring, E. G. B., Lubis, I., Novita, S., Hotang, N. P. S. B., & Sinaga, N. M. S. (2022). Students' Difficulties in Learning English. *Indonesian Journal of ELT and Applied Linguistics*, 2(1), 22-27.
- Marchlik, P., Wichrowska, K., & Zubala, E. (2021). The use of ICT by ESL teachers working with young learners during the early COVID-19 pandemic in Poland. *Education and information technologies*, 26(6), 7107-7131.
- Marsh, C. (2009). *Key concepts for understanding curriculum*. London: Routledge.
- McLoughlin, Catherine and Lee, Mark. (2007). Social software and participatory learning: Pedagogical choices with technology affordances in the Web 2.0 era. In R. Atkinson, C. McBeath and A. Soong Swee Kit (Eds.). *ICT: Providing choices for learners and learning. Proceedings ascilite Singapore 2007*. (pp. 664-675). Singapore: Centre for Educational Development.
- Merriam, S. B. (2018). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev. Selahattin Turan). Ankara: Atlas Akademik Basım Yayın Dağıtım.
- Millî Eğitim Bakanlığı, [MEB], (2006). *İlköğretim İngilizce dersi (4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- Millî Eğitim Bakanlığı, [MEB], (2013). *İlköğretim kurumları (ilkokullar ve ortaokullar) İngilizce dersi (2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Basımevi.
- Millî Eğitim Bakanlığı, [MEB], (2018). *Ortaöğretim İngilizce dersi öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. <https://ttkb.meb.gov.tr/www/ogretim-programlari/icerik/72>

- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (2015). *Nitel veri analizi*. (Sadegül Akbaba-Altun ve Ali Ersoy, çev. ed.) Ankara: Pegem Akademi.
- Milić, M., & Dívjak, B. (2023). Innovative learning design and teachers' competencies: Prerequisites for meaningful use of digital material in schools. *Central European Conference on Information and Intelligent Systems* (pp. 189-197). Faculty of Organization and Informatics Varazdin.
- Miller, M. (2020). *Game show classroom: Comparing kahoot!, quizizz, quizlet live and gimkit*. <https://ditchthattextbook.com/game-show-classroom-comparing-kahootquizizz-quizlet-live-and-quizalize/>
- Mohd, C. K., Nuraini, C. K., Mohamad, S. N. M., Sulaiman, H., Shahbodin, F., & Rahim, N. (2023). A review of gamification tools to boost students' motivation and engagement. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 101(7), 2771-2782.
- Mollaei, F., & Riasati, M. J. (2013). Teachers' perceptions of using technology in teaching EFL. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature*, 2(1), 13-22.
- Mukhtorova, M., & Ilxomov, X. (2024). How to improve listening skills of both ESL and EFL students. *Qo'qon Universiteti Xabarnomasi*, 11(11), 84–86. <https://doi.org/10.54613/ku.v11i11.964>
- Muslimin, A. I. & Ivone, F. M. (2024). Exploring game-based language learning applications: A comparative review of quizwhizzer, oodlu, quizalize, and bamboozle. *iTELL Journal*, 1(1), 20-28.
- Mohammad, N. A. & Yamat, H. (2020). Students perspectives and motivation towards story jumper on creative writing. *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial*, 3(7), 1-12.
- Mukhtorova, M., & Ilxomov, X. (2024). How to improve listening skills of both ESL and EFL students. *Qo'Qon Universiteti Xabarnomasi*, 11(11), 84-86. <https://doi.org/10.54613/ku.v11i11.964>
- National Middle School Association. (2010). *This we believe: Successful schools for young adolescents*. Westerville, OH: NMSA.
- Nezamuldeen, L., & Jafri, M. S. (2024). Text mining to understand disease-causing gene variants. *Knowledge*, 4(3), 422-443.
- Nkengbeza, D., Mbuzi, D., & Chainda, A. M. (2022). Challenges faced by primary school English teachers in integrating media technology in the teaching and learning of English. *Creative Education*, 13(4), 1139-1153.

- NOSEC (2016). *The concept of literacy*. Retrieved from: www.nosec.com
- Nurfaizah, D., Erniyati, Y., & Pranata, O. D. (2024). EFL student's reading habits in the digital era. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 17(2), 215-232.
- Nur-Fitria, T. (2022). Using authentic material and created material (Teacher-Made) for English language teaching (ELT): Benefits and limitations. *JADEs Journal of Academia in English Education*, 3(2), 117-140. <https://doi.org/10.32505/jades.v3i2.4674>
- Nurlaela, N., Ilham, M. J., & Lisabe, C. M. (2022). The effects of StoryJumper on narrative writing ability of EFL learners in higher education. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1641-1647.
- Özmat, D. & Senemoğlu, N. (2020). Yabancı dil öğrenmeyi zorlaştıran faktörler üzerine nitel bir çalışma. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 21(3), 1235-1253.
- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-learning and Digital Media*, 17(6), 442-459.
- Patton, M.Q. (2014). *Nitel araştırma ve değerlendirme yöntemleri*. 3. Baskıdan Çeviri. Bütün, M & Demir, S. B. (Eds.), Ankara: Pegem Akademi.
- Perdana, I., Manullang, S. O., & Masri, F. A. (2021). Effectiveness of online Grammarly application in improving academic writing: review of experts experience. *International Journal of Social Sciences*, 4(1), 122-130.
- Prashnig, B. (2006). *Pocket PAL: Learning styles and personalized teaching*. London: A&C Black.
- Prideaux, D. (2003). Curriculum design. *BMJ*, 326(7383), 268-270. [10.1136/bmj.326.7383.268](https://doi.org/10.1136/bmj.326.7383.268)
- Punie, Y., & Cabrera, M. (2006). *The future of ICT and learning in the knowledge society*. Luxembourg: European Commission.
- Raheem, B. R., Anjum, F., & Ghafar, Z. N. (2023). Exploring the profound impact of artificial intelligence applications (Quillbot, Grammarly and ChatGPT) on English academic writing: A Systematic Review. *International Journal of Integrative Research (IJIR)*, 1(10), 599-622.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 33-35. <https://dx.doi.org/10.21839/jaar.2018.v3S1.165>
- Ravitch, S. M., & Carl, N. M. (2019). *Qualitative research: Bridging the conceptual, theoretical, and methodological*. London: Sage Publications.

