



**WEB 2.0 ARAÇLARINDAN “CANVA” VE “KAHOOT!”UN İKİNCİ
YABANCI DİL ALMANCA DERSİNDE KELİME ÖĞRENİMİNE
KATKISI**

Muslihiddin Muhammed Kayacı

YÜKSEK LİSANS TEZİ

YABANCI DİLLER ANA BİLİM DALI

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

AĞUSTOS, 2023

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren otuzaltı (12) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Muslihiddin Muhammed

Soyadı : KAYACI

Bölümü : Alman Dili Eğitimi

İmza :

Teslim Tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : WEB 2.0 Araçlarından “Canva” Ve “Kahoot!”un İkinci Yabancı Dil Almanca Dersinde Kelime Öğrenimine Katkısı

İngilizce Adı : The Contribution Of WEB 2.0 Tools “Canva” And “Kahoot!” To Vocabulary Learning In The Second Foreign Language German Course

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Muslihiddin Muhammed KAYACI

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Muslihiddin KAYACI tarafından hazırlanan “Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un İkinci Yabancı Dil Almanca Dersinde Kelime Öğrenimine Katkısı” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği/oy çokluğu ile Gazi Üniversitesi Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Altan ALPEREN

Yabancı Diller Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Başkan: Doç. Dr. Aylin SEYMEN

Yabancı Diller Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi

Üye: Doç. Dr. Lokman TANRIKULU

Yabancı Diller Anabilim Dalı, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi

Tez Savunma Tarihi: 31/07/2023

Bu tezin Yabancı Diller Eğitimi Anabilim Dalında Yüksek Lisans tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Şaban Çetin

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Bu tez çalışması, birçok farklı disiplinin birleştiği, bilgi, deneyim ve yaratıcılık gerektiren bir çalışmadır. Bu çalışmada, "Canva" ve "Kahoot!" adlı iki Web 2.0 aracının ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısı incelenmiştir.

Tezimde yer alan bulguların, diğer araştırmacılara ve öğretmenlere faydalı olacağını umut ediyorum.

Bu tez çalışması, benim için oldukça önemli bir deneyimdi ve tamamlanmasında bana destek olan herkese teşekkür etmek istiyorum.

Öncelikle, tez danışmanım Prof. Dr. Altan ALPEREN'e sabırlı rehberliği ve yararlı önerileri için teşekkür ederim. Sizlerin önerileri ve fikirleri, tezimin kalitesini arttırmama yardımcı oldu.

Ayrıca, bu çalışmada bana yardımcı olan diğer öğretim üyelerine, meslektaşlarıma ve arkadaşlarıma teşekkür etmek istiyorum. Sizlerin verdiği destek ve katkılar, bu çalışmayı tamamlamama yardımcı oldu.

Tez çalışmamda yer alan TOBB Cumhuriyet Anadolu Lisesi öğrencilerine, katılımları ve verdikleri geri bildirimler için teşekkür ederim. Sizlerin desteği, bu çalışmanın başarılı bir şekilde tamamlanmasına katkı sağladı.

Son olarak, aileme ve sevdiklerime, bu tezin tamamlanması için verdiği destek ve anlayış için teşekkür ederim. Sizlerin sevgisi ve desteği, benim için her zaman önemli oldu.

Tekrar teşekkür ederim.

Muslihiddin Muhammed KAYACI

WEB 2.0 ARAÇLARINDAN “CANVA” VE “KAHOOT!”UN İKİNCİ YABANCI DİL ALMANCA DERSİNDE KELİME ÖĞRENİMİNE KATKISI

(Yüksek Lisans Tezi)

Muslihiddin Muhammed Kayacı
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Ağustos, 2023

ÖZ

Bu araştırmanın amacı; WEB 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısını incelemektir. Bu çalışmada hem nicel hem de nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, deneysel bir modeldir. Bu model, deney ve kontrol karşılaştırma gruplu yarı deneysel desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Bir grupta (deney) “Canva” ile hazırlanan materyaller ile öğrencilere yeni ünitenin kelimeleri öğretilip “Kahoot!” uygulamasıyla öğrenilen kelimelerin ölçümü yapılmıştır. Diğer grupta (kontrol) ise öğretmenin normal ders işleyişinde herhangi bir ek materyal kullanmadan ünitenin kelimeleri verilip ünite sonunda ölçümü yapılmıştır. Araştırma, Web 2.0 araçlarının (Canva ve Kahoot!) kullanımının öğrencilerin dil becerilerinin ve kelime dağarcığının gelişmesine katkıda bulunduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler : WEB 2.0, Canva, Kahot, Ortaöğretim 11. Sınıf Öğrencileri.

Sayfa Adedi : xii+136

Danışman : Prof. Dr. Altan Alperen

**THE CONTRIBUTION OF WEB 2.0 TOOLS “CANVA” AND
“KAHOOT!” TO VOCABULARY LEARNING IN THE SECOND
FOREIGN LANGUAGE GERMAN COURSE**

(M. Sc. Thesis)

Muslihiddin Muhammed Kayacı

GAZİ UNIVERSITY

INSTITUTE OF EDUCATION SCIENCES

August, 2023

ABSTRACT

The purpose of this research;. To examine the contribution of WEB 2.0 tools "Canva" and "Kahoot!" to vocabulary learning in a second foreign language German course. Both quantitative and qualitative research methods were used in this study. Research is an experimental model. This model was carried out using a quasi-experimental design with experimental and control comparison groups. In one group (experiment), the students were taught the words of the new unit with the materials prepared with "Canva" and the words learned with the "Kahoot!" application were measured. In the other group (control), the words of the unit were given and the measurement was made at the end of the unit without using any additional materials in the normal course of the teacher. The research concluded that the use of Web 2.0 tools (Canva and Kahoot!) contributed to the development of students' language skills and vocabulary.

Keywords : WEB 2.0, Canva, Kahot, 11th Grade Secondary School Students.

Number of Pages : xii+136

Advisor : Prof. Dr. Altan Alperen

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU.....	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZ.....	v
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar LİSTESİ.....	x
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	3
1.2. Problem Cümlesi.....	4
1.3. Varsayımlar	4
1.4. Tanımlar	4
BÖLÜM 2	7
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	7
2.1. Yabancı Dil Öğretimin Önemi.....	7
2.2. Ortaöğretim Programları.....	9
2.2.1.Ortaöğretimde Okutulan Yabancı Diller.....	10
2.2.2. İkinci Yabancı Dil Eğitimi Olarak Almanca	10
2.2.3. Yabancı Dil Öğretiminde Dört Temel Beceri	13
2.2.3.1. Dinleme Becerisi	14
2.2.3.2. Okuma Becerisi	15
2.2.3.3. Konuşma Becerisi	15
2.2.3.4. Yazma Becerisi	16

2.2.4. Dil Öğretiminde Kelime Bilgisinin Önemi.....	16
2.2.5. Yabancı Dilde Kelime Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler	18
2.2.5.1. Kelime Öğretiminde Teknoloji Kullanımı.....	20
2.2.5.2. Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi	21
2.2.5.3. Mobil Destekli Dil Öğrenimi	24
2.3. Web 2.0 Kavramı	26
2.3.1. Web 2.0 Teknolojisinin Eğitimdeki Yeri.....	27
2.3.2. Web 2.0 Araçlarının Eğitime Katkıları.....	30
2.3.3. İncelenecek Web 2.0 Araçları	32
2.3.3.1. Canva.....	32
2.3.3.1.1. Canva'nın Arka Planı ve Tanımları	34
2.3.3.1.2. Canva'nın Özellikleri ve İşlevleri	34
2.3.3.1.3. Kullanıcılar için Canva'nın Avantajları	36
2.3.3.1.4. Kullanıcılar için Canva'nın Sınırlamaları.....	37
2.3.3.2. Kahoot!.....	37
2.3.3.2.1. Kahoot! 'ta Oturum Açma ve Genel Etkinliklere Erişim	39
2.3.3.2.2. Kullanıcı Etkinliklerine Erişim	40
2.3.3.2.3. Yeni Etkinlik Oluşturma	41
2.3.3.2.4. Etkinliğin Oynanması	45
2.3.3.2.5. Etkinliğin Sonucu	47
2.3.3.2.6. Kahoot!' un Yabancı Dil Kelime Öğrenme de Yapılan Araştırmalar.....	48
BÖLÜM 3	51
YÖNTEM.....	51
3.1. Araştırmanın Modeli	51
3.2. Evren ve Örneklem	52
3.3. Verilerin Toplanması.....	52
3.3.1. Başarı Test Geliştirme Süreci.....	53
3.3.2. Başarı Testinin Geliştirilme Sürecine Yönelik Geçerlik Çalışmaları.....	53
3.3.3. Nihai Başarı Testinin Oluşturulması	55
3.4. Verilerin Analizi.....	55
BÖLÜM 4	57
BULGULAR.....	57
4.1. Güvenilirlik Analizi	57
4.2. Başarı Testleri Analizi	57

4.2.1. 11-A Sınıfı Başarı Testi Analizi.....	57
4.2.2. 11-B Sınıfı Başarı Testi Analizi.....	59
4.2.3. 11-C Sınıfı Başarı Testi Analizi.....	61
4.2.4. 11-D Sınıfı Başarı Testi Analizi.....	63
4.2.5. 11-E Sınıfı Başarı Testi Analizi.....	65
4.3. Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Başarı Testleri Analizi.....	67
4.4. Kahoot! Anket Analizi.....	71
4.5. Almanca Tutum Ölçeği Analizi	72
4.6. Öğrenci Görüşme Formu Analizi.....	74
BÖLÜM 5	79
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	79
KAYNAKÇA	83
EKLER	97
Ek-1. Öntest ve Sontest.....	98
Ek-2. Kahoot! Oyunları.....	100
Ek-3. Canva Çalışma Sayfaları.....	118
Ek-4 Öğrenci Görüşme Formu	125
Ek-5 Kahoot! Anketi.....	128
Ek-6. Tutum Ölçeği.....	129
Ek-7. Çalışma Resimleri.....	131

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Soruların Kazanımlara Göre Dağılımı.....	53
Tablo 2. Güçlük İndekslerine Göre Maddelerin Dağılımı.....	54
Tablo 3. Ayırt Edicilik İndekslerine Göre Maddelerin Dağılımı.....	54
Tablo 4. Nihai Başarı Testi Ön Test Ve Son Test Olarak Hem Deney Grubunda Hem Kontrol Grubunda.....	55
Tablo 5. Demografik Değişkenlere Göre Dağılım.....	57
Tablo 6. 11/A Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi.....	58
Tablo 7. 11/B Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi.....	60
Tablo 8. 11/C Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi.....	62
Tablo 9. 11/D Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi.....	64
Tablo 10. 11/E Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi.....	66
Tablo 11. Deney ve kontrol grubu için öntest bağımsız örneklem t testi sonuçları.....	68
Tablo 12. Deney ve kontrol grubu için sontest bağımsız örneklem t testi sonuçları	70
Tablo 13. Kahoot! Anket Betimsel Analizi	71
Tablo 14. Cinsiyet	72
Tablo 15. Sınıf.....	72
Tablo 16. Bölüm.....	72

Tablo 17. <i>Daha önce herhangi bir dersinizde Kahoot!.it sitesini kendiniz aktif olarak kullandınız mı?</i>	72
Tablo 18. <i>Kahoot!.it internet sitesinin derslerde kullanımı hakkında ne derece bilgi sahibiydiniz?</i>	73
Tablo 19. <i>Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un İkinci Yabancı Dil Almanca Dersinde Kelime Öğrenimine Katkısı</i>	73
Tablo 20. <i>Cinsiyet</i>	75
Tablo 21. <i>Sınıf</i>	75



ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Kahoot!’un ana sayfası.....	39
Şekil 2. Kullanıcı etkinlikleri ekranı	41
Şekil 3. Kahoot!’ta etkinlik oluştururken soru türlerini gösteren ekran.....	42
Şekil 4. Soru yazım ekranı	43
Şekil 5. Etkinlik oluşturma ekranı	44
Şekil 6. Soruların gösterileceği oyun giriş pin’i.....	45
Şekil 7. Oyuncu ekranları (şıkların gösterildiği semboller)	46
Şekil 8. Oyuncu geribildirim ekranları (yanlış/doğru)	46
Şekil 9. Oyuncuların değerlendirmesi sonucu.....	47

BÖLÜM 1

GİRİŞ

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte, eğitim alanında da birçok yenilik ve farklılık ortaya çıkmaktadır. Bu yeniliklerden biri de Web 2.0 araçlarıdır. Web 2.0 araçları, öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştirmek ve öğretmenlerin eğitim materyalleri oluşturmaya olanak tanımak için kullanılmaktadır (O'Reilly, 2005). Bu araçlar, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlamak, öğrenme materyallerini daha çekici hale getirmek, öğrenme sürecinde öğrencilerin motivasyonunu artırmak gibi birçok avantajı beraberinde getirmektedir.

Bu avantajların farkında olan eğitimciler ve öğretmenler, Web 2.0 araçlarını eğitim sürecinde sıklıkla kullanmaktadır. Bu araçlardan ikisi "Canva" ve "Kahoot!", özellikle öğrencilerin dikkatini çeken ve öğrenme deneyimlerini daha ilgi çekici hale getiren araçlardır.

"Canva", görsel tasarım araçları sunan bir platformdur. Öğrenciler ve öğretmenler, "Canva" aracılığıyla kelime kartları, afişler, sunumlar ve diğer materyalleri kolayca tasarlayabilirler. "Kahoot!" ise, interaktif bir öğrenme platformudur. Öğrenciler, bu platform aracılığıyla oyunlar oynayarak öğrenme deneyimlerini daha eğlenceli hale getirebilirler.

Günümüzde iletişim kurmak için dünya genelinde en çok tercih edilen birinci yabancı dil İngilizce olduğu bilinmektedir. Türkiye’de de yabancı dil eğitimi ilköğretim ikinci sınıfta başlayıp ortaöğretimin 12. sınıfından mezun olana kadar devam etmektedir. Ağırlıklı olarak yabancı dil olarak İngilizce seçilmektedir. Üniversitelerin çoğunun hazırlık sınıflarında veya yabancı dil derslerinde İngilizce eğitimi verilmektedir.

Ortaöğretim kademesinde birinci yabancı dil İngilizcenin yanında ikinci yabancı dil Almanca eğitimi verilmektedir. “Tez”de ise ortaöğretim kademesinde ikinci yabancı dil Almanca eğitimi verilen okullardaki öğrenciler ile beraber çalışmıştır.

Ceyda Yalçın'ın (2020) belirttiği gibi yabancı dil öğreniminde öğrenenlerin dil becerilerini geliştirebilecekleri pek çok dijital araç ve uygulamalar mevcuttur.

Yabancı dil olarak Almanca öğretimine, Almanca öğrenirken öğrenciler tarafından Web 2.0 Araçlar tam olarak bilinmemektedir. Oysa Aras'ın (2016) da belirttiği gibi, Almanca öğrenimine yönelik Almanca derslerinde, hem otonom öğrenmeye hizmet edecek hem de ders materyali olarak kullanılabilecek pek çok kaynağa erişmek mümkündür. Ancak bu kaynakları tanımak ve ders sürecine doğru biçimde entegre edebilmek önem teşkil etmektedir. Teknolojinin öğretim süreçlerine entegre edilmesi ile, teknolojinin öğretmenin yerini alacağı ve öğretmenin etkisini azaltacağı yönünde endişeler de mevcuttur (Goertler, 2009).

Bu tez, "Canva" ve "Kahoot!"un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısını incelemeyi amaçlamaktadır. Özellikle, bu araçların öğrencilerin kelime hazinesini genişletmek ve kelime öğrenimini daha eğlenceli hale getirmek için ne kadar etkili olduğunu araştırmayı hedeflemektedir. Bu amaçla, Almanca dersinde öğrenim gören öğrencilerden oluşan bir örneklem seçilerek, "Canva" ve "Kahoot!" kullanımının kelime öğrenimine etkisi ölçülmüştür.

Ayrıca çalışmada, Web 2.0 teknolojilerinin öğrenme süreçlerine katkısını incelenmektedir. "Canva" ve "Kahoot!" adlı iki Web 2.0 aracı, ikinci yabancı dil Almanca dersinde kullanılmış ve kelime öğrenimine katkısı araştırılmıştır.

Ayrıca, diğer öğretmenlere ve araştırmacılara, Web 2.0 teknolojilerinin öğrenme süreçlerine katkısını ve "Canva" ve "Kahoot!" araçlarının ikinci yabancı dil öğrenimine katkısını göstermektedir.

Araştırmanın hipotezi, "Canva" ve "Kahoot!"un, öğrencilerin kelime öğreniminde etkili olduğu yönündedir. Bu hipotezi test etmek için, öğrencilerin "Canva" ve "Kahoot!" kullanımı sonrası kelime öğrenimlerindeki gelişmeler ölçülmüştür.

Ayrıca, bu çalışma, dijital araçların öğrenme sürecindeki önemini vurgulayarak, eğitim sürecinde dijital araçların daha fazla kullanılması gerektiğini göstermektedir. Bu çalışmanın, öğrencilerin motivasyonunu artırarak öğrenim sürecini daha keyifli hale getireceği, öğrenme sürecinde daha etkili araçların kullanımı için öğretmenlere ve eğitimcilerine fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçlarının ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısını ölçmek amacıyla, öğrencilerin kelime öğrenimi öncesi

ve sonrası testleri yapılmış ve sonuçlar karşılaştırılmıştır. Bu araştırma sonucunda elde edilen bulguların, öğrencilerin kelime öğrenimine katkısı olan dijital araçların kullanımı ve öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getiren Web 2.0 araçları hakkında önemli bilgiler sağlayacağı düşünülmektedir.

Bu çalışma, öğrencilerin kelime öğrenim sürecini zenginleştirmek ve öğretmenlerin öğrenim materyallerini daha ilgi çekici hale getirmeleri için dijital araçlar kullanımının önemini göstermektedir. Özellikle, "Canva" ve "Kahoot!" gibi araçlar, öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin motivasyonunu artırmakta ve kelime öğrenimine katkı sağlamaktadır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu tez çalışması, "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçlarının ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda, öğrencilerin kelime öğrenimindeki gelişmeler ve motivasyonları, "Canva" ve "Kahoot!" kullanılarak ölçülmüştür. Bu çalışma, dijital araçların öğrenim sürecindeki önemini vurgulayarak, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirmek için dijital araçların kullanımının önemini göstermektedir. Ayrıca, "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçlarının kelime öğrenimine katkısını ölçmeyi, öğretmenlere ve eğitimcilere, daha etkili ve verimli bir öğrenme ortamı sağlamak için dijital araçlar kullanımının faydalarını göstermeyi, öğrencilerin kelime öğrenimine katkı sağlamayı ve yeni yöntemler sunmayı amaçlamaktadır.

İkinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin kelime öğrenimine yönelik mevcut yöntemler, öğrencilerin motivasyonunu artırmak ve öğrenme sürecini daha ilgi çekici hale getirmek için yeterli olmayabilir. Bu nedenle, "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçları, öğrencilerin kelime hazinesini genişletmek ve motivasyonlarını artırmak için alternatif bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir. Bu tez çalışması, "Canva" ve "Kahoot!"un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısını inceleyerek, dijital araçların kelime öğrenimine yönelik mevcut yöntemlere göre daha etkili olup olmadığını araştırmıştır.

1.2. Problem Cümlesi

İkinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin kelime öğreniminde, geleneksel yöntemlerin öğrencilerin kelime hazinesini yeterince genişletmediği ve öğrenme sürecini yeterince ilgi çekici hale getirmedeği görülmektedir. Bu nedenle, "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçlarının kullanımı, öğrencilerin kelime öğreniminde motivasyonlarını artırabilir ve öğrenme sürecini daha etkili ve ilgi çekici hale getirebilir. Ancak bu araçların ikinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin kelime öğrenimine katkısı hakkında daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır. Bu tez çalışması, "Canva" ve "Kahoot!"un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısını inceleyerek dijital araçların kelime öğrenimindeki etkililiğini araştırmıştır.

1.3. Varsayımlar

Hipotez 1: "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçları, ikinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin kelime öğreniminde geleneksel yöntemlere kıyasla daha etkili olacaktır.

Hipotez 2: "Canva" ve "Kahoot!" gibi Web 2.0 araçlarının kullanımı, ikinci yabancı dil olarak Almanca öğrenen öğrencilerin kelime öğreniminde motivasyonlarını artıracak ve öğrenme sürecini daha ilgi çekici hale getirecektir.

1.4. Tanımlar

Canva: Canva, kullanıcıların sosyal medya grafikleri, sunumları, posterleri ve diğer görsel içerikleri oluşturmaya olanak tanıyan bir grafik tasarım platformudur. Web'de ve mobilde kullanılabilir ve milyonlarca resim, yazı tipi, şablon ve illüstrasyonu entegre eder. (Canva, 2023).

Kahoot!: Kahoot! quiz, anket ve jumble (cevap ifadelerini sıralama) bölümlerinden oluşan, öğrencilerin ilgisini çekmeyi, oyun gibi kullanılabilen kelime quizleriyle test edebilmeyi ve öğrencilerin derse aktif olarak katılmalarını sağlayan bir öğrenci yanıt sistemidir. (Kahoot, 2023).

Kelime: Anlamlı ses veya ses birliği, söz, sözcük (Türk DilKurumu [TDK], 2023).

Web 2.0: Katılımcıların içerik geliştirebildiği, birbirleriyle işbirliği yapabildikleri, bilgi ve fikir alış-verişini destekleyen çift yönlü web platformudur. (McLoughlin ve Lee, 2007, s. 666-667)

Yabancı Dil Öğretimi: Yabancı bir dili kullanmak için ihtiyaç duyulan dinleme, konuşma, okuma ve yazma gibi becerileri öğrenciye kazandırmak (Tok, 2007, s. 192).

Yabancı Dil: Bireylerin çevreleriyle iletişim kurmada anadillerinden farklı olarak kullandıkları anadillerine yabancı olan, sonradan öğrendikleri dil (Ceyhan, 2007, s. 35).





BÖLÜM 2

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde yabancı dil öğrenme ve web 2.0 konularında yapılan araştırmalar ışığında yabancı dil öğrenmenin önemi, Almanca sözcük öğrenme yöntemleri, eğitimde web 2.0 kullanılışı, Almanca kelime öğretim yöntemlerinin web 2.0 ortamına aktarılması ile ilgili bilgiler verilmiştir. Ayrıca, bu konu üzerinde yapılan çalışma ve araştırmalar üzerinde de durulmuştur.

2.1. Yabancı Dil Öğretimin Önemi

Ana dilinden başka bir dil öğrenmek isteyenlerin sayısı her geçen gün artıyor. Bu büyüme, çok dillilik kavramını destekleyen çeşitli dil politikalarıyla hızlandırılmıştır. Yabancı dil öğretimi için bir çerçeve program olan ve ortak öneri düzeylerini içeren Avrupa Konseyi tarafından oluşturulan Ortak Avrupa Dil Öneri Çerçevesinde dil politikasının amaçları şu şekilde sıralanmaktadır:

“Dil ve kültür çeşitliliği, korunması ve geliştirilmesi gereken ortak ve değerli bir hazinedir; bu dil ve kültür çeşitliliğinin, bir engel olmaktan çıkıp, karşılıklı anlaşmayı sağlayabilecek zenginleştirici bir kaynak haline getirilmesi, eğitim alanında çok önemlidir” (CEFR, 2018).

Bu amaçlar için bir dil politikasının geliştirilmesi, yabancı dillerin öğrenimini teşvik eder. Telc (2013), ülkelerin modern dil öğretimi ve öğreniminde ulusal ilkelerini belirleyip geliştirerek işbirliği ve koordinasyon anlaşmaları yoluyla siyasi eylemlerde bir yakınlaşma sağlayabileceğine dikkat çekiyor.

Yabancı dil öğretiminde kullanılan araçlar öğrencilerin derse olan ilgisini artırır, dilbilgisi kurallarına dikkat etmelerini ve telaffuz hatalarını düzeltmelerini sağlar. Böylece derslerde kullanılan görsel ve işitsel yardımcılar öğrencilerin sınıf içinde daha rahat etmelerini sağlamak ve öğrenme daha kalıcı hale gelmektedir. Ayrıca öğrencilerin kelime dağarcığı da gelişebilmektedir (Tilbe, 2017). Daniel Coste'nin (1996) öne sürdüğü gibi, bir yabancı

dili öğrenmek, ancak onu günlük yaşamlarında kullanan insanların olduğu, yaşayan bir kültürün olduğu ortamlarda mümkündür. Teknolojinin gelişip yaygınlaşması ve günlük hayatımızın birçok alanına yayılmasıyla birlikte öğrenme teorileri, öğrenme yöntem ve teknikleri de değişime uğramış ve gelişmiştir. Bu durum birçok öğretmenin öğrencilerin derse olan ilgisini artırmak için bilgisayar destekli dil öğrenimine önem vermesine neden olmuştur (Çelik, 2015).

Yapılan son araştırmalar yabancı dil öğretiminin etkili olabilmesi için en önemli koşulun sıkıcı olmaması ve ders içeriklerinin öğrencilerin ilgi ve istekleri dikkate alınarak hazırlanması gerektiğini göstermektedir. Ayrıca yabancı dil öğreniminin uzun zaman gerektirmesi, bu uzun ve sıkıcı süreçte oyunlara yer verilmesi öğrenciyi öğrenme sırasındaki monotonluktan kurtarmaktadır (Aydın, 2014).

Yabancı dil öğrenirken kelimeleri doğru yerde ve doğru ortamda kullanmak çok önemlidir. Krashen (1981), yabancı dil öğrenenlerin bir gramer kitabı değil, bir sözlük taşıdıklarına işaret ederek kelime öğreniminin önemini göstermeye çalışır. Bu, yabancı dil öğrenmenin ana aşamalarından biridir. Yeni öğrenilen kelimeler film, şarkı, kitap ya da oyunlarla öğrenilen dilde pekiştirilmelidir. Kelime dağarcığını geliştiren bilgisayar oyunları bu nedenle yabancı dil öğrenmeyi de eğlenceli, keyifli ve kalıcı kılmaktadır. Çünkü oyun yoluyla öğrenme, öğrenmedir (Kaya ve Önder, 2002).

Günümüzde yabancı dil öğrenmek hem ülkemizde hem de dünyada çok popüler ve önemlidir. İlköğretimden yükseköğretime kadar her kademedede yabancı dil öğretiyor olmamıza ve bu kadar önem vermemize rağmen, yabancı dil bilen ve kullanan insan sayısı maalesef yeterince fazla değil. Türkçe yabancı dil öğretim programı incelendiğinde ders kitaplarının yoğun olarak kullanıldığı ve öğretimin üst sınıflarda gerçekleştiği görülmektedir (Ağca, 2012). Günümüzde hayatımızın her alanında yer alan bilgi teknolojilerinden yararlanılarak yabancı dil öğreniminde kullanılan ders kitaplarının içerikleri iyileştirilerek öğrencilerin derse olan ilgileri artırılabilir. Bu mevcut sorunların üstesinden gelinebilmesi için öncelikle sorunların tespit edilmesi, daha sonra bunların çözümü için neler yapılabileceğinin belirlenmesi ve en kısa sürede hayata geçirilmesi gerekmektedir. Bu amaçla yapılan araştırmaların nicelik ve nitelik olarak istenilen düzeyde olması sağlanabilir. Aynı zamanda Türkiye'de yabancı dil öğrenimi alanındaki bilimsel araştırmaların istenilen düzeyde ve kalitede olduğu söylenemez (Aydın ve Zengin, 2008).

İnsanlar yabancı dili pek çok farklı nedenden dolayı öğrenebilir. Bunların en başta gelenlerinden biri de Narciss ve Koerndle (2008)'in de ifade ettiği gibi yabancı dilin, öğrencilerin akademik ve kişisel eğitimleri için büyük önem taşımasıdır.

Uluslararası ilişkilerin başlangıcından itibaren büyük bir ihtiyaç haline gelen yabancı dil öğretimi günümüzde çok daha önemli hale gelmiştir. Çünkü iletişim ya da uzay çağı olarak nitelendirilen çağımızda, gelişen teknoloji sayesinde mesafelerin kısalması ile birlikte iletişimsel ortamda yabancı dil öğretimine ilgi artmıştır. Öte yandan, yabancı dile hakim olmanın avantajları düşünüldüğünde, bu nitelik ve öğrenme, kişinin dünyayı iyi anlamasına ve kültürel-dilsel engelleri aşip meslek edinmesine olanak sağlar (Sancak 1999, s. 53).

Bunların yanı sıra yabancı dil, ileri düzeyde bilgi edinmeyi, bu dilin temsilcilerinin bilgi, bilim ve kültürüne ulaşmayı ve hedef dili konuşanlarla birlikte yaşamayı mümkün kılar. Bu şekilde uluslararası ilişkileri daha iyi geliştirmek ve genişletmek mümkündür. Bütün bu nedenlerle insanlar yabancı dil öğrenmeye teşvik edilmektedir (Sancak 1999, s. 53).

Ayrıca pek çok yerde kişinin mesleki ve bireysel başarısı bir derece onun birkaç dilde olmasa bile en az bir dilde iletişim kurabilmesine bağlıdır.

2.2. Ortaöğretim Programları

En genel tanımıyla eğitim programı, öğrencilerin öğretmenlerin rehberliğinde kazanmaları beklenen temel bilgi ve becerileri içeren bir çerçevedir (TTK, 2017). Otuzi, Görkaş-Kayabaşı ve Ekic'e (2018) göre eğitim programları 21. yüzyıl becerilerinin derslere uyarlanmasında en önemli araçtır.

Öğretim yoluyla öğrencilere kazandırılması amaçlanan temel değerler; adalet, dostluk, dürüstlük, özdenetim, sabır, sevgi, saygı, sorumluluk, vatanseverlik ve nezakettir. Kök değerler; temel bilgi ve becerilerin yanı sıra eleştirel düşünme, özgün düşünme, araştırma becerileri ve problem çözme gibi bilişsel beceriler; sosyal ve kültürel katılım, girişimcilik, iletişim, empati gibi sosyal beceriler; Kişilere özdenetim, özgüven, kararlılık ve liderlik gibi kişisel becerileri kazandırmayı da amaçlar (TTKB, 2017). Son yıllarda ulusal müfredatımızda yapılan güncellemeler, öğrencilerin kazanması gereken becerileri vurgulamıştır. Ayrıca müfredatla kazanılan becerilerin 21. yüzyıl becerileri ile nasıl bir bağ kurduğu sorusu da yanıt bekliyor. Çünkü bu beceriler öğrencilerin şimdiki ve gelecekteki yaşamlarında başarılı olmaları için önemlidir (Otuz vd., 2018).

2.2.1. Ortaöğretimde Okutulan Yabancı Diller

Ortaöğretim kurumlarında yabancı dil öğretimi ve öğreniminin amacı, halk eğitiminin genel amacına ve temel ilkelerine uygun olarak, eğitim kurumlarının düzeyi ve hedefleri dikkate alınarak; dört temel beceride (dinleme-anlama, okuma-anlama, konuşma ve yazma) kendini geliştirmektir. Ayrıca eğitimin amacı, öğrenenlere belli bir dilde iletişim kurma fırsatı vermek ve yabancı dil öğretimine yönelik olumlu tutum oluşturmaktır (Resmî Gazete, 2006). Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu kararına göre (TTKB, 2018), Anadolu liselerinin genel ve seçmeli dersleri içerisinde yer alan birinci ve ikinci yabancı dil dersleri farklı olup birinci yabancı dil dersi 4, ikinci yabancı dil dersi ise 2 saattir. Yabancı dil derslerinde öğrencilerin dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerini kazanmaları önemlidir. Bilgi ve beceriler, özelliklerine bağlı olarak çeşitli ölçme araçları kullanılarak yazılı veya uygulamalı sınavlar, performans testleri ve projeler aracılığıyla değerlendirilir. Dersin birden fazla öğretmen tarafından okutulması halinde, yabancı dil dersinin dönem puanı, verilen puanların ağırlıklı ortalaması alınarak belirlenir. Gerekirse grubun öğretmenler kurulu kararı ile birlikte yeterlik değerlendirmesi yapılabilir (Resmi Gazetesi, 2013). 2020 yılında MEB'in resmi duyurularında yayınlanan eğitim kurumları yönetmeliğinde yapılan değişiklikle birlikte eğitim kurumlarında dört beceriyi ölçmek için yazılı ve uygulamalı yabancı dil sınavlarının yapılmasına karar verildi. Ayrıca birinci yabancı dilde matematik ve fen bilimleri gibi derslerin, merkezi sınav puanları ve hazırlık sınıfları ile ortaokullarda belirli koşullar altında okutulabilmesi kararlaştırılmıştır (Resmî Gazete, 2020).

2.2.2. İkinci Yabancı Dil Eğitimi Olarak Almanca

İngilizcenin dünyada "birinci yabancı dil" olarak kabul edildiği düşünülürse, ülkemizde birinci yabancı dil olarak İngilizcenin öneminden daha doğal bir şey olamaz. İkinci bir yabancı dil öğretirken, genellikle hangi dilin ikinci yabancı dil olarak öğretilmesinin daha yararlı olduğu sorusu ortaya çıkar. Bu sorunun cevabı, yapısal olarak en uyumlu, sosyal ve ekonomik olarak ülkemize en yakın dili seçmektir. Dilin yapısal olarak önceden bilinen dile çok yakın olması öğrenmeyi kolaylaştırır. Apeltauer (1997) tarafından yapılan çalışmada, önceden bilinen dil, yeni öğrenilen dile yapısal olarak yakınsa, bireyin yapısal olarak farklı olan kelimeleri basitçe öğrenerek önceden bilinen özne, fiil ve nesne yapısına koyması yeterlidir. Ancak öğrenilen dil yapısal olarak farklı ise bireyin sadece farklı kelimeleri

öğrenmesi yeterli olmayıp yapı olarak özne, fiil ve nesne konularını da öğrenmesi yeterlidir. Bu, öğrenmeyi zorlaştırır ve geciktirir (s. 88).