- Richards, J. C. (2013). Curriculum approaches in language teaching: Forward, central, and backward design. *RELC journal*, 44(1), 5-33.
- Richards, J. C. (2016). Curriculum approaches in language teaching. In *Handbook of research in second language teaching and learning* (pp. 117-131). London: Routledge.
- Rich, M. (2008). Millennial students and technology choices for information searching. *Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 73-76.
- Richards, R. (2010). Digital citizenship and web 2.0 tools. *Journal of Online Learning and Teaching*, 6(2), 516-522.
- Richardson, S., & Roebuck-Sakho, J. (2022). Creating equitable access: Using OER for socially just educational leaders. *Journal for Multicultural Education*, 16(5), 443-455.
- Sardi, A., JN, M. F., Walid, A., & Ahmad, A. K. (2022). An Analysis Of Difficulties In Online English Learning Experienced By The Efl Teacher. *Inspiring: English Education Journal*, 5(2), 144-154.
- Sâri, A., Suryani, N., Rochsantiningsih, D., & Suharno, M. (2017, October). Teachers' perceptions towards digital-based teaching material. In *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)* (pp. 881-888). Atlantis Press.
- Scarnavack, H. (2021). *Implementing technology in the classrooms to increase students' engagement and academic achievement*. (Unpublished master's thesis). Trinity Christian College, Education Department, Illinois, USA.
- Seçkin, H. (2011). İlköğretim 4. sınıf İngilizce dersi öğretim programına ilişkin öğretmen görüşleri. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 8(2), 550-577.
- Shadiev, R., & Yang, M. (2020). Review of studies on technology-enhanced language learning and teaching. *Sustainability*, 12(2), 524.
- Shyamlee, S. D., & Phil, M. (2012). Use of technology in English language teaching and learning: An analysis. *International Conference on Language, Medias and Culture*, 33(1), 150-156.
- Sina, I., & Budianto, M. M. P. (2024). Utilization of technology in the teaching and learning process to improve student learning outcomes. *Journal of Education and Islamic Studies*, 1(3), 96-104.

- Sofyan, S., Widyanoro, A., & Adoma, P. O. (2023). Analysis of Students' Difficulties in Learning English Skills at Boarding Islamic Schools. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 2(3), 223-241.
- Sok, S., & Heng, K. (2023). ChatGPT for education and research: A review of benefits and risks. *Cambodian Journal of Educational Research*, 3(1), 110-121.
- Song, C. & Kao, Q. (2023). Enhancing learner motivation by adapting strategies from the ARCS model: Experience from Chinese online course design and teaching. *Journal of China Computer-Assisted Language Learning*, 3(1), 168-187.
- Stoten, D. W. (2017). Tarsia: An interactive and engaging activity that promotes consolidation of knowledge. *Management Teaching Review*, 2(3), 225-234.
- Susanto, D. A., Priolistiyanto, A., Pinandhita, F., A. B. Prabowo, K.A., & Bimo, D. S. (2024). Utilizing ChatGPT on designing english language teaching (ELT) materials in Indonesia: Opportunities and challenges. *Celt: A Journal of Culture, English Language Teaching & Literature*, 24(1), 157-171.
- Suwartono, T. & Aniuranti, A. (2018). Digital teaching tools in 21st century EFL classroom: Are our teachers ready?. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 3(2), 57-62.
- Şahin, K. (2018). Türkiye’de yabancı dil öğretimi: Sorunlar ve çözüm yolları. Paper Presented at Conference: X. National Teacher Symposium, Istanbul, Turkey.
- Şimşek, E. K. (2014). *Meslek yüksekokulu öğrencilerinin İngilizce derslerinde karşılaştıkları sorunlar: Akdeniz Üniversitesi Manavgat Meslek Yüksekokulunda nitel bir araştırma örneği*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Antalya.
- Tatlı, Z., İpek-Akbulut, H., & Altınışık, D. (2016). Öğretmen adaylarının teknolojik pedagojik alan bilgisi özgüvenlerine web 2.0 araçlarının etkisi. *Türk Bilgisayar ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(3), 659-678.
- Tunç, M., & Kozikoğlu, İ. (2022). İngilizce öğrenmeyi zorlaştıran faktörlere ilişkin öğretmen görüşleri. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (40), 37-71.
- UNESCO. (2020). *National education responses to COVID-19: Summary report of UNESCO’s online survey*. UNESCO. Retrieved February 5, 2025, from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373322>