Almanya, ekonomik ve sosyal ilişkileri nedeniyle ülkemiz için çok önemli bir ülkedir. Avrupa Birliği'ne doğru ilerlememiz ve Almanya ile yakın hukuki ve siyasi işbirliğimiz sayesinde uzun yıllar devam eden önemli bir bağa sahibiz (Polat ve Tapan, 2015). Almanca yapı ve tarz olarak İngilizceye en çok benzeyen dil olduğu için öğrenmesi diğer dillere göre çok daha kolaydır. Ayrıca ülkemiz ile yakın sosyal ve ekonomik işbirliği nedeniyle Almancanın ikinci yabancı dil olarak diğer dillere göre birinci sırada yer alması da bu durumu açıklayan en önemli göstergedir. Dolayısıyla gelecekte Almancanın daha görünür olması ve ikinci yabancı dil olarak konumunu güçlendirmesi kaçınılmazdır (Arak, 2006).

Smartlar'ın (2013, s. 283) belirttiği gibi, Almanca'nın ikinci yabancı dil olarak öğrenildiği ve İngilizce'nin birinci yabancı dil olarak öğretilmesinden sonra öğretildiği ortamlarda, İngilizce öğretiminin olumlu ya da olumsuz etkileri, Almanca ya da Almanca öğrenimini kolaylaştırıcı bir etkiye sahip olabilir. Bazı araştırmalar (Arak, 2006, s. 215), Almanca ile İngilizce arasındaki yapısal farklılıkların Türkçeye göre daha az olması nedeniyle, İngilizce bilen ve Almancayı ikinci yabancı dil olarak öğrenmek isteyenlerin İngilizce dilbilgisinden yararlanacağını belirtmektedir. Akpınar Dellal ve Bora Günak'ın (2009, s. 84) araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin büyük çoğunluğu ikinci yabancı dil olarak Almanca öğrenmekle birlikte, çoğunlukla birinci yabancı dil olarak İngilizce ile başlamakta ve İngilizce ile sıklıkla bağlantı kurmaktadırlar; karşılaştırmalar ağırlıklı olarak İngilizce dil altyapıları ile yapılmaktadır. Öğrencilerin İngilizceyi karşılaştırarak strateji oluşturdıkları ve birinci yabancı dilde edindikleri diğer birçok stratejiyi çok ustaca kullanabildikleri ve öğrenme motivasyonlarının birinci yabancı dile dayalı olduğu sonucuna varılmıştır. Dil, öğrenme stratejilerini ve başarılarını etkiler. Bu veriler, yabancı dilin ikinci bir yabancı dilin öğrenilmesinde ve öğretilmesinde çok önemli olduğunu göstermektedir.

Hanbay (2007) tarafından yapılan bir araştırma Anadolu lisesi 10. sınıf öğrencilerinin Almanca derslerine yönelik tutumlarını bölüm, cinsiyet ve aile gelirine göre incelemeye çalışmıştır. 10. sınıf öğrencilerinin ikinci yabancı dil olarak Almanca'ya yönelik tutumlarının incelendiği bu çalışmada tarama deseni kullanılmıştır. Çalışma sonucunda ailelerin gelir düzeylerinde farklılık bulunmamıştır. Ancak kız öğrencilerin lehine olan durum, öğrencilerin cinsiyete dayalı tutumlarında ortaya çıkmıştır.

Çelikkaya (2013), lise öğrencilerinin ikinci yabancı dil olarak Almanca'ya yönelik tutumlarını incelemiştir. Çalışma sonucunda öğrencilerin tutumları; cinsiyetin okul

değişkenleri ile ilişkisi incelenmiş ve cinsiyet ile devam edilen okul arasında tutum puanlarında anlamlı bir fark gözlenmiştir.

Hanbay'ın (2007) araştırmasının amacı, aktif öğrenme modelinin ikinci yabancı dil olarak Almanca'nın bilişsel, işlemsel ve duygusal öğrenimine etkisini ortaya çıkarmaktır. Araştırma sonucunda aktif öğrenme modeline dayalı ikinci yabancı dil olarak Almanca dersine katılan öğrencilerin Almancayı geleneksel yöntemi kullananlara göre bilişsel olarak daha iyi öğrendikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Alyaz (2011) tarafından yapılan bir çalışmada, Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Almanca Öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğrencilerin profilleri incelenmiş, dil güçlükleri ve Almancaya yönelik tutumları ele alınmıştır.

Öte yandan İşigüzel (2010), daha önce Almanya'da Erasmus öğrencilerinin üniversitede Almanca öğrenme motivasyonlarını ölçmek için hazırlanmış bir motivasyon ölçeğinin (Motivationsfragebogen) uygulanabilirliği, geçerliliği ve güvenilirliği üzerine bir çalışma yapmıştır. Alman hazırlık okulu öğrencileri, Küçük (2007) tarafından yapılan çalışmanın amacı, bir Alman eğitim kurumunun öğrencilerinin Almanca derslerine ilişkin tutumlarını ortaya çıkarmaktır. Araştırmada, Almanca bölümü öğrencilerinin Almanca dersine yönelik tutumlarının farklı değişkenlere göre farklılaşmasını ortaya koymayı amaçlayan tarama modeli kullanılmıştır.

Köksal (2008) tarafından yapılan bir çalışmada, Türkiye'deki üniversitelerde ilköğretim düzeyinde ikinci yabancı dil olarak Almanca eğitimi alan Almanca öğretmeni adaylarının dil öğrenimi ve düşünce süreçleri incelenmiştir. Araştırma çalışmasında incelenen materyal, hazırlık sınıflarında öğrenciler tarafından hazırlanan yazılı metinlere dayalı olarak kullanılmıştır. Köksal (2008) tarafından yapılan bir araştırma, öğrencilerin birinci yabancı dilleri olan İngilizce'den kurdukları cümlelerde Almancayı ikinci yabancı dil olarak öğrenmekten ana dilleri Türkçeye göre daha fazla yararlandıklarını göstermiştir.

Can ve Işık (2014), Türkiye'de ikinci yabancı dil öğretiminin sorunlarını incelediler. Araştırmanın sonuçlarına göre, ortaokul ve üniversitelerde ikinci bir yabancı dil öğretiminin daha etkili hale getirilmesi için öğrenci, öğretmen/öğretmen, eğitim politikacıları ve aileler, müfredat ve yönetim konularında önemli çalışmalara ve düzenlemelere ihtiyaç olduğu sonucuna varılmıştır.

2.2.3. Yabancı Dil Öğretiminde Dört Temel Beceri

Yabancı dil öğretiminde dört temel beceri, yabancı dil öğrenimi sürecinde önemli bir role sahiptir. Bu beceriler, okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerileridir. Bu becerilerin birbirleriyle bağlantılı olduğu ve bir becerinin geliştirilmesinin diğer beceriyi de etkilediği bilinmektedir (Richards ve Rodgers, 2014).

Okuma becerisi, öğrencilere bir yabancı dilde yazılmış metinleri anlama, yorumlama ve analiz etme becerisi kazandırır (Nation, 2013). Okuma becerisinin geliştirilmesi, kelime bilgisinin artırılması, dilbilgisi kurallarının öğrenilmesi ve okuma stratejilerinin uygulanması gibi diğer becerilerin geliştirilmesine de yardımcı olur (Brown, 2007).

Yazma becerisi, öğrencilerin bir yabancı dilde düşüncelerini yazılı olarak ifade etme becerisidir. Bu beceri, kelime haznesinin genişletilmesi, dilbilgisi kurallarının öğrenilmesi, yazılı ifade becerilerinin geliştirilmesiyle birlikte öğrencilerin yabancı dilde yazım ve imla kurallarını öğrenmelerine de yardımcı olur (Byrne, 1988). Yabancı dil öğretiminde öğrencilere, farklı türlerde yazılar yazdırarak yazma becerilerinin geliştirilmesi hedeflenir. Bu türler arasında, mektuplar, e-postalar, raporlar, öyküler ve makaleler yer alabilir (Harmer, 2007).

Dinleme becerisi, öğrencilerin bir yabancı dilde konuşulanları anlama ve yorumlama becerisidir. Bu beceri, kelime anlamını ve telaffuzunu anlamalarına yardımcı olur. Dinleme becerisinin geliştirilmesi için öğrencilere, farklı kaynaklardan dinlemeleri gereken materyaller dinletilir. Öğrenciler, radyo programları, videolar, müzik parçaları ve diğer kaynaklar üzerinden çalışarak, dinleme becerilerini geliştirirler (Vandergrift & Goh, 2012).

Konuşma becerisi, öğrencilerin bir yabancı dilde kendilerini doğru bir şekilde ifade edebilmeleri ve anlaşılır bir şekilde konuşmalarınıdır. Konuşma becerisinin geliştirilmesi, öğrencilerin kelime haznesi ve telaffuzlarının geliştirilmesi, dilbilgisi kurallarının uygulanması için önemlidir (Richards & Rodgers, 2014). Yabancı dil öğretiminde öğrencilere, sınıf içinde ve sınıf dışında farklı aktivitelerle konuşmaları ve kendilerini ifade etmeleri için fırsatlar yaratılır. Bu tür aktiviteler arasında rol oyunları, tartışmalar, sunumlar ve diğer teknikler yer alabilir (Ur, 1996).

Yabancı dil öğretiminde dört temel becerinin dengeli bir şekilde geliştirilmesi, öğrencilerin etkili bir şekilde iletişim kurmalarını sağlar. Bu beceriler, öğrencilerin yabancı dilde okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Nunan, 2003). Bu nedenle, yabancı dil öğretmenleri, öğrencilerin bu becerileri kazanmaları için çeşitli öğretim

yaklaşımları ve materyaller kullanırlar. Örneğin öğrencilere farklı türlerde materyaller okutulur, yazdırılır, dinletilir ve konuşmaları sağlanır. Bu sayede öğrenciler, yabancı dilde iletişim kurma yeteneklerini geliştirirler.

Sonuç olarak, yabancı dil öğretiminde dört temel becerinin dengeli bir şekilde geliştirilmesi, öğrencilerin yabancı dilde etkili bir şekilde iletişim kurmalarını sağlar. Okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerinin her biri, öğrencilerin yabancı dil öğreniminde önemli bir rol oynar. Yabancı dil öğretiminde öğrencilere bu becerilerin kazandırılması, öğrencilerin yabancı dilde iletişim kurma yeteneklerini geliştirmelerine yardımcı olur.

2.2.3.1. Dinleme Becerisi

Dinleme, pasif ya da anlama becerilerinden biri olup genellikle yabancı dil eğitiminde öğrenilen ilk beceridir. Dinleme, aşağıdaki üç becerinin gelişiminin temeli olduğu için çok önemlidir (Şahin, 2011, s. 180). Dinleme becerisinde öğrenciden beklenenler; hedef dilin seslerini tanıma, konuşmacının mesajını tam ve doğru olarak anlamasını sağlama, bağlam içinde vurgu ve tonlamadan kaynaklanan anlam değişikliklerini fark etme (Demirel, 2012, s. 98).

Dinleme kapsamında öğrencilerden beklenen kazanımları şu şekilde sıralamak mümkündür (Altunöz, 2017, s. 19):

- Dinlenen metnin genel bir özetini söyleyebilme/yazabilme,
- Duyulan metindeki kelimelerin anlamlarını tahmin edebilme,
- İsim, resim veya diğer ipuçlarına dayanarak dinleme metninin ne hakkında olduğunu tahmin edebilme,
- Duyduğu metnin olayının nerede, ne zaman ve nasıl olduğunu geliş sırasına göre söyleyebilme/yazabilme,
- Dinlediği metindeki kişilerin tutum ve düşüncelerini söyleyebilme/yazabilme,
- Dinlenen metnin cümle yapılarının anlamlarını ve bunların nasıl kullanıldığını söyleyebilme/yazabilme,
- Anlamayı kolaylaştırmak için farklı tonlamaların ve vurguların kullanıldığını fark edebilme,
- Dinlenen metni ayrıntılı olarak söyleyebilme/yazabilme,

- İkili veya grup çalışması olarak işitilen metni kendi kelimelerinizle bir başkasına aktarabilme.

2.2.3.2. Okuma Becerisi

Okuryazarlık, tıpkı dinleme gibi edilgen bir beceridir (Şahin, 2013, s. 121) ve “yazılı bir metni gözle görerek ve gerekirse sesle anlamını anlamak” olarak tanımlanmaktadır (Altunöz, 2018, s. 20) . Temel dil becerilerinin bir parçası olan zihinsel ve motor bir etkinlik olan okuma, insanların olayları yorumlayıp anlamlandırmasını sağlayan etkinliklerle desteklenen gelişimsel bir sanat olarak tanımlanmaktadır. Onların etrafında anlamlı ve doğru bir şekilde eleştiri yoluyla gelişir (Gömleksiz, 2004, s. 2-3). Öğrencilerin sınıflarına ve yaşlarına, farklı yetenek ve ilgilerine göre değişmekle birlikte okuryazarlığın temel amacı öğrencinin yabancı dilde okunanları anlamasını sağlamaktır. Ancak okuryazarlık kazanmanın amaçları şunlardır (Demirel, 2012, s. 110):

- Doğru ve güzel bir dille yazılmış metinleri okuyarak anlatım gücünü geliştirmek,
- Okumanın bilgi edinme yollarından biri olduğunu insanlara anlatmak,
- Kelime hazinesi zenginleştirmek,
- Doğru, sürekli ve anlayarak okuma becerisi kazanmak,
- Okumayı zevkli bir alışkanlık hâline getirmek.

2.2.3.3. Konuşma Becerisi

Konuşma, en temel haliyle “duygu ve düşüncelerin sözlü olarak ifade edilmesi” olarak üretici becerilerden biri olarak kabul edilmektedir. Duygu ve düşünceleri aktarmanıza izin veren doğal, anlatım yeteneği olarak öne çıkıyor. Konuşmanın insan hayatındaki önemli rolü ve yabancı dil öğretiminin zihinsel ve fiziksel boyutu dikkate alındığında konuşma becerisinin kazandırılmasının gerekli olduğu görülmektedir (Kurudayıoğlu, 2003, s. 288).

Konuşma becerisi, iletilmek isteneni anlatmak, doğru telaffuz ve vurgulama gibi amaçları nedeniyle yabancı dil öğretiminde özellikle önemli bir beceridir. Çünkü yabancı dil öğretiminin genel amaçlarından biri, belki de en önemlisi, öğrencilere öğrendikleri dili doğal bir şekilde konuşma fırsatı vermektir (Demirel, 2012, s. 102). Dolayısıyla konuşma becerisinin kazandırılmasındaki en önemli hedefler şunlardır (Maden, 2011, s. 25):

- Herhangi bir konu veya durumu anlatabilme,
- Kendisini ve yakın çevresini tanıtabilme,
- Anlama uygun ses tonu belirleyebilme,
- Grup çalışmalarında görüşlerini belirtebilme.

2.2.3.4. Yazma Becerisi

Konuşma becerisi gibi üretici beceriler içinde yer alan yazma becerisi, yabancı dil öğretiminde dört temel dil becerisi zincirinin son halkası olarak kabul edilmektedir (Demirel, 2012, s. 116). Çünkü kişide yazma becerisinin gelişimi; dinleme, konuşma ve okumanın gelişimine bağlıdır. Tıpkı anadili öğretiminde olduğu gibi yabancı dil öğrenme sürecinde de yazma becerisinin kazanılması uzun bir süreç ve gelişimde son adımdır. Ayrıca sözdizimi ve noktalama gibi konulardaki güçlükler, bu beceriyi diğerlerinden ayırır ve sonunda geliştirmesini sağlar (Kalaycı, 2018, s. 23).

Ayrıca yazılı iletişimde, sözlü iletişimde olduğu gibi beden dili, ses tonu, yer ve zaman gibi yardımcı iletişim öğelerinden yoksun olduğu için yazmak diğer becerilere göre daha fazla çaba gerektirmektedir. Bu nedenle yazma becerisi gelişimi büyük ölçüde ihmal edilen bir beceridir (Şahin, 2013, s. 125). Yukarıda belirtilen çeşitli niteliklerden dolayı yazma becerisi; motivasyonu ve becerileri geliştirmek için dikkat gerektiren, etkili ve güncel tekniklerin eğitime verilmesi gereken bir özelliği ifade eder (Bruning ve Horn, 2010, s. 26)

2.2.4. Dil Öğretiminde Kelime Bilgisinin Önemi

Türkyılmaz (2008)'a göre dil eğitimi, kültürel mirasın aktarımını sağlamada, kültürel zenginliğin artırılmasında gerekli olduğu gibi iletişim için de gereklidir. Bu iletişimin sağlanması için de dili oluşturan temel birimler olan sözcüklere ihtiyaç duyulur. Yeterli sözcük bilgisine sahip olmadan bir dili etkin şekilde kullanabilmek mümkün değildir. Zhang (2009) da kelime bilgisinin iletişim kurmadaki önemine değinmiştir ve dil öğrenmenin her aşamasında kelime bilgisine ihtiyaç duyulduğunu vurgulamıştır. Ona göre doğru sözcükleri kullanamamak iletişimi kesintiye uğratabilir. Bu nedenle kelime öğrenimi dil öğreniminde her zaman önemli bir rol oynamıştır ve belki de temel role sahiptir.

Yetersiz bir sözcük bilgisine sahip olmak ile kişinin etkin bir şekilde iletişim kurabilmesini güçleştirir veya imkansız hale getirir. Dilbilgisi ne kadar iyi olursa olsun, sözcükler olmadan

kişinin duygu ve düşüncelerini istediği şekilde ifade etmesi mümkün değildir. Chen ve Chung (2008)'a göre kelime öğrenimi İngilizce eğitiminde önde gelen bir konudur. Çünkü kelimeler, İngilizce cümlelerin temel yapıtaşlarıdır. Bu noktadan hareketle, dil öğrenimindeki temel beceriler olan okuma, dinleme, konuşma ve yazmadaki başarı ile sözcük bilgisi arasında önemli bir bağ olduğu söylenebilir. Hu ve Deng (2007)'e göre sözcük bilgisi seviyesi, öğrencilerin İngilizce seviyelerini değerlendirmek için önemli bir standarttır ve yeterli sözcük bilgisi olmaksızın öğrencinin akıcı konuşması ve okuduğunu anlaması güç olacaktır.

Dil öğreniminde genellikle dil bilgisi ve kelime öğrenimi öğrenciler tarafından birbirinden bağımsız olarak düşünülmektedir. Ancak yeterli kelime bilgisine sahip olmadan dil bilgisinin etkin bir şekilde öğrenilebilmesi ve kullanılabilmesi mümkün değildir. Liu (2009) da kelime bilgisinin öğrenciler tarafından çoğu zaman ayrıca çalışıldığını belirtmiştir. Ancak kelime öğretiminin diğer dil becerilerinden ayrılamayacağına dikkat çekmiş ve yine kelime bilgisinin dinleme, konuşma, okuma ve yazma gibi becerilerle iç içe olması gerektiğini vurgulamıştır. Bahsedilen becerilerin hepsinde şüphesiz ki kelime bilgisine ihtiyaç duyulduğundan yeterli seviyede sözcük bilgisine sahip olmadan bu becerilerin geliştirilebilmesi mümkün olmayacaktır.

Etkili iletişim kelimeler gerektirir ve yeterli bir kelime dağarcığı olmadan dili etkili bir şekilde kullanmak mümkün değildir. Çünkü kelimeler yabancı dildeki cümlelerin temel yapı taşlarını oluşturmaktadır. Dil bilginiz ne kadar iyi olursa olsun duygu ve düşüncelerinizi kelimeler olmadan ifade edemezsiniz. Yeterli kelime dağarcığı olmadan öğrencilerin akıcı konuşmaları ve okuduklarını anlamaları zordur (Biçer, 2011, s. 15).

Wilkins (1972, s. 111) şöyle der: "Dilbilgisi olmadan çok az şey başarılabilir, ancak kelimeler olmadan hiçbir şey yapılamaz." sözlerini vurguladı. Lewis (1993, s. 89), "Kelimeler dilin çekirdeği veya kalbidir. Dilbilgisi kelime gruplarını gruplandırırsa da, anlamın çoğu kelimelerin içindedir." Ayrıca kelime bilgisi, dil öğreniminde bir alt beceri olarak görülse de dört temel beceri olan dinleme, konuşma, yazma ve okuma ile kelime başarısı arasında anlamlı bir ilişki vardır. Başarılı olmaları için öğrencilerin kelimeleri bilmeleri gerekir. Bu beceriler yeterli kelime dağarcığı olmadan geliştirilemez. Hatta yetersiz kelime dağarcığı, bu becerilerin geliştirilmesinde yaşanan sorunların önemli bir nedenidir (Biçer, 2011, s. 16). Bu nedenle yabancı dil öğreniminde ve öğretiminde kelime öğretimi çok önemlidir. Söz varlığı dil öğretiminin gerekli bir parçasıdır (Körlü, 2017, s. 5; Subaşı, 2014, s. 19).

Bu, kelime öğrenimi ile ilgili birçok çalışmada en çok üzerinde durulan konulardan biri olmuştur. Pek çok bilim adamı, kelimenin tam anlamıyla bilmenin ne anlama geldiğini farklı şekillerde açıklamıştır. Bunlardan birinde Millet (1990, s. 27); bir kelime hakkında her şeyi bilmek için kelimenin biçimini, anlamını ve kullanımını bilmeniz gerektiğini söylüyor. Bir kelimenin şekli, telaffuzu, bölümleri ve yazılışları içerisinde; anlamında, temel ve çağrışımsal anlamlarını ve diğer kelimelerle olan anlamsal bağlantılarını ve kullanım sınırları içinde, örneğin kullanım yeri ve sıklığı gibi, bilmeyi amaçlar.

2.2.5. Yabancı Dilde Kelime Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Yabancı dilde kelime öğretimi, yabancı dil öğreniminde önemli bir konudur. Kelime öğrenimi, yabancı dil öğrenimindeki en temel becerilerden biridir ve diğer becerilerin geliştirilmesinde de önemli bir rol oynar. Kelime öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler, öğrencilerin kelime bilgisini artırmalarına ve kelime kullanımını geliştirmelerine yardımcı olur.

Kelime öğretiminde kullanılan yöntem ve teknikler arasında, kelime öğreniminde sıklıkla karşılaşılan kelimelerin öğretilmesi, kelime öğreniminde görsel yardımların kullanılması, kelime öğreniminde öğrencilerin aktif olarak katılımının sağlanması ve kelime öğreniminin öğrencilerin ilgi alanlarına uygun hale getirilmesi yer alır.

Kelime öğreniminde sıklıkla karşılaşılan kelimelerin öğretilmesi, öğrencilerin yabancı dilde kendilerini ifade etmeleri için gerekli olan en sık kullanılan kelimelerin öğrenilmesine odaklanır. Bu yaklaşım, öğrencilerin yabancı dilde iletişim kurma becerilerini hızlandırır ve öğrencilerin kelime bilgisini hızla artırır (Nation, 2013).

Kelime öğreniminde görsel yardımların kullanılması da önemli bir tekniktir. Görsel yardımlar, öğrencilerin kelime anlamlarını ve kullanımlarını anlamalarına yardımcı olur. Örneğin resimler, grafikler ve diğer görsel materyaller, öğrencilere kelime anlamlarını hızlı bir şekilde kavramalarına yardımcı olabilir (Schmitt, 2010).

Kelime öğreniminde öğrencilerin aktif olarak katılımının sağlanması da önemlidir. Bu yaklaşım, öğrencilerin kelime öğreniminde daha fazla ilgi ve motivasyona sahip olmalarını sağlar. Öğrencilerin kelime öğrenimine aktif olarak katılmaları, kelime öğrenimini daha etkili hale getirir ve öğrenilen kelimelerin hafızada kalıcılığını artırır. Bu yaklaşımda öğrencilere, kelime öğreniminde çeşitli etkinlikler ve oyunlar kullanılarak, aktif katılımları sağlanır (Thornbury, 2002).

Kelime öğreniminin öğrencilerin ilgi alanlarına uygun hale getirilmesi de önemli bir yöntemdir. Öğrencilerin ilgi duydukları konulara yönelik kelime öğrenimi, öğrencilerin kelime öğrenimine daha fazla ilgi göstermelerini ve öğrenmeyi daha kolay hale getirmelerini sağlar (Harmer, 2007).

İlgili literatüre bakıldığında yabancı dil öğreniminde kullanılan yöntem ve tekniklerle bağlantılı olarak çok farklı kelime öğretim, yöntem ve tekniklerinden söz edildiği görülmektedir. Yabancı dil öğreniminin amacına, düzeyine ve hedef kitlesine göre farklı şekillerde uygulanmaktadır. Bazıları nadiren tavsiye edilirken, diğerleri çok sık kullanılır. Çelik ve Toptaş (2010, s. 63) stratejilerde bazen yer alan bu yöntem ve teknikleri altı maddede özetlemiştir. Bunlar aşağıdaki gibi özetlenebilir:

- Sosyal Yöntemler: Kelime öğretimini kolaylaştırmak için diğer kişilerle etkileşimin kullanıldığı yöntem ve teknikleri içine almaktadır. Sınıf arkadaşları ile iş birliği yapma gibi uygulamalar bu yöntemlere örnek olarak verilebilir.
- Hafıza Yöntemleri: Bu yöntem ve teknikler kapsamında öğrenciler yeni öğrendikleri kelimeleri mevcut bilgi ile ilişkilendirirler. Gruplandırma, hafızada sesler oluşturma gibi teknikler kullanılarak kelimeler hafızaya alınmaya çalışılır.
- Bilişsel Yöntemler: Bilişsel yöntem ve teknikler kapsamında analiz etme, tekrar etme, ana fikri yakalamaya çalışma, not alma, yeni bilgi ile var olanı ilişkilendirme ve kendini gözlemleme gibi etkinliklerde bulunulur.
- Biliş Üstü Yöntemler: Öğrenme olayının farkındalığını oluşturmayı kapsayan yöntem ve teknikleri kapsar.
- Etkileşim Yöntemleri: Kaygıyı müzikle azaltma, kendini teşvik etme ve hislerini başkalarıyla paylaşma gibi yöntem ve tekniklerden faydalanılır.
- Telafi Yöntemleri: Mevcut olmayan bilgiyi elde etmek için anadile geçiş yapma ve farklı ipuçları verme gibi yöntem ve teknikleri içerir.

Sonuç olarak, yabancı dilde kelime öğretimi için kullanılan yöntem ve teknikler, öğrencilerin kelime bilgilerini artırmalarına ve kelime kullanımlarını geliştirmelerine yardımcı olur. Kelime öğreniminde sıklıkla karşılaşılan kelimelerin öğretilmesi, görsel yardımların kullanılması, öğrencilerin aktif katılımının sağlanması ve öğrencilerin ilgi alanlarına uygun kelime öğrenimi, kelime öğreniminde etkili yöntemlerdir. Bu yöntemler, öğrencilerin kelime

öğrenimini hızlandırır, kelime bilgilerini kalıcı hale getirir ve yabancı dilde iletişim kurmalarına yardımcı olur.

2.2.5.1. Kelime Öğretiminde Teknoloji Kullanımı

Özellikle 1970'li yıllardan itibaren birçok alanda yaşanan gelişmelere paralel olarak teknoloji eğitim sektöründe de yaygın bir şekilde kullanılmaya başlandı. Çünkü teknoloji, hayatın hemen her alanına ulaşmış ve hiç olmadığı kadar hızlı bir şekilde gelişmiştir. Günümüzde teknolojinin sunduğu çeşitli araç ve gereçler, hem sınıf içinde hem de sınıf dışında çok çeşitli amaçlar için kullanılmakta ve bu kullanım giderek yaygınlaşmaktadır (Heins, Duensing, Stickler ve Batstone, 2007, s. 292). Yabancı dil ve kelime öğretimi de bu gelişime katkı sağlamış, teknoloji kullanımı öğretmen ve öğrencilere sağladığı çeşitli avantajlar nedeniyle modern dil öğretim yöntemlerinin vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. İnternet bağlantılarının kolaylaşması, hızlarının artması ve maliyetlerinin düşmesi internetin giderek yabancı dil öğrenmek için ve birçok alanda kullanılmasını sağlamıştır (Sarica ve Çavuş, 2009, s. 440).

Günümüzde bilgisayarlar, çevrimiçi araçlar, mobil öğrenme araçları vb. dil öğreniminde yaygın olarak kullanılmaktadır. Böylece öğrenciler bir yabancı dili daha etkili, hızlı, kolay ve kalıcı olarak öğrenebilmektedirler (Korkmaz, 2010, s. 5).

Teknolojinin gelişimi, yabancı dil öğretiminde yeni fırsatlar sunmuştur. Kelime öğretiminde teknolojinin kullanımı, öğrencilerin kelime öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkili hale getirebilir. Bu bağlamda, mobil uygulamalar, bilgisayar destekli öğrenme materyalleri, çevrimiçi sözlükler ve diğer teknolojik araçlar, kelime öğretiminde kullanılabilecek faydalı araçlar olarak öne çıkmaktadır.

Mobil uygulamalar, öğrencilerin yabancı dilde kelime öğrenmelerini kolaylaştıran popüler bir teknolojik araçtır. Kelime öğretiminde mobil uygulamalar, öğrencilere kelime öğrenme aktiviteleri sunar ve öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olarak yer almalarına olanak tanır (Huang, Huang, & Huang, 2018). İnternet bağlantısı olan cihazlara indirilip kullanılabilen mobil uygulamalar, öğrencilerin her yerde ve her zaman kelime öğrenmelerine olanak sağlar.

Bilgisayar destekli öğrenme materyalleri de kelime öğretiminde kullanılan teknolojik araçlardır. Bu materyaller, öğrencilere kelime öğrenme aktiviteleri sunar ve öğrencilerin kelime bilgisinin artırılmasına yardımcı olur. Örneğin kelime öğreniminde kullanılan

çevrimiçi oyunlar, öğrencilere eğlenceli bir ortamda kelime öğrenmeleri için fırsat sunar (Chen & Wang, 2015).

Çevrimiçi sözlükler de kelime öğreniminde teknolojinin kullanımı açısından faydalı araçlardır. Çevrimiçi sözlükler, öğrencilerin kelime anlamlarını hızlı bir şekilde öğrenmelerine ve kelime kullanımlarını anlamalarına yardımcı olur. Ayrıca çevrimiçi sözlükler öğrencilerin kelime telaffuzlarını da geliştirmelerine yardımcı olur (Liu & Chu, 2010).

Sonuç olarak, kelime öğretiminde teknoloji kullanımı, yabancı dil öğretiminde öğrencilerin kelime öğrenme sürecine farklı bir boyut kazandırabilir. Mobil uygulamalar, bilgisayar destekli öğrenme materyalleri ve çevrimiçi sözlükler, kelime öğretiminde kullanılan faydalı teknolojik araçlardır. Bu araçlar, öğrencilerin kelime öğrenme sürecini daha eğlenceli ve etkili hale getirir. Ancak teknolojinin kullanımı kelime öğretiminde yalnız başına yeterli değildir. Öğretmenlerin öğrencileri yönlendirmesi, öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif olarak yer almaları ve kelime öğreniminde çeşitli etkinliklerin kullanılması, kelime öğreniminde teknolojinin kullanımı kadar önemlidir.

2.2.5.2. Bilgisayar Destekli Dil Öğrenimi

1950'li yılların sonunda gelişmiş ülkelerde okul hayatına giren bilgisayarlar, dünya çapında her geçen gün geliştirilmektedir. Günümüz bilgisayarları daha güçlü, daha hızlı, kullanımı daha kolay, daha kullanışlı ve daha ucuz hale gelmiş, ayrıca çok daha fazla bilgiyi işleme ve depolama yeteneği kazanmıştır. Öte yandan, bilgisayar ve internet aracılığıyla iletişim, 20. yüzyılın sonlarında bilgisayarın dil öğreniminde kullanımını şekillendirmiş ve bilgisayarlar yalnızca bilgi işleme ve görüntüleme aracı değil, aynı zamanda bir iletişim aracı haline gelmiştir. . İnternetin yardımıyla, dil öğrenenler dünyanın her yerindeki diğer insanlarla veya hedef dilin kullanıcılarıyla eş zamanlı olarak iletişim kurabilirler. Günümüzde geleneksel dilbilgisi kitapları ve sözlüklerin yanı sıra, bilgisayar aracılığıyla internet aracılığıyla öğrencilere büyük miktarda yabancı dil materyali sunulmaktadır (Gündüz, 2005, s. 194).