- Varış, F. (1989). Eğitimde program geliştirmeye sistematik yaklaşım. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 22(1), 7-12.
- Wahlström, N. (2022). Curriculum policy, teaching, and knowledge orientations. *Teachers and Teaching*, 29(3), 259–275. <https://doi.org/10.1080/13540602.2022.2159364>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 1-22. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Whittemore, R., Chase, S. K., & Mandle, C. L. (2001). Validity in qualitative research, *Qualitative Health Research*, 11(4), 522-537,
- Widiastuti, A., & Widayati, A. (2024). Development of electronic modules using the canva application assisted with quizizz in learning achievements basic accounting principles and concepts. *East Asian Journal of Multidisciplinary Research*, 3(6), 2261-2270.
- Williamson, B. (2013). *The future of the curriculum: School knowledge in the digital age*. London: MIT Press.
- Yaman, İ. (2018). Türkiye’de İngilizce öğrenmek: Zorluklar ve fırsatlar. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 11, 161-175.
- Yelamarthi, K., Dandu, R., Rao, M., Yanambaka, V. P., & Mahajan, S. (2024). Exploring the potential of generative AI in shaping engineering education: Opportunities and challenges. *Journal of Engineering Education Transformations*, 37(2), 439-445.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yin, R. K. (2011). *Qualitative research from start to finish*. NY: The Guilford Press.
- Yücel, A. S. (2006). E-learning approach in teacher training. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 7(4), 123-131.
- Yücel, E., Dimici, K., Yıldız, B., & Bümen, N. (2017). Son 15 yılda yayımlanan ilk ve ortaöğretim İngilizce dersi öğretim programları üzerine bir analiz. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(2), 702-737.
- Zahroh, A. A., Ratih, K., & Endang, F. (2024). Teachers’ perception of ICT use in TEFL: A case study in vocational school of Surakarta. *JPGENUS: Jurnal Pendidikan Generasi Nusantara*, 2(2), 536-547.

Zaki, L. B., & Kaur, B. J. R. (2024). Analyzing the needs of ICT-Integrated English Language Teaching for EFL Learners. *IALLTEACH Issues In Applied Linguistics & Language Teaching*, 6(2), 201-209.

Zheliaskov, V., Krasnopol'skyi, V., Sharhun, T., Ihnatenko, V., Hinsirovska, I., & Tymofyeyeva, O. (2020). The impact of European educational integration on the process study of foreign languages in institutions of higher education of Ukraine. *Sys Rev Pharm*, 11(10):147-155.

Zohrabi, M. (2008). Researching into curriculum components. *Journal of Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*, 12(2), 49-69.

Zhyhadlo, O. Y. (2022). The use of digital game tools for formative assessment in foreign language classes. *Information Technologies and Learning Tools*, 87(1), 139-150.

İnternet Kaynakları

Conker. (2024). *Conker AI*. Retrieved November 4, 2024, from <https://conker.ai/>

Gamma. (2024). *Create stunning videos using AI*. Retrieved November 7, 2024, from <https://gamma.app/>

MeetingWords. (2024). *MeetingWords: Real-time collaborative text editing*. Retrieved November 7, 2024, from <https://meetingwords.com>

Runway. (2024). *Runway: The creative toolkit for video editing and effects*. Retrieved November 7, 2024, from <https://runwayml.com>

Steve.ai. (2024). *Create videos from text*. Retrieved November 7, 2024, from <https://steve.ai/>

QuestionWell. (2024). *Generate questions from your content using AI*. Retrieved November 7, 2024, from <https://questionwell.org/>

QuizGecko. (2024). *AI-powered quiz generator*. QuizGecko. Retrieved November 7, 2024, from <https://quizgecko.com/tools>

Voicemaker. (2024). *AI-powered voice generation platform*. Retrieved November 7, 2024, from <https://voicemaker.in/>

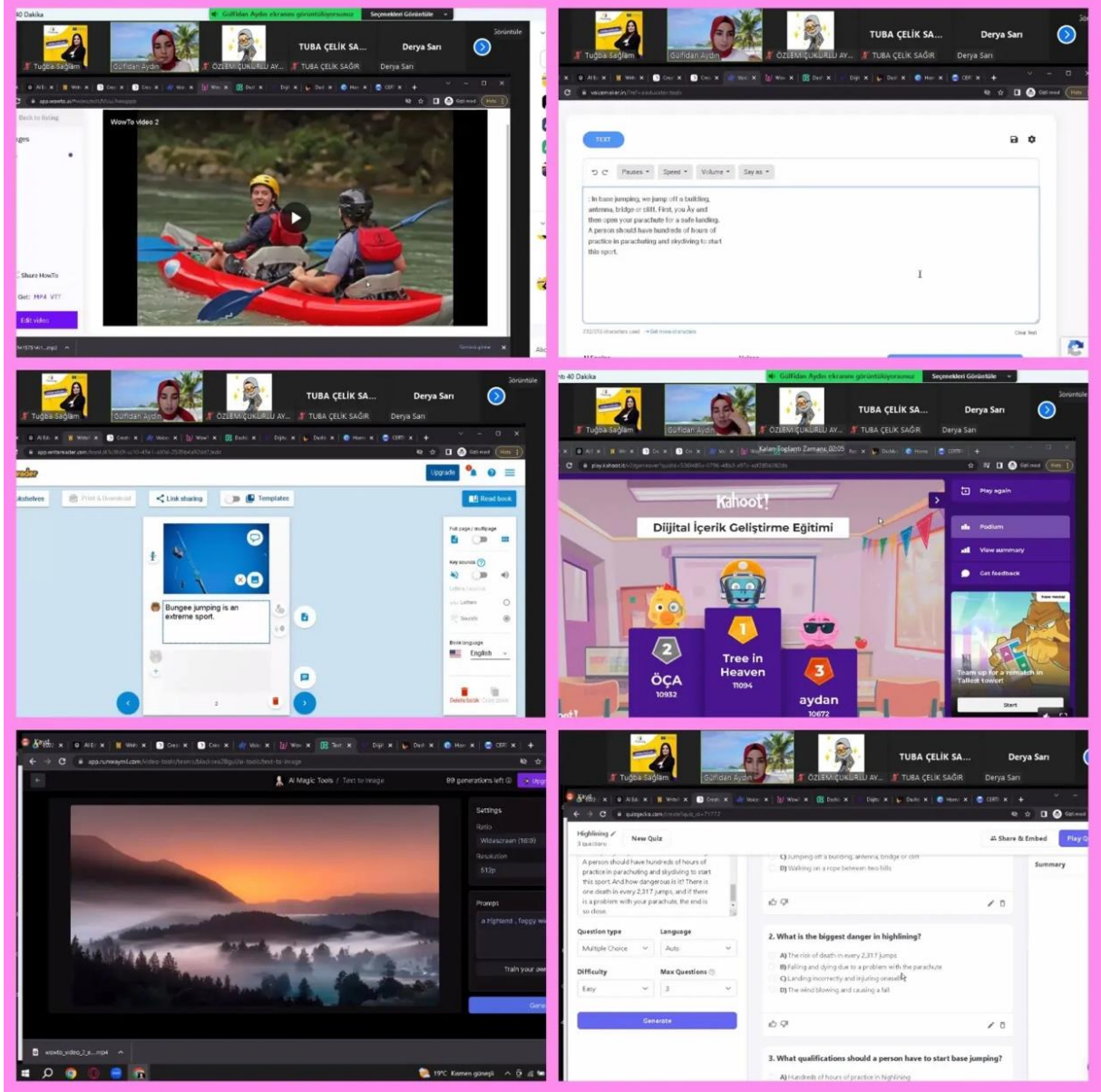
WowTo. (2024). *WowTo: AI-powered video creation platform for tutorials and explainers*. Retrieved November 7, 2024, from <https://wowto.ai/>

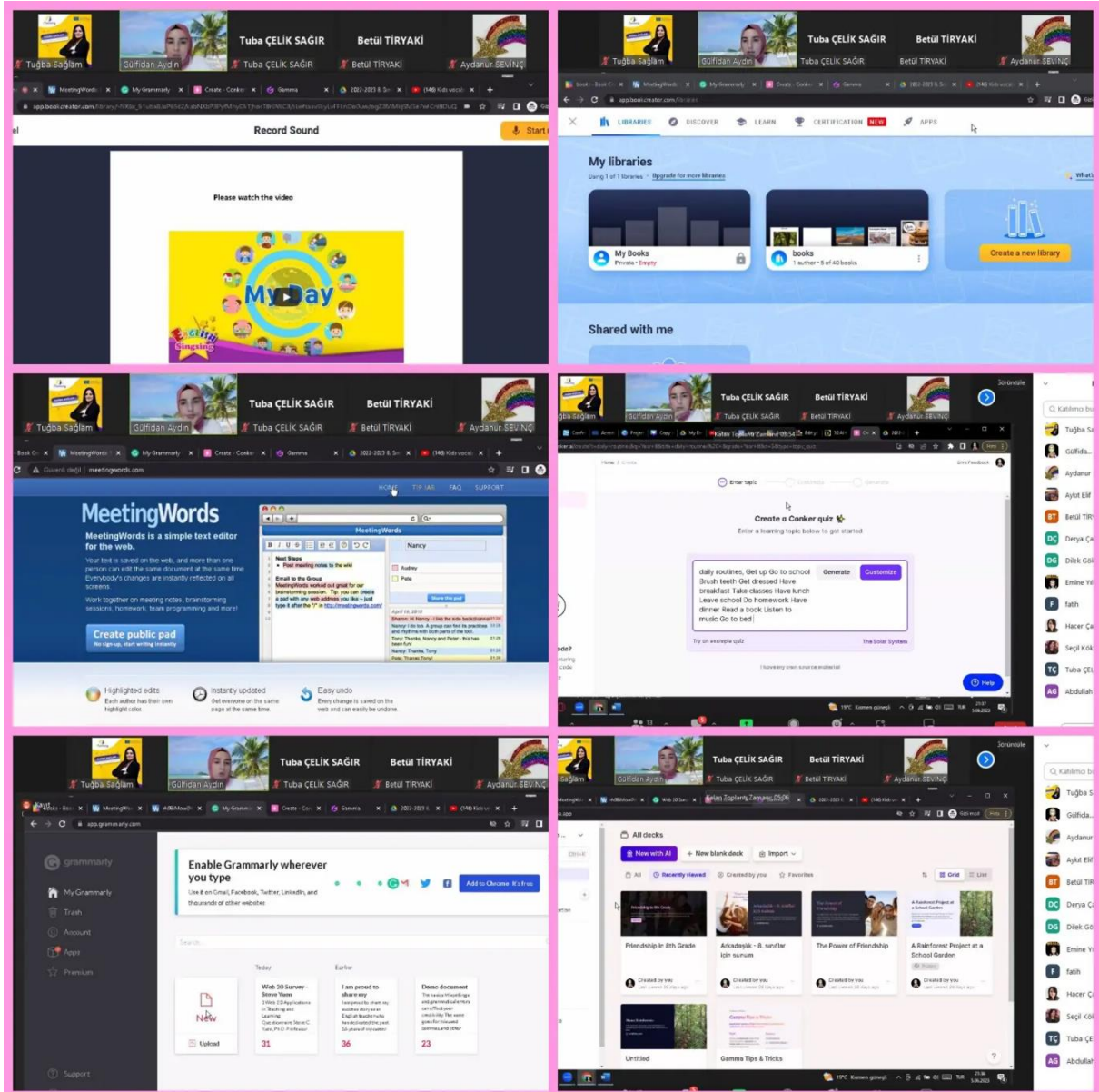
WriteReader. (2024). *WriteReader: A platform for developing writing and literacy skills*. Retrieved November 7, 2024, from <https://www.writereader.com/>