Bilgisayar destekli dil öğrenimi, yabancı dil öğreniminde teknolojinin kullanılmasıyla gerçekleştirilen bir öğrenme yöntemidir. Bu yöntemde, öğrenciler bilgisayar yazılımları, programları ve diğer teknolojik araçlar aracılığıyla kelime bilgisi, gramer, okuma ve dinleme becerileri gibi konuları öğrenirler. Bu yöntem, geleneksel sınıf ortamında yapılan dil

öğrenme yöntemlerine alternatif bir seçenek sunar ve öğrencilere daha interaktif, eğlenceli ve etkili bir öğrenme deneyimi sağlar.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi, yabancı dil öğrenimi alanında oldukça popüler bir konudur. Özellikle bilgisayar teknolojilerinin hızla gelişmesiyle birlikte, dil öğretiminde de bu teknolojilerin kullanımı artmıştır. Bilgisayar destekli dil öğrenimi, öğrencilerin dil öğrenme sürecinde aktif olarak yer almalarını sağlar ve öğrenme sürecini daha etkili hale getirir. Bu yöntemde, bilgisayar yazılımları, programları ve diğer teknolojik araçlar aracılığıyla öğrencilere sunulan çeşitli materyaller sayesinde, öğrencilerin kelime bilgisi, gramer, okuma ve dinleme becerileri gibi konulardaki başarıları artar.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi konusunda yapılan araştırmalar, bu yöntemin öğrencilerin dil öğrenme başarısını artırdığını ortaya koymaktadır. Örneğin Chen ve diğerleri (2005) bilgisayar destekli dil öğreniminin öğrencilerin İngilizce okuma ve yazma becerilerini artırdığını göstermiştir. Huang ve Liang (2012) ise bilgisayar destekli dil öğreniminin öğrencilerin İngilizce öğrenme motivasyonunu artırdığını belirtmiştir. Ayrıca Lai ve Kritsonis (2006), bilgisayar destekli dil öğreniminin öğrencilerin kelime bilgisi ve İngilizce gramer becerilerini geliştirdiğini ve öğrencilerin özgüvenlerini artırdığını göstermiştir. Lee (2011) ise bilgisayar destekli dil öğrenimi teknolojilerinin, dil öğretmenleri için önemli bir kaynak olduğunu ve öğrencilerin dil öğrenme sürecindeki performanslarını izlemelerine yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi için kullanılan yazılımlar ve programlar, öğrencilere çeşitli öğrenme materyalleri sunar. Bu materyaller, öğrencilerin yabancı dilde kelime bilgilerini geliştirmelerine, gramer becerilerini incelemelerine, okuma ve dinleme materyalleriyle dil becerilerini geliştirmelerine ve yabancı dilde yazma becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Öğrenciler, bilgisayar destekli dil öğrenimi programları aracılığıyla kelime bilgilerini geliştirebilir, gramer becerileri üzerinde çalışabilirler ve yabancı dilde kendilerini ifade edebilirler. Bu programlar, öğrencilerin hatalarını belirleyerek, öğrenme sürecinde tekrarlanmasını önleyebilir ve öğrencilerin öğrenme sürecindeki ilerlemelerini takip etmelerine olanak tanır.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi, öğrencilere özgürce öğrenme deneyimi yaşama fırsatı da sunar. Geleneksel sınıf ortamlarındaki öğrenme sürecinde, öğrencilerin bazı konulara daha fazla zaman ayırmaları, bazı konulara ise az zaman ayırmaları gerekebilir. Ancak bilgisayar destekli dil öğrenimi programları, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine ve öğrenme

sürecini kişiselleştirmelerine olanak tanır. Bu da öğrencilerin dil öğrenme sürecinde daha fazla özgürlük hissetmelerine ve öğrenme sürecinde daha motive olmalarına yardımcı olur.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi, yalnızca öğrenciler için değil, dil öğretmenleri için de önemli bir kaynak sunar. Öğretmenler, bu programlar aracılığıyla öğrencilerin öğrenme sürecini daha etkili bir şekilde takip edebilirler. Ayrıca, öğrencilerin öğrenme sürecindeki performanslarını analiz ederek, öğrenmeleri gereken konuları belirleyebilirler. Bilgisayar destekli dil öğrenimi programları ayrıca, öğretmenlerin sınıfta daha interaktif bir ortam yaratmalarına da yardımcı olabilir. Örneğin öğrencilerin bilgisayar destekli dil öğrenimi programları aracılığıyla öğrendikleri materyalleri, sınıfta tartışabilir ve öğrendikleri konular üzerinde uygulamalar yapabilirler.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi, yüz yüze öğrenme yöntemleri ile birlikte kullanıldığında daha etkili bir öğrenme deneyimi sunar. Öğrencilerin yüz yüze iletişim becerilerini geliştirmeleri için öğretmenlerin sınıf ortamında öğrencilerle etkileşim kurmaları ve öğrencilerin birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamaları önemlidir. Bu nedenle, bilgisayar destekli dil öğrenimi, yüz yüze öğrenme yöntemleriyle birlikte kullanıldığında, öğrencilerin dil öğrenme sürecindeki başarıları artar ve öğrenme deneyimi daha zenginleşir.

Bilgisayar destekli dil öğrenimi konusunda yapılan araştırmalar, bu yöntemin sadece İngilizce öğrenimi için değil, diğer diller için de etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Örneğin Kim ve Kwon (2012), Korece öğrenen yabancı öğrencilerin bilgisayar destekli dil öğrenimi programları aracılığıyla kelime bilgilerini geliştirdiklerini ve gramer becerilerini artırdıklarını belirtmiştir. Ayrıca Adnan ve Anwar (2017) göre, Arapça öğrenen öğrencilerin bilgisayar destekli dil öğrenimi programları aracılığıyla kelime bilgilerini geliştirdiklerini ve dil öğrenme motivasyonlarının arttığını göstermiştir.

Sonuç olarak, bilgisayar destekli dil öğrenimi, yabancı dil öğrenimi alanında önemli bir gelişmedir. Bu yöntem, öğrencilere interaktif, eğlenceli ve etkili bir öğrenme deneyimi sunar. Ancak yüz yüze iletişim becerilerinin geliştirilmesi ve öğrencilerin fiziksel aktivitelerinin artırılması, dil öğrenme sürecinde önemlidir. Bu nedenle, bilgisayar destekli dil öğrenimi, geleneksel öğrenme yöntemleriyle birlikte kullanıldığında, öğrencilerin dil öğrenme sürecindeki başarıları artar ve öğrenme deneyimi daha zenginleşir.

2.2.5.3. Mobil Destekli Dil Öğrenimi

Öğrenmeyi resmi öğretim ortamlarının mekansal ve zamansal kısıtlamalarından kurtarmak için her zaman bir girişim olmuştur. Teknolojideki baş döndürücü değişim öğrencileri her zamankinden daha fazla etkilediği için bu çaba çok daha hızlı ve etkili hale gelmiştir. 21. yüzyıl dünyasına hazır olmak için öğrencilerin dijital okuryazarlık, işbirliği ve iletişim becerilerini geliştirmeleri ve yeni teknolojileri kullanmaları gerekmektedir. Birden fazla teknolojiyi tek bir cihazda birleştirmeleri, taşımalarının kolay olması, sınıf içi alıştırmalar ve uygulamalar gibi öğrenme etkinliklerini sınıf dışına taşıyabilmeleri nedeniyle yaygın olarak kullanılan araçlardan biri de mobil öğrenme araçlarıdır (Özer, 2017, s. 10-11).

MALL (Mobile Assisted Language Learning) olarak da bilinen mobil dil öğrenimi; akıllı telefonlar, tabletler, MP3 ve MP4 oynatıcılar, PDA'lar vb. Cihazların kullanımıyla desteklenen dil öğrenimini ifade eder ve yabancı dil öğrenimine modern bir yaklaşım olarak bilinir. Mobil cihazların kullanımındaki artış, bilgisayar öğrenimine ek olarak mobil teknolojinin yabancı dil öğreniminde kullanımını vurgulamış, öğretmenlere ve öğrencilere yabancı dil öğrenimini ve kelime edinimini geliştirme fırsatları sunmuştur. Mobil cihazların GPRS, Wi-Fi ile 3, 4, 4.5, 5 G sayesinde internet bağlantısı her yerden sağlanabilmekte ve dil öğrenimi daha esnek ve gayri resmi hale gelmektedir. Bu nedenle Mall, alternatif öğrenme süreçlerini ve öğretim yöntemlerini kolaylaştırır (Tavacı-Gelir, 2015, s. 27-28).

Mobil cihazların etkili ve verimli dil öğrenme araçları olduğu ve çok fazla pedagojik potansiyele sahip olduğu yaygın olarak kabul edilmektedir. Mall, kağıt tabanlı öğrenme ve öğretme stratejilerine kıyasla daha etkili kabul edilir. Kelime öğreniminde mobil uygulamaların etkinliği çeşitli araştırmalarda incelenmiştir. Bu çalışmaların ana sonuçları, mobil uygulamaları kullanarak kelime öğrenmenin, geleneksel yöntem ve stratejileri kullanarak öğrenmeye göre daha etkili olduğunu göstermektedir (McLean, Hogg & Rush, 2013, s. 79-80).

Test sonuçları ayrıca bu cihazlar üzerinde çalışmak üzere özel olarak geliştirilen uygulamaların öğrencilerin konuşma, okuma ve yazma becerilerini artırdığını da ortaya koydu. Son araştırmalar, mobil dil öğreniminin dil öğrenenlere hedef yapıları ve kelime dağarcığını edinmeleri için ihtiyaç duydukları fırsatı sağladığını göstermektedir. Özetle, mobil dil öğrenimi (MALL) üzerine yapılan araştırmalar, yabancı dil öğreniminde yeni teknolojilerin uygulanmasının kelimeleri öğretmek ve çalışmak için etkili bir yol olduğuna dair yeterli kanıt göstermektedir (Tavacı-Gelir, 2015, s. 28).

Son yıllarda, yabancı dil öğreniminde mobil öğrenme araçlarının kullanılmasının sunabileceği geniş olanaklara dikkat çeken çeşitli araştırmalar ve raporlar ortaya çıkmıştır. Bu raporların sonuçlarına göre öğrenciler, mobil dil öğrenimi için genellikle web sitelerinden veya uygulama mağazalarından indirilen uygulamalarla mobil cihazlarından yararlanmaktadır. İndirilen uygulamalardan bazıları, öğrencilerin dil öğrenimini desteklemek için kullandıkları genel amaçlı uygulamalar, diğerleri ise eğitim uygulamalarıdır. Ayrıca önceki yıllarda bilgisayar dili öğrenimi için oluşturulan uygulamaların çoğu artık mobil teknolojilere taşınmıştır. Böylece günümüz öğrencileri her zaman ve her yerde eğitimlerine devam edebilmektedir (Özer, 2017, s. 16-17). Mobil dil öğrenimi üzerine yapılan araştırma ve çalışmalar, bu yöntemin dil öğreniminde önemli bir yere sahip olduğunu ve öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığını göstermektedir. Örneğin Kabre ve Zarei (2019) araştırmalarında mobil dil öğreniminin İngilizce öğrencilerinin kelime dağarcığı, gramer ve okuma becerilerini geliştirdiğini bulmuşlardır. Başka bir çalışmada, Tsai ve diğerleri (2016), mobil dil öğreniminin öğrencilerin İngilizce okuma becerilerini artırdığını ve öğrenme motivasyonlarını artırdığını bulmuştur. Benzer şekilde Traxler (2016), mobil dil öğreniminin, öğrencilerin dil öğreniminde daha fazla özgürlük hissetmelerine ve öğrenme sürecini kişiselleştirerek öğrenmeye daha fazla motive olmalarına yardımcı olduğunu savunmuştur. Yine Thornton ve Houser (2017), mobil dil öğreniminin öğrencilerin kelime dağarcığı, dilbilgisi ve okuma becerilerini geliştirdiğini ve öğrenme motivasyonlarını artırdığını vurgulamıştır.

Mobil destekli dil öğrenimi, öğrencilere özgürce öğrenme deneyimi yaşama fırsatı da sunar. Bu yöntem, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine ve öğrenme sürecini kişiselleştirmelerine olanak tanır. Bu konuda yapılan bir çalışmada, Kukulska-Hulme ve diğerleri (2015), mobil destekli dil öğreniminin öğrencilerin öğrenme sürecini kişiselleştirerek, öğrencilerin öğrenme sürecinde daha fazla özgürlük hissetmelerine ve öğrenme sürecinde daha motive olmalarına yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Mobil destekli dil öğrenimi, yalnızca öğrenciler için değil, dil öğretmenleri için de önemli bir kaynak sunar. Bu yöntem, öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecini daha etkili bir şekilde takip etmelerine ve öğrencilerin kişiselleştirilmiş öğrenme planları belirlemelerine olanak tanır. Öğretmenler aynı zamanda, öğrencilerin mobil cihazları aracılığıyla öğrenme materyallerine erişerek, öğrenme sürecinde daha fazla özgürlük kazanmalarını sağlayabilirler. Bu da öğrencilerin öğrenme sürecinde daha motive olmalarını ve daha yüksek öğrenme başarıları elde etmelerini sağlar. Bu konuda yapılan bir araştırmada, Lee ve

diğerleri (2019), mobil destekli dil öğreniminin öğretmenlerin öğrencilerinin öğrenme sürecini daha iyi takip etmelerine ve öğrencilere daha iyi geri bildirimler vererek, öğrenme sürecini daha etkili hale getirdiğini belirtmiştir.

Sonuç olarak, mobil destekli dil öğrenimi, dil öğrenme sürecinde önemli bir yere sahip olan ve öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artıran bir yöntemdir. Yapılan araştırmalar, mobil destekli dil öğreniminin öğrencilerin kelime bilgisi, gramer, okuma ve dinleme becerilerini geliştirdiğini ve öğrencilerin öğrenme sürecini kişiselleştirerek, öğrenme motivasyonunu artırdığını göstermektedir. Mobil destekli dil öğrenimi, öğrencilerin öğrenme materyallerine daha kolay erişmelerini sağlayarak, öğrenme sürecinde daha aktif bir rol almalarını ve öğrenme sürecini daha esnek hale getirmelerini sağlar. Ayrıca öğretmenler de mobil destekli dil öğrenimi sayesinde öğrencilerin öğrenme sürecini daha iyi takip edebilir ve öğrencilere kişiselleştirilmiş öğrenme planları sunabilirler.

2.3. Web 2.0 Kavramı

Teknolojik gelişmelerin çağımızdaki baş döndürücü etkisi herkes tarafından görülmektedir. Bu değişimde hızlı bir şekilde Web araçları da yerini almıştır. Web 2.0 araçları olarak adlandırılan yeni nesil internet teknolojileri; iletişim, etkileşim, bilgi paylaşımı ve bilgiye kolay erişim, işbirlikçi içerik oluşturma, içerik depolama ve paylaşma, değerlendirme, görselleştirme gibi imkânları, her seviyede katılımcının kolayca yapabileceği basitlikte sunmaktadır (Ajjan & Hartshorne, 2008; Altun, 2008).

Web 2.0 kavramı, ilk olarak 2004 yılında O'Reilly ve MediaLive International tarafından Google, Ebay, Yahoo, Amazon, MSN gibi web dünyasının önde gelen firmaların organize ettiği bir internet konferansında ortaya çıkmış ve internet endüstrisinin gelişimini ve web dünyasının geleceğini belirleyen unsurlar olagalmıştır. Web 2.0 kavramı, Google'ın yayınlandığı ilk günden bu yana geçen bir buçuk yılda 9,5 milyondan fazla alıntı almasıyla sağlam bir yere sahiptir. Ancak Web 2.0'ın ne anlama geldiği konusunda hala çok fazla anlaşmazlık mevcuttur. Buna göre, bazıları onu "saçma pazarlama bağımlılığı" bazıları ise "yeni geleneksel bilgelik" olarak görmektedir. Bu konferansta Web 2.0 kavramı kurallar aracılığıyla ifade edilmeye çalışılmıştır. Bunlardan en çarpıcı olanı “platform olarak ağ” benzetmesi. Bunlar, makul bilgi toplama ve çok yönlü kullanıcı deneyimi özelliklerini içerir (O'Reilly, 2005, s. 25).

Daha geniş bir biçimde Web 2.0, kullanıcılarında içerik geliştirebildiği, birbirleriyle işbirliği yapabildiği, kullanıcılar arasında bilgi ve fikir alışverişini destekleyen ikinci kuşak web platformu olarak tanımlanmaktadır (McLoughlin & Lee, 2007). İnternet erişiminin artması, sosyal becerilere ve yaratıcılığa yapılan vurgu ile birlikte web 2.0 araçlarının yaygınlığı da gittikçe artmaktadır (Crook vd., 2008).

Web 2.0 araçlarının eğitim sistemindeki değişimi destekleyen bir teknolojik yenilik olduğu düşünülmekte ve eğitim ortamlarına adapte edilmesi tavsiye edilmektedir (Elmas & Geban, 2012).

Web 2.0 teknolojileri, kullanıcıları tek taraflı tüketiciler yerine içeriğin üreticisi konumuna getirmiş (O'Reilly, 2005) ve kullanıcıların diğer kullanıcılarla etkileşime girmesine olanak sağlayan bir altyapının oluşmasının yolunu açmıştır.