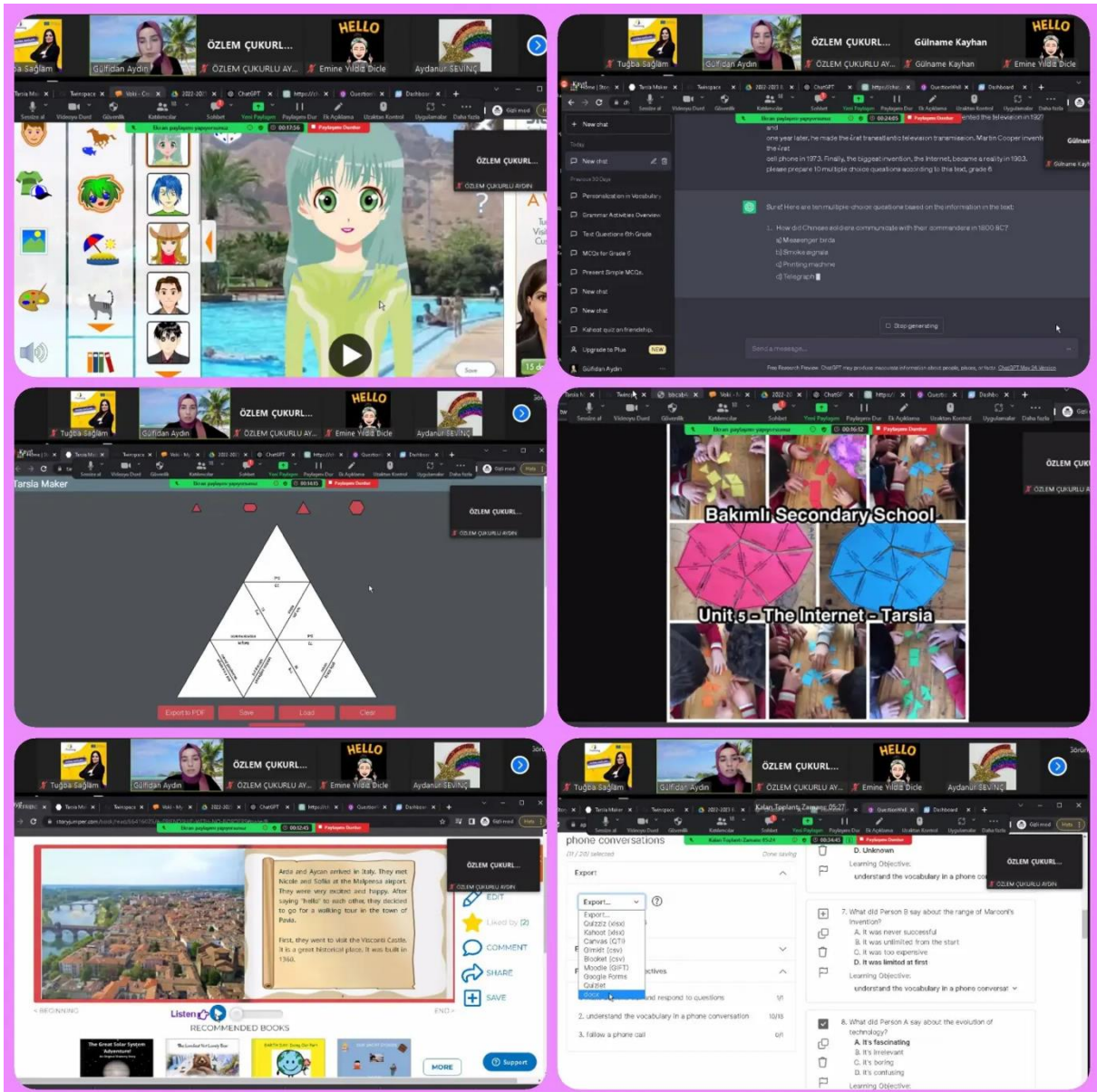


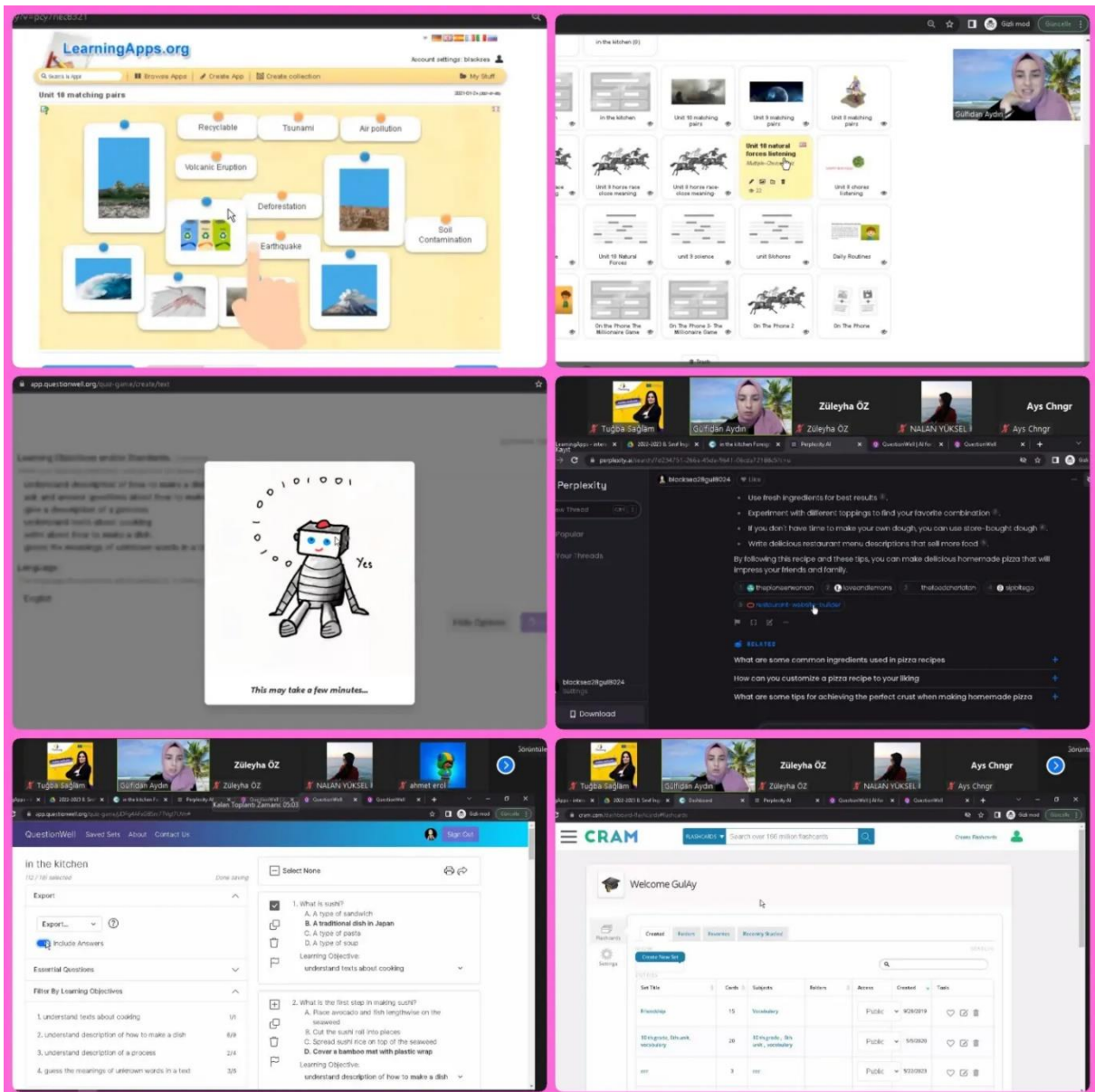
EKLER

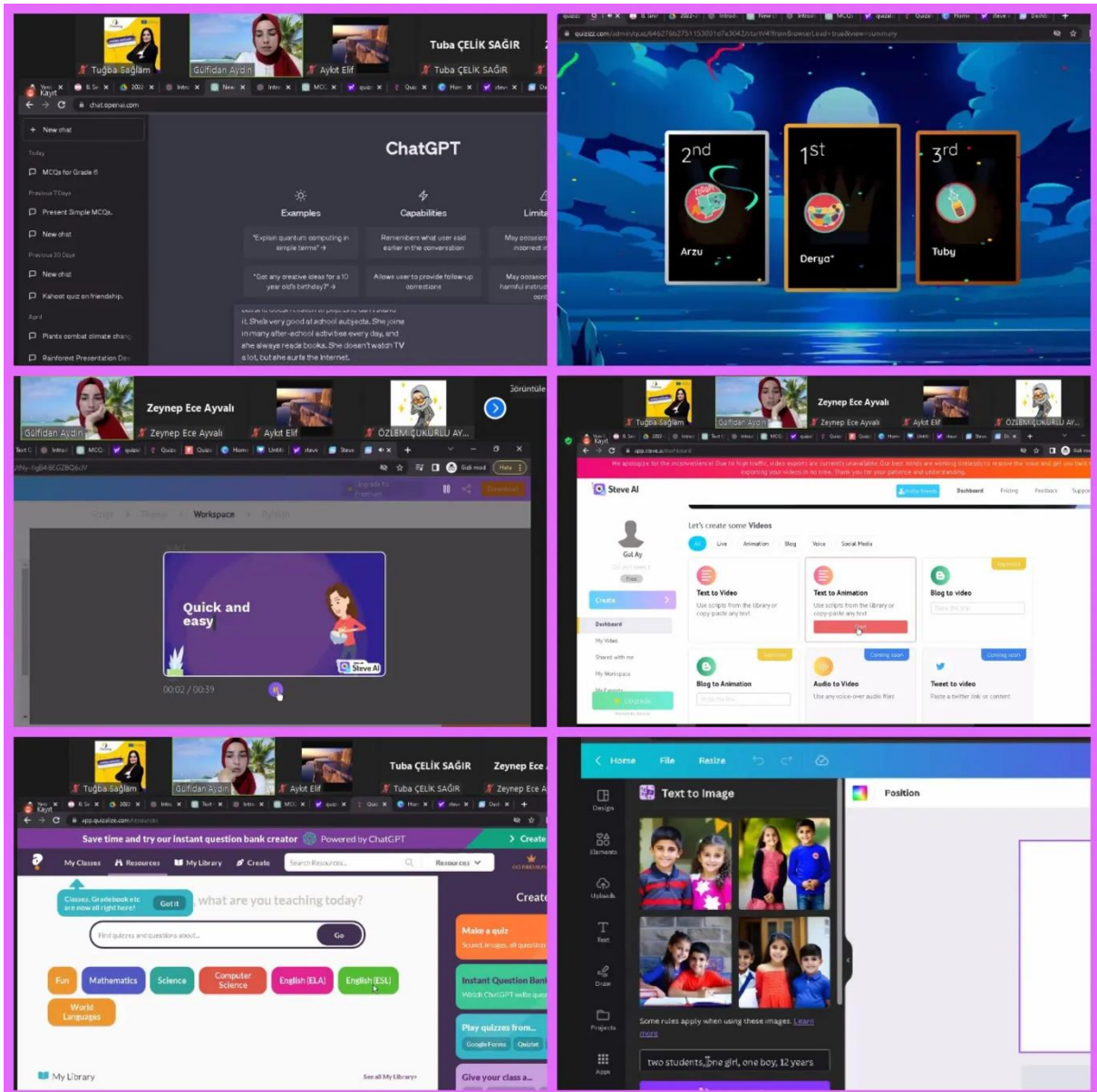
Ek-1 Çevrim İçi Eğitim Fotoğrafları

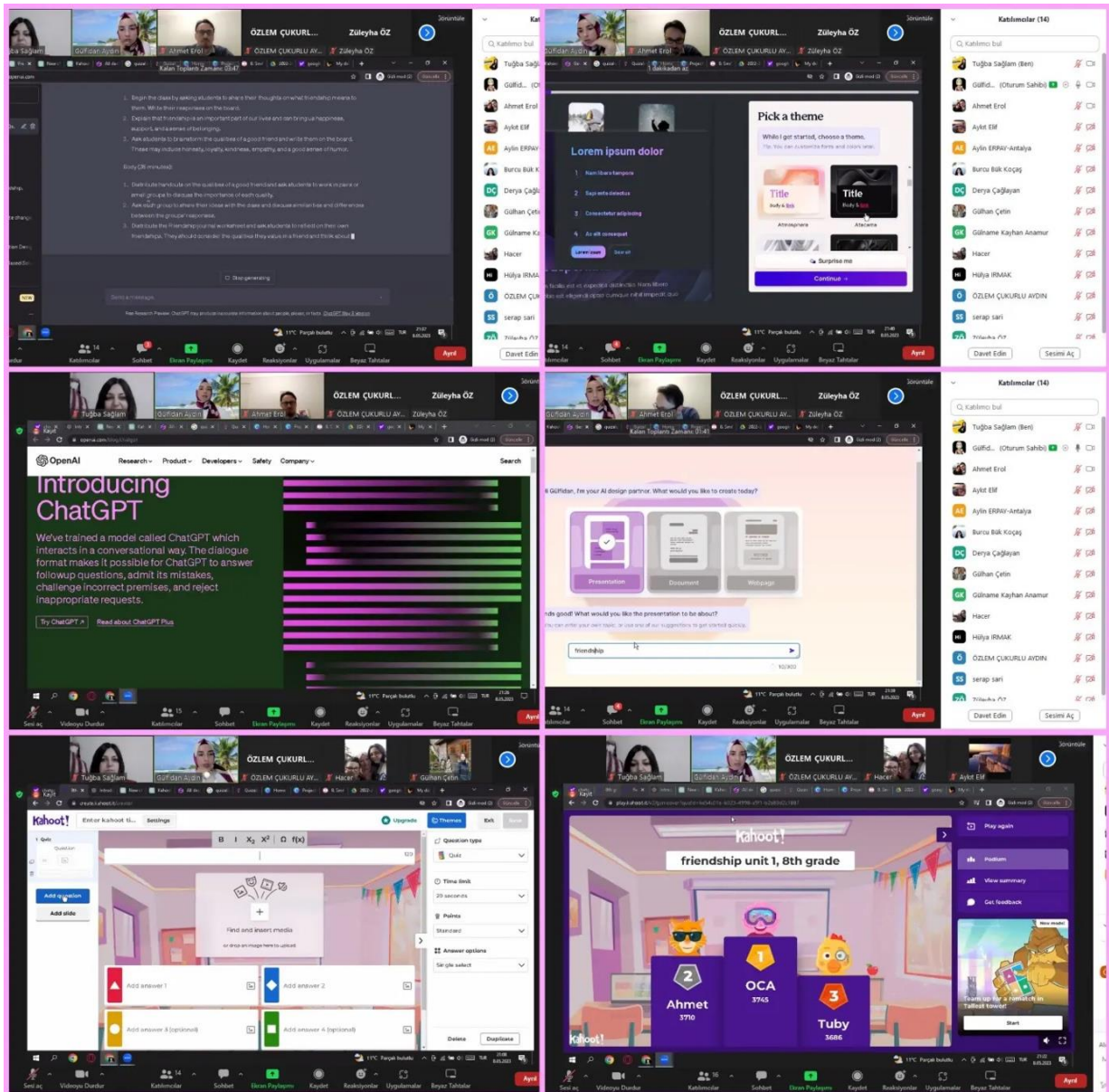












Ek-2 Görüşme Formu

Değerli öğretmenim:

Bu araştırmada, İngilizce Öğretmenlerinin dijital içerik hazırlama ve kullanmaya ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaçla, sizden araştırma konusuna ilişkin görüşlerinizi belirtmeniz istenmektedir. Görüşme formunda yer alan sorulara içtenlikle yanıtlar vermeniz beklenmektedir. Araştırmadan elde edilecek sonuçlar bilimsel amaçlar dışında kullanılmayacak