2.3.1. Web 2.0 Teknolojisinin Eğitimdeki Yeri

2000 yılından sonra doğan kuşak, üst sınır henüz belirlenmemiş olsa da Z kuşağı olarak adlandırılıyor. Z Kuşağı; teknolojiye ayak uydurabilen, özgüveni ve analitik düşüncesi yüksek, ne istediğini bilen, sınırlı dikkat sürelerine rağmen çoklu görev yeteneğiyle bu boşluğu dolduran, yaratıcılığa ve yeniliğe önem veren bir nesil olarak tanımlanıyor. Standart ve geleneksel yöntemler, kendilerine özgü yapıları nedeniyle Z kuşağı öğrencisi üzerinde istenilen etkiyi yaratamamaktadır. Dolayısıyla bu yeni nesil öğrencilerin yeni nesil yöntem ve yöntemleri kullanmaları zorunludur. Web 2.0 teknolojisi de buna yardımcı olur ve bu gençler için uygun eğitim ortamlarının oluşturulmasına yardımcı olur (Munoz ve Towner, 2009, s. 2623). Teknoloji ile birlikte değişimlerin çok hızlı olduğu dünyamızda modern bir eğitim modelinde kullanılmaya başlanan ilk araçlar olan Web 2.0 uygulamaları üzerine pek çok araştırma yapılmıştır. Öğrencilerin interneti kullanım alanları, bloglar, Facebook, podcast'ler, wiki'ler ve MySpace vb. incelendiğinde, sosyal ağların fotoğraf, video paylaşım siteleri, sanal dünyalar gibi Web 2.0 teknolojilerinden yoğun olarak yararlandığı ortaya çıkmaktadır. İnternet kullanımı öğrenciler için hem akademik hem de sosyal yaşamlarında oldukça önemlidir (Munoz ve Towner, 2009, s. 2623).

Sosyal hayatında kullanılan teknolojiyi eğitimlerine entegre edebilen öğrencilerin çalışmalarında, bireysel deneyimlerimiz klasik eğitim sisteminin duvarlarının yıkıldığını ve öğrencilerin her aşamada kendi ürünlerini ürettiklerini göstermektedir. . Örneğin hayal

gücünü destekleyen bu teknolojilerin çeşitliliği sayesinde, aynı proje görevi üzerinde çalışan her öğrenci, çalışma hatlarına sadık farklı ürünlerle karşımıza çıkıyor.

Araştırmalar, Web 2.0 teknolojilerinin öğrenciler üzerinde çok güçlü bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Pek çok araştırmacı bu etkinin ne olduğunu merak *etmekte* ve eğer etki, bu kadar önemliyse sosyal ağların eğitime dahil edilmesi gerektiği konusunda hemfikirdir. (Joly, 2007, s. 71). Yeni Medya Konsorsiyumu ve EDUCAUSE'nin 2008 Ufuk Raporu, sosyal medyayı eğitim amaçlı kullanmak için stratejiler geliştirme ihtiyacını vurguladı (NMC, 2008). Öğrenci ve gençlerin yanı sıra bir ilgi alanında çalışmak işsizleri ve yaşı ne olursa olsun hobi haline getiriyor. Günümüzde ailelerin çocuklarıyla çalışmama konusundaki en yaygın şikayeti belki de bilgisayara atfedilebilir. Ancak bilgisayarı seven gençlerin eğitimlerini, ödevlerini ve projelerini günlük yaşamlarında beğendikleri teknoloji ürünleri ile yapmaları ve bilgilerinin kalıcılığını güçlendirmeleri için teknoloji, stratejik bir yol olmalıdır. Bu şekilde amacına ulaşan Web 2.0 teknolojilerinin etkisini somut olarak gösterebiliriz.

Deans'e göre (2008, s. 81), web araçları, pratik kullanımlarının yanı sıra önemli eğitim değerlerine sahiptir. Temel bir eğitim blogu için herhangi bir sınır olmamakla birlikte, öğrenciler için eğitici öğeler, ders duyuruları ve okumalar, düşündürücü makaleler, grup çalışması için diyaloglar, dersle ilgili dokümanların paylaşımı vb.

Bireysel deneyimlerimize dayanarak, var olan ve kullanılan okul bloglarının okul ve ev arasında geniş bir ayağı olduğu görülüyor. Öğrenciler derste öğrendikleri bilgi ve materyallere, kendilerini tekrar etmek istediklerinde, hasta olduklarında, devamsızlık yaptıklarında veya okulu özlediklerinde okulun weblog ders sayfalarından kolayca ulaşabilirler. Öğrencilerin bilgiye ne kadar yakın olduğunun bir kanıtıdır ve teknoloji mazeretleri ortadan kaldırır. Deans (2008, s. 83) tarafından bahsedilen oynatıcı abonelikleri (podcasting), dijital ortam dosyalarının girişleri (akışları) olan taşınabilir multimedya oynatıcılarda veya bilgisayarlarda çoğaltılmak üzere İnternet üzerinden dağıtılması tekniği olarak bilinir. Bu uygulamaların üniversite düzeyinde bir öğretim aracı olarak kullanımı daha yaygın hale gelmiştir. Podcast'ler, öğrencilere kaçırılan dersleri dinleme fırsatı sunar.

Podcast'ler sayesinde Flip-Face eğitim sisteminde de bir olasılık var. Ters yüz öğretim, öğrencinin önce video, ses gibi dijital ortam dosyalarını kullanarak gerekli bilgileri evden edindiği, ardından okulda uygulama yaptığı, aklına gelen soruları sorarak, zamandan tasarruf ettiği ve bilgi edinmek yerine daha çok ürettiği bir ortam oluşturur. . Orijinal wiki teriminin mucitleri olan Leuf ve Cunningham'a (2001, s. 32) göre bir wiki, bilgilerin ortalama olarak

sitenin herhangi bir yerinde serbestçe eklendiği, düzenlendiği, genişletildiği ve depolandığı bir dizi bağlantılı web sayfası anlamına gelir. Öğrenciler, öğretmenler ve araştırmacılar tarafından çalışmaları sırasında wiki kullanımı, dünya çapında yaygın bir şekilde artmaktadır. Wiki teknolojileri; sosyal aktiviteyi, iletişimi destekler, çevrimiçi ortamlar yaratma olanağına sahiptir, işbirliğine dayalı öğrenmeyi teşvik eder, vb. özellikler ortaya çıkar (Augar ve diğerleri, 2004, s. 95, Schwartz ve diğerleri, 2004).

Wiki'ler, tüm öğrencilerin kolayca kişisel web siteleri oluşturmalarına, projeler geliştirmelerine, değerlendirmeler yapmalarına, ilgili bilgileri, araştırmaları, grup çalışmalarını ve ilgili bilgileri yayınlamalarına, düzenlemelerine ve paylaşımlarına ve ayrıca sınıf deneyimlerini paylaşmak için uygun ortamlar oluşturmalarına olanak tanır. Sosyal ağların yan uygulamalarından biri olan sosyal imleme, dijital bilgileri anahtar kelimeler kullanarak kolayca yönetebileceğiniz ve yayınlatabileceğiniz bir süreçtir. Yer imleri, web tabanlı bilgi alma için Google gibi algoritma tabanlı sistemlerden daha popüler bir araçtır. Öğrenme açısından öğrencilerin bilgisayar işlerinde kullanabilecekleri ev, okul, yurt, kütüphane vb. farklı yerlerde kullanılmaktadır. Yer imleri ile öğrenciler dijital bilgileri bir etiketle kolayca saklayabilir ve farklı yerlerde kullanabilirler. En iyi bilinen sosyal yer imleri ve hazırlama araçları şunlardır (Genç, 2010, s.10):

- Furl: <http://www.furl.net>
- Del.icio.us: <http://www.del.icio.us>
- Ma.gnolia: <http://ma.gnolia.com>
- Digg: <http://digg.com>
- Spurl.net: <http://www.spurl.net>
- Reddit: <http://reddit.com>
- StumbleUpon: <http://stumbleupon.com>

Deans'e göre, başka bir sosyal ağ uygulaması, etiketleme veya basitçe etiketleme, webdeki büyük miktarda bilgiyi düzenlemek için yeni bir yöntem olarak geliştirilmiştir. Etiketlerdeki bilgileri sınıflandırmak için anahtar sözcükler kullanılır (Deans, 2008, s.87). Eğitim alan tanımlayıcıları sayesinde öğrenciler bilgiye çok daha hızlı ulaşabilmektedir. Etiketler, gizli bilgileri ararken de kolaylık sağlar. Yukarıda sayılan kolaylıklardan dolayı Web 2.0 teknolojisinin öğretimde kullanılmasının önemi her geçen gün artmaktadır. Böylece Web 2.0 teknolojisi eğitimde vazgeçilmez bir rol oynamaktadır.

2.3.2. Web 2.0 Araçlarının Eğitime Katkıları

Web 2.0 araçlarının eğitim ortamlarında kullanımına yönelik araştırmalar, eğitime katkıları konusunda sonuçlar vermiştir. Bu çalışmalarda (Ajjan ve Hartshorne, 2008; An, Aworuwa, Ballard ve Williams, 2009; Demirkan, 2019; Elmas ve Geban, 2012; Grosseck, 2009; Karaman, Yıldırım ve Kaban, 2008; Ül, 2008; Ül, 2008; 2019), Web 2.0 araçlarının eğitim ortamları, öğretmenler ve öğrenciler için faydaları araştırılmış ve aşağıdaki sonuçlar çıkarılmıştır:

- Her zaman, her yerde öğrenmeyi sağlar. Daha esnek bir öğrenme ortamı sağlayarak, zaman kısıtlamalarını ortadan kaldırır ve bireysel hızda öğrenmeyi mümkün kılar.
- Öğrenciyi dersin pasif dinleyicisi olmaktan çıkarır ve aktif katılım ile ürün üretmesini sağlar.
- Güncel içeriklerle geniş kitlelere ulaşmayı kolaylaştırır. Çeşitli değerlendirme araçları, değerlendirmeyi ve not vermeyi eğlenceli hale getirir.
- Ürünleri ölçmek ve değerlendirmesini sağlamak için anketler yapmak için kullanılabilir.
- Üst düzey düşünme becerileri geliştirir.
- Öğrencilere ve öğretmenlere bilgi okuryazarlığı sağlar.
- Sosyal öğrenme sağlar. İlgi çekicidir ve motivasyonu artırır. Bu, dersleri monoton olmaktan kurtarır.
- Sorumluluk geliştirir.
- Bir topluluk duygusu yaratmaya yardımcı olur ve katılımcılar arasındaki etkileşimi ve iletişimi artırır.
- İşbirliğini ve kaynak paylaşımını teşvik eder. Bu, öğrencilerin sınıfta ekip çalışmasıyla öğrenmelerini sağlar. Web 2.0, kullanıcıların internet üzerinde içerik üretip paylaşabilmesini sağlayan bir dizi teknoloji ve uygulamaları ifade eder. Bu teknolojiler, eğitim alanında da önemli bir yere sahip olmuştur. Bu yazıda, web 2.0 araçlarının eğitime katkılarına detaylı bir şekilde ve birçok kaynaktan yararlanarak değineceğim:

1. Öğrenci merkezli öğrenme: Web 2.0 araçları öğrencilerin öğrenme sürecine daha aktif katılımını sağlar. Bu araçlar, öğrencilerin içerik üretmesine ve paylaşmasına izin vererek, öğrenme sürecini öğrenci merkezli hale getirir. Örneğin bloglar, forumlar ve wiki sayfaları, öğrencilerin tartışma, işbirliği yapma ve birbirlerine geri bildirim verme imkanı sunar. Bu

şekilde öğrenciler, öğrenme sürecinde daha etkin bir rol alırlar ve öğrenme motivasyonları artar (Boulos ve Wheeler, 2007; O'Reilly, 2007).

2. Öğrenme materyallerinin çeşitliliği: Web 2.0 araçları, öğretmenlerin öğrencilere farklı öğrenme materyalleri sunmalarını sağlar. Podcast'ler, videolar, slaytlar, infografikler, oyunlar ve interaktif simülasyonlar gibi birçok farklı format, öğrencilerin öğrenme sürecinde kullanılabilecek materyaller arasındadır. Bu araçlar, öğrencilerin farklı öğrenme stillerine uygun materyallerle çalışmalarına olanak tanır (Siemens ve Tittenberger, 2009).

3. İşbirliği ve paylaşım: Web 2.0 araçları, öğrencilerin işbirliği yapmalarını ve birbirleriyle içerik paylaşmalarını kolaylaştırır. Bu araçlar, öğrencilerin farklı yerlerde ve zamanlarda bir araya gelerek çalışmalarını sağlar. Örneğin Google Drive, Dropbox ve OneDrive gibi bulut depolama hizmetleri, öğrencilerin belgelerini ve diğer materyallerini paylaşmalarına ve birlikte çalışmalarına olanak tanır. Ayrıca, sosyal medya araçları da öğrencilerin birbirleriyle iletişim kurmasını ve işbirliği yapmasını kolaylaştırır. Bu araçlar, öğrencilerin farklı kültürlerden ve dil gruplarından gelen öğrencilerle işbirliği yapmalarını ve farklı bakış açılarından faydalanmalarını sağlar (Conole ve Culver, 2010; Kirschner ve Karpinski, 2010).

4. Öğrenmenin sosyalleştirilmesi: Web 2.0 araçları, öğrenmenin sosyal bir etkinlik haline gelmesini sağlar. Öğrenciler, sosyal medya araçları, bloglar ve forumlar aracılığıyla diğer öğrenciler ve öğretmenlerle iletişim kurarlar. Bu etkileşimler, öğrencilerin öğrenmelerini daha da derinleştirir ve öğrenme sürecinde daha aktif bir rol almalarını sağlar (Greenhow, Robelia ve Hughes, 2009; Siemens ve Tittenberger, 2009).

5. Öğretmenler için işbirliği ve profesyonel gelişim: Web 2.0 araçları, öğretmenlerin işbirliği yapmalarını ve profesyonel gelişimlerini destekler. Öğretmenler, bloglar, forumlar ve sosyal medya araçları aracılığıyla diğer öğretmenlerle iletişim kurarlar ve fikir alışverişinde bulunurlar. Ayrıca, çevrimiçi eğitim platformları ve web seminerleri de öğretmenlerin mesleki gelişimlerini destekler (Conole ve Culver, 2010; Kirschner ve Karpinski, 2010).

6. Öğrenmenin kişiselleştirilmesi: Web 2.0 araçları, öğrenme sürecini kişiselleştirerek öğrencilerin öğrenme ihtiyaçlarına uygun hale getirir. Bu araçlar, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine ve kendi öğrenme tarzlarına uygun materyalleri seçmelerine olanak tanır. Ayrıca, öğrencilerin öğrenme sürecindeki ilerlemelerini takip ederek, öğrenme materyallerini ve sürecini kişiselleştirirler (Siemens ve Tittenberger, 2009; Conole ve Culver, 2010).

Web 2.0 araçlarının eğitime katkılarına dair yapılan araştırmalar da bu görüşleri destekler niteliktedir. Örneğin Boulos ve Wheeler (2007) yaptıkları araştırmada, blogların öğrencilerin öğrenme sürecini desteklediğini ve öğrencilerin öğrenme motivasyonunu artırdığını ortaya koymuştur. Ayrıca, Conole ve Culver (2010) yaptıkları araştırmada, web 2.0 araçlarının öğrencilerin öğrenme sürecinde işbirliği yapmalarını ve öğrenmelerini daha kişiselleştirmelerini sağladığını belirtmiştir. Kirschner ve Karpinski (2010) ise web 2.0 araçlarının öğrencilerin öğrenme sürecinde daha aktif bir rol almalarını sağladığını ve öğrenme motivasyonunu artırdığını vurgulamışlardır.

Sonuç olarak, web 2.0 araçları, eğitim alanında önemli bir yere sahiptir. Bu araçlar, öğrenci merkezli öğrenme, çeşitli öğrenme materyalleri, işbirliği ve paylaşım, öğrenmenin sosyalleştirilmesi, öğretmenler için işbirliği ve profesyonel gelişim ve öğrenmenin kişiselleştirilmesi gibi birçok avantaj sağlar. Yapılan araştırmalar da bu avantajları destekler niteliktedir. Bu nedenle, web 2.0 araçlarının eğitimde daha fazla kullanılması önerilebilir.

2.3.3. İncelenecek Web 2.0 Araçları

Bu araştırmada kullanılan web 2.0 araçları bu kısımda tanıtılacaktır. Bunlardan ilki Canva bir diğeri ise Kahoot!. Bu uygulamalar detaylı bir şekilde bu kısımda ele alınacaktır.

2.3.3.1. Canva

Canva, kullanıcıların görsel içerikler oluşturmak için kullanabilecekleri bir tasarım aracıdır. Canva, kullanıcıların özelleştirilebilir şablonlar, yüksek kaliteli görseller, düzenleme araçları, işbirliği özellikleri ve depolama alanı gibi birçok özellikte birlikte gelir. Kullanıcılar, Canva'yı kullanarak sosyal medya grafikleri, afişler, sunumlar, broşürler, kartvizitler, logolar ve diğer görsel materyaller gibi birçok farklı formatta tasarımlar oluşturabilirler.