ve bilgiler üçüncü şahıslarla paylaşılmayacaktır. Araştırmama sağlayacağınız katkı için şimdiden teşekkür ederim.

Gülfidan AYDIN
Mithatpaşa Ortaokulu İngilizce Öğretmeni

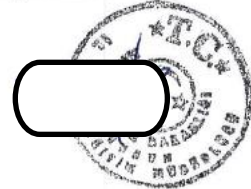
Danışman
Doç. Dr. Şenol SEZER
Ordu Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Eğitim Bilimleri Bölümü

1. BÖLÜM

1. Cinsiyetiniz: Kadın () Erkek ()
2. Yaşınız:
3. Meslek Kıdeminiz:
4. Çalıştığınız Okul Türü: İlkokul () Ortaokul () Lise ()
5. Dijital İçerik Kullanma Sıklığınız: Haftada bir kez () Daha fazla:.....(Lütfen belirtiniz)
Ayda bir kez () Daha fazla:.....(Lütfen belirtiniz)

2. BÖLÜM

1. İngilizce öğretim programlarına ne tür dijital içerikler entegre ediyorsunuz?
2. Dijital içerik hazırlama kurs ve kurs ortamı değişkenlerine yönelik görüşleriniz nelerdir?
3. Kurs programının hedeflerine, içeriğine, öğrenme-öğretme ve değerlendirme öğelerine ilişkin görüşleriniz nelerdir?
4. Kurs sonundaki kazanımlara yönelik görüşleriniz nelerdir?
5. İngilizce öğretim programlarına entegre ettiğiniz dijital araç ve içeriklerin sağladığı yararlar nelerdir?
6. İngilizce öğretim programlarına dijital içeriklerin entegre edilmesinin öğrencilerin dil becerilerine (yazma, okuma, dinleme, konuşma) katkıları konusundaki görüşleriniz nelerdir?



YASAL/ÖZEL İZİN BELGELERİ

Etik Kurul Onayı:

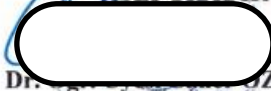
T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu

OTURUM TARİHİ	OTURUM SAYISI	KARAR SAYISI
30/03/2023	03	2023-55

KARAR NO: 2023-55

Doç. Dr. Şenol SEZER'in "İngilizce Öğretmenlerinin İngilizce Öğretim Programlarında Dijital İçerik Geliştirmeye İlişkin Görüşleri" başlıklı çalışması etik yönden incelendi.

Doç. Dr. Şenol SEZER'in "İngilizce Öğretmenlerinin İngilizce Öğretim Programlarında Dijital İçerik Geliştirmeye İlişkin Görüşleri" başlıklı çalışmasının etik yönden uygun olduğuna, toplantıya katılanların oy birliği ile karar verildi.

AŞLI GİBİDİR

Dr. Şenol SEZER
Başkan V.

Araştırma İzni:



T.C.
GİRESUN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-29409993-605.01-76423109
Konu : Araştırma İzni
(Gülfidan AYDIN)

17.05.2023

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a)Ordu Üniversitesi Rektörlüğünün 16.05.2023 tarih ve 76209836 DYS kayıtlı yazısı
b) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2020/2 nolu Genelgesi.

Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı öğrencisi Gülfidan AYDIN'ın "İngilizce Öğretmenlerinin İngilizce Öğretim Programlarında Dijital İçerik Geliştirmeye İlişkin Görüşleri" adlı çalışmasına veri sağlamak amacıyla, Giresun iline bağlı tüm resmi okullarda görev yapmakta olan İngilizce öğretmenleri ile anket çalışması yapma izin talebine ilişkin ilgi (a) yazı ve ekleri Müdürlüğümüz Araştırma Değerlendirme Komisyonu tarafından incelenmiştir.

Söz konusu çalışmanın 16.05.2023-26.05.2023 tarihleri arasında, ekleri müdürlüğümüzce mühürlenmiş ve paraflanmış veri toplama araçlarını kullanarak ilgili okul müdürlükleri sorumluluğunda/gözetiminde eğitim öğretim faaliyetlerini aksatmadan yapılması, çalışmalara katılımın gönüllülük esasına dayalı olarak sağlanması ve çalışmanın sonuç raporunun Müdürlüğümüz AR-GE Birimine iletilmesi koşulları ile gerçekleştirilmesinde herhangi bir sakıncanın olmadığı Müdürlüğümüzce uygun değerlendirilmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde, olurlarınıza arz ederim.

Önder KILIÇ
Müdür a.
Şube Müdürü

OLUR
Ertuğrul TOSUNOĞLU
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Adres : Hükümet Konağı A Blok Kat 1

Telefon No : 0 (454) 215 75 25
E-Posta: arge28@meb.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Çağla BİRGÜL

Unvan : Öğretmen

İnternet Adresi: Faks:

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 40e4-0534-3aae-ad98-3dca kodu ile teyit edilebilir.

Katılımcı İzin Dilekçesi

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma, İngilizce Öğretmenlerinin İngilizce Öğretim Programlarında Dijital İçerik Geliştirmeye İlişkin Görüşleri.” adıyla, Gülfidan Aydın tarafından 15.05.2023-30.06.2023 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: İngilizce Öğretmenlerinin dijital içerik hazırlama ve kullanmaya ilişkin görüşlerinin belirlenmesidir.

Araştırmanın Nedeni: O Bilimsel araştırma **X Tez çalışması**

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Giresun İli Okullar

Araştırma Uygulaması: O Anket

X Görüşme

O Gözlem

O.....|

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

Katılımı onaylamadan önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : **Gülfidan AYDIN**

İletişim Bilgileri : Mithatpaşa Ortaokulu / İngilizce Öğretmeni/

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

....../....../.....

İsim-Soyisim İmza:

Katılımcı Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı	GÜLFİDAN AYDIN
Yabancı Dili	İNGİLİZCE
Orcid Numarası	0009-0008-3938-5135
Ulusal Tez Merkezi Referans Numarası	10703733
Lise	Anadolu Sağlık Meslek Lisesi/ Piraziz/ Giresun
Lisans	Anadolu Üniversitesi/ İngilizce Öğretmenliği Lisans Programı
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi
Mesleki Deneyim	MEB-Öğretmen (2007-Devam ediyor)
Akademik Çalışmalar	1. Aydın, G (2023). Best Friends Forever / Sonsuza Dek Arkadaşlar. 3. Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu (UPUES). (Tam Bildiri, Necmettin Erbakan Üniversitesi) 2. Aydın, G (2023). Digital English / Dijital İngilizce. 3. Uluslararası Projeden Uygulamaya Eğitim Sempozyumu (UPUES). (Tam Bildiri, Necmettin Erbakan Üniversitesi) 3. Aydın, G (2024). İngilizce Eğitiminde Sorunlara Dijital Çözümler: Yapay Zekâ Uygulamaları. Uluslararası Eğitimde Teknoloji, Ar-Ge ve Kalite Zirvesi (ETAK). (Özet Bildiri, Yeğitek, MEB)