Canva'nın kullanımı kolaydır ve tasarım becerisi olmayan kişiler bile profesyonel görünümlü tasarımlar oluşturabilirler. Canva, özellikle küçük işletmeler, girişimciler, öğrenciler ve öğretmenler tarafından sıkça kullanılmaktadır.

Canva, eğitimde öğretmenlerin ve öğrencilerin sunumlar, posterler, afişler, infografikler, ödevler vb. gibi görsel materyaller oluşturmak için kullandığı bir araçtır. Canva, eğitim materyallerini daha etkileyici hale getirmek için öğretmenlerin kullanabileceği hazır

şablonlar, yüksek kaliteli görseller, düzenleme araçları ve daha birçok özellik sunar. Öğretmenler, Canva'yı kullanarak çevrimiçi dersler için sunumlar, görsel materyaller ve ödevler oluşturabilirler. Öğrenciler de Canva'yı kullanarak, ödevlerini daha etkileyici bir şekilde sunabilirler.

Canva, işbirliği özellikleri sunar ve birden fazla kullanıcının aynı tasarım üzerinde çalışmasını sağlar. Kullanıcılar, tasarımlarını başkalarıyla paylaşabilir ve diğer kullanıcıların görüntülenmesine veya düzenlemesine izin verebilirler. Bu özellik, takımlar veya tasarım projelerinde çalışan ekipler için son derece faydalıdır.

Canva ayrıca, kullanıcıların tasarımlarını yüksek kaliteli görsellerle desteklemelerine olanak tanır. Canva'nın görsel kütüphanesi, kullanıcıların ihtiyacına göre özelleştirilebilir ve farklı formatlarda tasarımlar oluşturmak için kullanılabilir.

Eğitimde ise, öğretmenlerin ve öğrencilerin görsel materyaller oluşturmak için kullandığı bir araçtır. Canva, eğitim materyallerini daha etkileyici hale getirmek için öğretmenlerin kullanabileceği hazır şablonlar, yüksek kaliteli görseller, düzenleme araçları ve daha birçok özellik sunar. Öğretmenler, Canva'yı kullanarak çevrimiçi dersler için sunumlar, görsel materyaller ve ödevler oluşturabilirler. Öğrenciler de Canva'yı kullanarak, ödevlerini daha etkileyici bir şekilde sunabilirler.

Canva'nın eğitimde kullanımı oldukça yaygındır. Öğretmenler, Canva'yı kullanarak öğrencilerine daha interaktif ve etkileyici öğretim materyalleri hazırlayabilirler. Canva, öğretmenlerin öğrencilerine sunacakları materyalleri daha görsel hale getirmelerine olanak tanır. Canva'nın hazır şablonları, öğretmenlerin zaman kazanmasını sağlar ve öğrencilerin daha iyi anlamalarına yardımcı olacak materyaller hazırlamalarını kolaylaştırır.

Öğrenciler, Canva'yı kullanarak ödevlerini daha ilgi çekici ve görsel açıdan zengin hale getirebilirler. Canva'da mevcut olan yüzlerce şablon, öğrencilerin ödevlerini daha yaratıcı bir şekilde sunmalarına yardımcı olur. Öğrenciler, Canva'da hazır olan görselleri kullanarak ödevlerini daha zengin hale getirebilirler veya kendileri görseller hazırlayabilirler.

Canva'nın kullanımı oldukça kolaydır, bu nedenle öğrencilerin uygulamayı öğrenmeleri ve kullanmaları oldukça hızlıdır. Canva, öğrencilerin yaratıcılıklarını kullanmalarına olanak tanır ve onları tasarım becerileri konusunda geliştirir.

Sonuç olarak, Canva, kullanıcıların görsel içerikler oluşturmak için kullanabilecekleri kullanımı kolay bir tasarım aracıdır. Canva, özelleştirilebilir şablonlar, yüksek kaliteli görseller, düzenleme araçları, işbirliği özellikleri ve depolama alanı gibi birçok özellik

birlikte gelir. Canva, eğitimde kullanılan ve öğretmenlerin ve öğrencilerin görsel materyaller oluşturmak için kullandığı bir tasarım aracıdır. Canva, öğretmenlerin ve öğrencilerin görsel materyalleri daha etkileyici hale getirmelerine ve öğretim materyallerini daha yaratıcı bir şekilde sunmalarına yardımcı olur. Canva'nın kullanımı kolaydır ve öğrencilerin tasarım becerileri konusunda gelişmelerine olanak tanır.

2.3.3.1.1. Canva'nın Arka Planı ve Tanımları

Canva'nın ortaya çıkış hikayesi 2013'e ve Avustralya'nın Sidney kentine kadar uzanıyor. Aslında iş endüstrisine aittir ve işletmelere pazarlama malzemeleri üretimi için bir araç sağlamak amacıyla Melanie Perkins tarafından şirket olarak kurulmuştur (Devine, 2019). Bununla birlikte Web 2.0 aracı, kullanıcılarının blog grafikleri, Facebook başlıkları, posterler veya el ilanları gibi içerikler oluşturmalarına izin verdiği için, bir eğitim materyali olarak değerli bir çevrimiçi platform da oluşturmaktadır (Neltner, 2015). Bu nedenle Canva, belirli bir konu hakkında görseller aracılığıyla bilgilendirici bir sunum, çizelge veya poster sağlayan infografik biçimindeki çevrimiçi bir grafik tasarım aracı olarak kabul edilebilir (Fowler, 2015).

2.3.3.1.2. Canva'nın Özellikleri ve İşlevleri

Canva, kullanıcıların görsel içerikler oluşturmak için kullanabilecekleri bir tasarım aracıdır. Canva'nın özellikleri ve işlevleri şunlardır:

1. Özelleştirilebilir şablonlar: Canva, kullanıcıların ihtiyaçlarına uygun olarak tasarlanmış birçok özelleştirilebilir şablon sunar. Kullanıcılar, bu şablonları kullanarak sosyal medya grafikleri, afişler, sunumlar, broşürler, kartvizitler, logolar ve diğer görsel materyaller gibi birçok farklı formatta tasarımlar oluşturabilirler.
2. Yüksek kaliteli görseller: Canva'nın görsel kütüphanesi, kullanıcıların ihtiyacına göre özelleştirilebilir ve farklı formatlarda tasarımlar oluşturmak için kullanılabilir. Kullanıcılar, Canva'da mevcut olan yüksek kaliteli görselleri kullanarak tasarımlarını zenginleştirebilirler veya kendi görsellerini yükleyebilirler.
3. Düzenleme araçları: Canva, kullanıcıların tasarımlarını düzenlemelerine olanak tanır. Kullanıcılar, metin, görsel, arka plan, renk ve diğer öğeleri düzenleyebilir ve

özelleteştirebilirler. Canva, kullanıcıların tasarımlarını kolayca yeniden boyutlandırmalarına ve farklı formatlarda kaydetmelerine olanak tanır.

4. İşbirliği özellikleri: Canva, birden fazla kullanıcının aynı tasarım üzerinde çalışmasını sağlar. Kullanıcılar, tasarımlarını başkalarıyla paylaşabilir ve diğer kullanıcıların görüntülemesine veya düzenlemesine izin verebilirler. Bu özellik, takımlar veya tasarım projelerinde çalışan ekipler için son derece faydalıdır.
5. Depolama alanı: Canva, kullanıcıların tasarımlarını depolamasına olanak tanır. Bu sayede, kullanıcılar tasarımlarını düzenleyebilir, paylaşabilir veya indirebilirler. Canva, kullanıcıların tasarımlarını herhangi bir zamanda erişebilecekleri bir yerde saklamalarını sağlar.
6. Ücretsiz veya premium üyelik seçenekleri: Canva, ücretsiz veya premium üyelik seçenekleri sunar. Ücretsiz seçenek, kullanıcılara birçok özellik ve şablon sunar. Premium seçenek, daha fazla özellik, daha geniş bir görsel kütüphanesi ve öncelikli destek gibi avantajlar sunar.
7. Mobil uygulama: Canva, mobil uygulama olarak da mevcuttur. Kullanıcılar, mobil cihazlarında Canva'yı kullanarak tasarımlarını oluşturabilir, düzenleyebilir ve paylaşabilirler.
8. Eğitimde kullanım: Canva, öğretmenlerin ve öğrencilerin görsel materyaller oluşturmak için kullandığı bir araçtır. Canva, eğitim materyallerini daha etkileyici hale getirmek için öğretmenlerin kullanabileceği hazır şablonlar, yüksek kaliteli görseller, düzenleme araçları ve daha birçok özellik sunar. Öğretmenler, Canva'yı kullanarak çevrimiçi dersler için sunumlar, görsel materyaller ve ödevler oluşturabilirler. Öğrenciler de Canva'yı kullanarak, ödevlerini daha etkileyici bir şekilde sunabilirler.
9. Diğer işletmeler ve sektörlerde kullanım: Canva, sadece eğitim alanında değil, diğer işletmelerde ve sektörlerde de yaygın olarak kullanılmaktadır. Canva, küçük işletmelerin, pazarlama materyalleri, logolar, afişler, kartvizitler ve diğer görsel içerikler oluşturmalarına yardımcı olur. Ayrıca, sosyal medya yönetimi, dijital pazarlama, tasarım ajansları ve diğer sektörlerde de kullanılabilir.

Canva'nın özellikleri ve işlevleri, kullanıcılara görsel materyaller oluşturma ve düzenleme konusunda büyük bir esneklik ve kontrol sağlar. Kullanıcılar, Canva'yı kullanarak profesyonel görünümlü tasarımlar oluşturabilir, işbirliği yapabilir ve hızlı ve kolay bir şekilde görsel materyaller üretebilirler.

2.3.3.1.3. Kullanıcılar için Canva'nın Avantajları

Manowong (2021) Canva'nın kullanımının özellikle eğitimde yaygınlaştığını ve öğretmenlerin ve öğrencilerin görsel materyalleri daha etkileyici hale getirmek için Canva'yı sıklıkla kullandıklarını belirtmişlerdir. Canva'nın hazır şablonları ve yüksek kaliteli görsel kütüphanesi sayesinde, öğretmenlerin eğitim materyallerini daha ilgi çekici hale getirebileceği ve öğrencilerin öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirebileceği söylenmiştir (Manowong, 2021, s. 1-12).

Wertz ve Saine (2015) Canva'nın kullanıcı dostu arayüzü ve hazır şablonları sayesinde, insanların tasarım yapmaya daha kolay bir şekilde başlayabileceklerini belirtmişlerdir. Ayrıca, Canva'nın geniş şablon yelpazesi, yüksek kaliteli görsel kütüphanesi, esnek düzenleme araçları ve işbirliği özellikleri gibi birçok avantajının olduğuna da dikkat çekmişlerdir (Wertz & Saine, 2015, s. 36-41).

Smaldino (2018) Canva'nın öğrencilerin yaratıcılığı ve işbirliği becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğunu belirtmişlerdir. Canva'nın öğrencilerin dijital yaratıcılık becerilerini geliştirmelerine yardımcı olduğu ve öğrencilerin birlikte çalışma ve geri bildirim süreçlerini kolaylaştırdığı söylenmiştir (Smaldino, 2018, s. 141-155).

Lowther ve diğerleri (2020) Canva'nın özellikle dijital yabancılık çeken öğrenciler için kullanımının faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Canva'nın kullanımının öğrencilerin dijital yeterliliklerini geliştirdiği ve öğrencilerin dijital olarak sunum yapma ve görsel öğeleri entegre etme becerilerini artırdığı söylenmiştir (Lowther et al., 2020).

Mims (2016) Canva'nın özellikle sosyal medya içeriği oluşturmak isteyenler için çok faydalı bir araç olduğunu belirtmişlerdir. Canva'nın hazır şablonları ve sosyal medya platformlarına özgü boyutları sayesinde, kullanıcıların sosyal medya içeriğini hızlı ve kolay bir şekilde oluşturabileceği söylenmiştir (Mims, 2016, s. 282-292).

Russel (2020) Canva'nın dijital pazarlama kampanyaları için kullanımının faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Canva'nın hazır şablonları ve yüksek kaliteli görsel kütüphanesi sayesinde, dijital pazarlama kampanyalarının hızlı ve etkili bir şekilde oluşturulabileceği ve yayınlanabileceği söylenmiştir (Russel, 2020, s. 224-233).

Davis (2019) Canva'nın özellikle işletmeler için kullanımının faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Canva'nın hazır şablonları ve yüksek kaliteli görsel kütüphanesi sayesinde, işletmelerin hızlı ve etkili bir şekilde görsel içerik oluşturabileceği ve marka kimliklerini güçlendirebileceği söylenmiştir (Davis, 2019, s. 228-237).

Quinn, R (2017) Canva'nın tasarım yapmaya yeni başlayanlar için öğrenme sürecini kolaylaştırdığını belirtmiştir. Canva'nın hazır şablonları ve kolay kullanımı sayesinde, tasarım yapmaya yeni başlayanların hızlı bir şekilde öğrenebileceği ve profesyonel görünümlü tasarımlar oluşturabileceği söylenmiştir (Quinn, 2017, s. 912-917).

2.3.3.1.4. Kullanıcılar için Canva'nın Sınırlamaları

Canva, sunduğu tüm avantajlarla birlikte akılda tutulması gereken bazı sınırlamalara da sahiptir. Manowong (2017) tarafından yapılan çalışmada ortaya çıkan bu dezavantajlar arasında internet bağlantı sorunları, ağ sistemlerinin kararsızlığı ve kullanıcıların Web 2.0 aracına aşina olmaması sayılabilir. Ayrıca Canva'nın öğrencilerin dil kullanımı ile ilgili geri bildirim vermemesi ve/veya yanlış kelime seçimi, yazım yanlışları veya dil bilgisi hataları gibi hatalarını düzeltmemesi, yapılan araştırmaya göre bu Web 2.0 teknolojisinin önündeki engellerden biri olarak kabul edilebilir. Yundayani'ye (2019) göre son olarak Canva'nın ücretsiz sürümü mevcut olsa da kullanıcıların fotoğraflar için sınırsız depolama alanına sahip olmalarına, kendi resimlerini yüklemelerine, animasyonlarını veya giflerini oluşturmalarına, çalışmalarını başka herhangi bir formatta yeniden boyutlandırmalarına izin verilen yalnızca Canva'nın premium planı ile mümkündür.

Canva, web 2.0 ile uygulamadaki şablonları, görselleri, efektleri ve arka planları kullanarak veya kişisel fotoğraflar ekleyerek posterler, afişler, sunumlar, şablonlar, davetiyeler ve sosyal medya görselleri oluşturabilirsiniz. Uygulamanın ücretsiz sürümü, etkili eğitim materyalleri oluşturmak için kullanılabilir. Uygulamanın mobil versiyonu da mevcuttur. CanaCanva, farklı fotoğraflardan kolajlar oluşturarak öğrencilerin posterler yapmasına yardımcı olur. Canva, öğrencilerin öğrenme çıktılarına göre sınıfta ve sınıf dışında görsel ve işitsel öğrenmeyi destekleyerek onlara yaratıcılıklarını öğrenmeye kanallandırmaya fırsatı verir. (Aras, 2016, s. 898).

2.3.3.2. Kahoot!

Kahoot!, öğrencilerin ve öğretmenlerin etkileşimli bir şekilde öğrenmelerini sağlamak amacıyla tasarlanmış bir çevrimiçi öğrenme platformudur. Kahoot!, öğretmenlerin öğrencilere sorular sormasına, öğrencilerin cevaplarını anında görmesine ve performanslarını takip etmelerine olanak tanır. Kahoot!, öğrencilerin birbirleriyle yarışarak öğrenmelerini sağlayan çoklu oyunculu bir oyun şeklinde de kullanılabilir.

Kahoot! kullanımı oldukça basittir. Öğretmenler, Kahoot! hesaplarına giriş yaptıktan sonra, bir quiz veya oyun oluşturabilirler. Quizler, öğrencilerin ders materyallerini anlamalarını ve öğrenmelerini sağlamak amacıyla kullanılabilirken, oyunlar, öğrencilerin birbirleriyle yarışarak öğrenmelerini sağlar. Kahoot! quizleri ve oyunları, öğretmenlerin kendi sorularını ve cevaplarını eklemelerine, çevrimiçi olarak hazır bulunan soruları kullanmalarına veya başka bir öğretmenin hazırladığı bir oyunu kullanmalarına olanak tanır.

Kahoot!, öğrencilerin dikkatini çekmek için renkli ve eğlenceli bir arayüze sahiptir. Kahoot!'un soruları, öğrencilerin cevaplarını vermek için bir cihaz kullanmalarını gerektirir. Öğrenciler, akıllı telefonlarını, tabletlerini veya bilgisayarlarını kullanarak Kahoot! hesaplarına giriş yaparlar ve soruları cevaplayabilirler. Öğrencilerin cevapları anında ekranda görüntülenir ve Kahoot!, doğru cevapları veren öğrencileri puanlandırır.

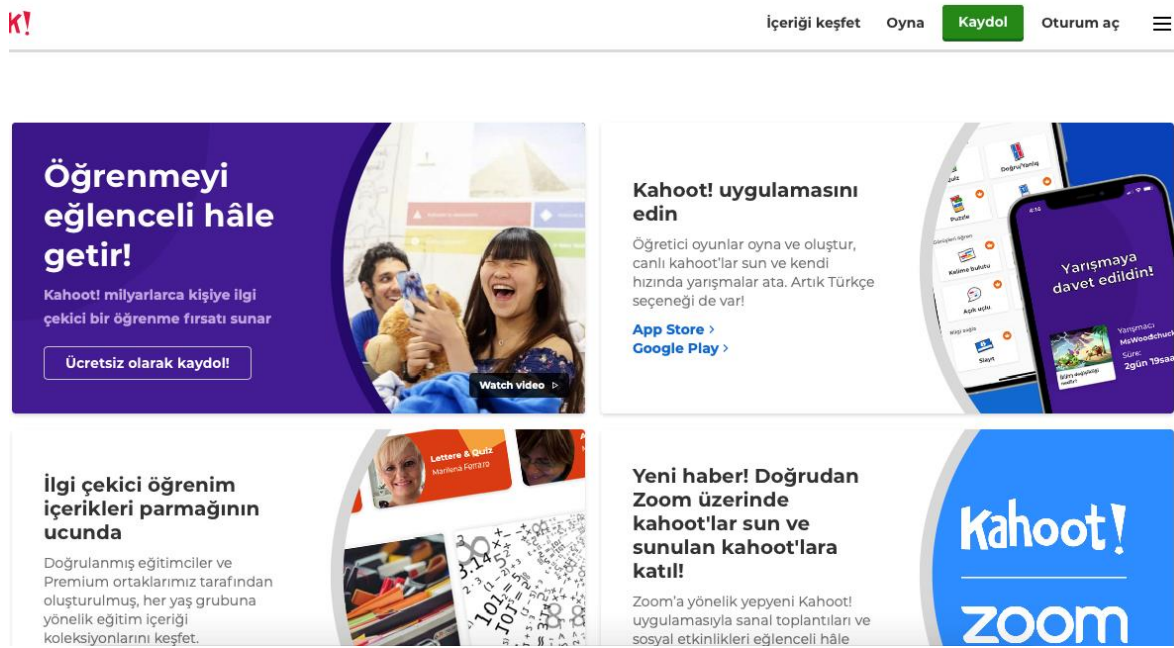
Kahoot!'un kullanımı öğrenciler için oldukça eğlenceli olabilir. Öğrenciler, birbirleriyle yarışarak öğrenmeyi severler ve Kahoot!'un çoklu oyunculu oyunları, öğrencilerin birbirleriyle yarışmasını ve birbirlerini motive etmelerini sağlayabilir. Ayrıca, Kahoot!, öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırmak için de kullanılabilir.

Kahoot!, eğitim alanında kullanımı giderek artan bir araçtır. Örneğin, Kahoot!, öğrencilerin dil öğreniminde kullanılmaktadır. Öğrenciler, Kahoot! quizleri ve oyunları aracılığıyla dil bilgisi kurallarını, kelime dağarcığını ve telaffuzlarını geliştirebilirler. Ayrıca, Kahoot!, öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını artırmak için de kullanılabilir. Öğrencilerin birbirleriyle yarışması, öğrencilerin birbirlerini motive etmelerine ve öğrenmelerini daha eğlenceli hale getirmelerine yardımcı olabilir.

Kahoot!'un eğitimde kullanımına ilişkin birçok araştırma yapılmıştır. Martin ve Ertzberger (2019) tarafından yapılan bir sistemik incelemede, Kahoot!'un öğrenci başarısı, öğrenci motivasyonu ve öğretim etkililiği üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bu incelemede, Kahoot!'un öğrencilerin başarımını artırdığı ve öğrenme motivasyonlarını artırdığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca, İşcan, İncik ve Taşkın (2020) tarafından yapılan bir çalışmada, Kahoot!'un özellikleri, kullanım durumları ve zorlukları ele alınmıştır. Bu çalışma, Kahoot!'un eğitimde kullanımına ilişkin birgenel bakış sağlamaktadır. Bunes ve Bell (2020) tarafından yapılan bir derleme çalışmasında ise, Kahoot!'un yükseköğretimde aktif öğrenme için kullanımı incelenmiştir. Bu çalışmada, Kahoot!'un öğrenci katılımını artırdığı ve öğrencilerin ders materyallerini daha iyi anlamalarına yardımcı olduğu sonucuna varılmıştır.

Kahoot!'un diğer benzer araçlarla karşılaştırılması da yapılmıştır. Alqahtani (2020) tarafından yapılan bir çalışmada, Kahoot! ve Quizlet gibi diğer oyun tabanlı öğrenme araçları karşılaştırılmıştır. Bu çalışmada, Kahoot!'un diğer araçlarla karşılaştırıldığında daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Kahoot!, öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitimde etkileşimli bir şekilde öğrenmelerini sağlayan etkili bir araçtır. Öğretmenlerin Kahoot! kullanarak öğrencilerin öğrenmelerini daha eğlenceli ve interaktif hale getirmeleri mümkündür. Öğrenciler ise Kahoot! sayesinde öğrenirken eğlenebilir ve birbirleriyle yarışarak motive olabilirler.



Şekil 1. Kahoot!'un ana sayfası

2.3.3.2.1. Kahoot!'ta Oturum Açma ve Genel Etkinliklere Erişim

Kahoot!, popüler bir eğitim teknolojisi platformudur ve etkileşimli öğrenme deneyimi sunar. Kahoot!'ta oturum açmak ve genel etkinliklere erişmek oldukça kolaydır ve aşağıdaki adımlarla nasıl yapıldığı ayrıntılı olarak açıklanabilir:

1. Kahoot! web sitesine gidin: Kahoot! web sitesine girmek için bir web tarayıcısı kullanarak "https://kahoot.com/" adresini ziyaret edin. Şekil 1 de görüldüğü gibi Kahoot!'un ana sayfası karşımıza çıkmaktadır.
2. Giriş yapın: Kahoot! ana sayfasında, sağ üst köşedeki "Giriş Yap" düğmesine tıklayın. Bu, size Kahoot! hesabınıza giriş yapma seçeneği verecektir.

3. Hesap oluřturun (opsiyonel): Eęer daha nceden bir Kahoot! hesabınız yoksa, "Kayıt Ol" dęmesine tıklayarak bir hesap oluřturabilirsiniz. Bu, size Kahoot! etkinliklerini oluřturma ve katılma seeneęi verecektir.
4. "Oyna" sekmesine tıklayın: Kahoot! ana sayfasında, "Oyna" sekmesine tıklayın. Bu, size Kahoot! etkinliklerine katılma seeneęi verecektir.
5. Etkinlik PIN kodunu girin veya "Keřfet" dęmesine tıklayın: Etkinlik oluřturan kiřiden bir PIN kodu aldıysanız, etkinlik PIN kodunu girin ve "Katıl" dęmesine tıklayın. Aksi takdirde, "Keřfet" dęmesine tıklayarak genel etkinlikleri grntleyebilirsiniz.
6. Genel etkinlikleri grntleyin: "Keřfet" dęmesine tıkladıęınızda, birok genel etkinlik listelenir. İlgilendięiniz etkinlięin zerine tıklayın.
7. "Katıl" dęmesine tıklayın: Etkinlięi setięinizde, "Katıl" dęmesine tıklayın.
8. Adınızı ve kullanıcı adınızı girin: Oyuna katıldıęınızda, adınızı ve bir kullanıcı adı seebileceęiniz bir sayfa grntlenir. Bu bilgileri girin.
9. Etkinlięe katılın: Artık etkinlięe katıldınız ve oyunu oynamaya hazırsınız.

Kahoot!'ta oturum amak ve genel etkinliklere eriřmek olduka kolaydır ve bu adımları takip ederek yapabilirsiniz. Kahoot!, ęrencilerin ęrenme deneyimlerini artırmak ve etkileřimli ęrenme ortamları oluřturmak iin kullanılan bir aratır. Kahoot! oturumları, ęrencilerin katılımını ve ęrenme motivasyonunu artırır ve ęretmenlerin ęrenme srecini kolaylařtırır. Bu nedenle, Kahoot! kullanımı, ęretmenler ve ęrenciler iin faydalı bir aratır.

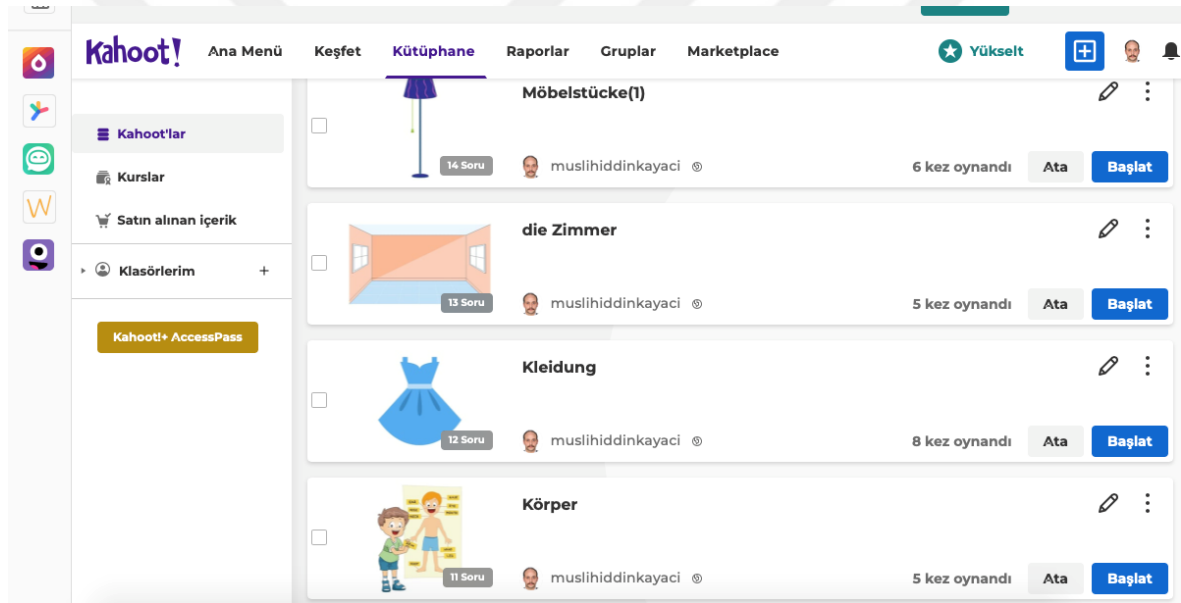
2.3.3.2.2. Kullanıcı Etkinliklerine Eriřim

Kahoot! kullanıcıları, kendi etkinliklerini oluřturabilir ve dięer kullanıcıların etkinliklerine katılabilir. Kullanıcı etkinliklerine eriřmek ise olduka kolaydır ve ařaęıdaki adımlarla detaylı bir řekilde aıklanabilir:

1. Giriř yapın: Kahoot! ana sayfasında, saę st kředeki "Giriř Yap" dęmesine tıklayın. Bu, size Kahoot! hesabınıza giriř yapma seeneęi verecektir.
2. "Profil" dęmesine tıklayın: Kahoot! hesabınıza giriř yaptıktan sonra, saę st kředeki "Profil" dęmesine tıklayın.

3. "Etkinliklerim" sekmesine tıklayın: Profil sayfanızda, "Etkinliklerim" sekmesine tıklayın. Bu, size kendi oluşturduğunuz etkinliklerin bir listesini gösterir.
4. Diğer kullanıcıların etkinliklerine erişin: Profil sayfanızda, "Ara" düğmesine tıklayarak diğer kullanıcıların etkinliklerini arayabilirsiniz. Ayrıca, Kahoot! ana sayfasında "Keşfet" düğmesine tıklayarak da diğer kullanıcıların etkinliklerine erişebilirsiniz.

Kullanıcı etkinliklerine erişmek, öğrencilerin kendi öğrenme materyallerini oluşturmalarına ve diğer öğrencilerin etkinliklerine katılmasına olanak tanır. Ayrıca, öğretmenlerin de diğer öğretmenlerin etkinliklerine erişerek farklı öğrenme materyalleri keşfetmeleri ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini artırmaları mümkündür. Kahoot! kullanarak kullanıcı etkinliklerine erişmek oldukça kolaydır ve yukarıdaki adımları takip ederek yapabilirsiniz.



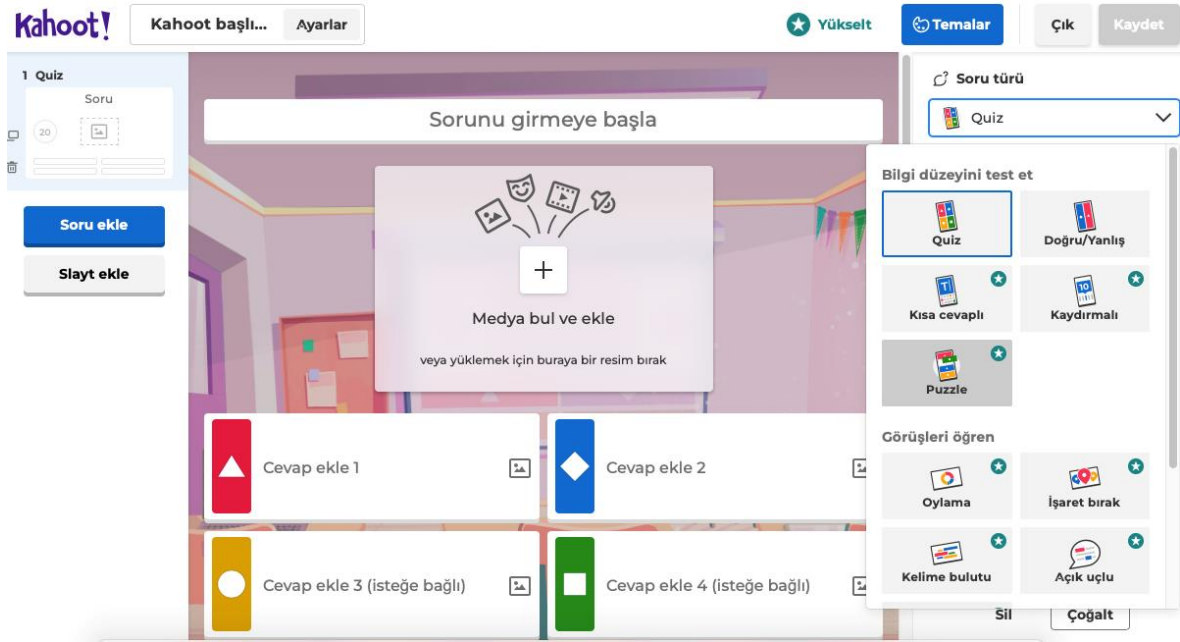
Şekil 2. Kullanıcı etkinlikleri ekranı

Kullanıcı daha önceden oluşturduğu etkinlikleri liste şeklinde Şekil 2 de gösterildiği gibi görebilir. Yine bu bölümde kullanıcı, etkinliğin kaç kere oynandığı, hazırlayanın kim olduğunu görebilir. Aynı ekranda oluturulan etkinlikleri kullanıcı başlatabilir veya etkinliği düzenleyebilir.

2.3.3.2.3. Yeni Etkinlik Oluşturma

Yeni bir Kahoot! etkinliği oluşturmak ise oldukça kolaydır ve aşağıdaki adımlarla detaylı bir şekilde açıklanabilir:

1. Kahoot! web sitesine gidin: Kahoot! web sitesine girmek için bir web tarayıcısı kullanarak "https://kahoot.com/" adresini ziyaret edin.
2. Giriş yapın: Kahoot! ana sayfasında, sağ üst köşedeki "Giriş Yap" düğmesine tıklayın. Bu, size Kahoot! hesabınıza giriş yapma seçeneği verecektir.
3. "Etkinlik Oluştur" düğmesine tıklayın: Kahoot! hesabınıza giriş yaptıktan sonra, "Etkinlik Oluştur" düğmesine tıklayın. Bu, size yeni bir etkinlik oluşturma seçeneği verecektir.
4. Etkinlik bilgilerini girin: Etkinlik oluştururken, etkinliğin adını, açıklamasını ve kategorisini girin. Ayrıca, etkinliğin dilini ve derecelendirmesini seçebilirsiniz. Etkinlik oluşturma sırasında, farklı soru türlerini de kullanabilirsiniz. Kahoot! platformu, öğretmenlere çok çeşitli soru türleri sunar. Bunlar arasında çoktan seçmeli, doğru/yanlış, sıralama, eşleştirme ve açık uçlu sorular yer alır. (Şekil 3)



Şekil 3. Kahoot!'ta etkinlik oluştururken soru türlerini gösteren ekran

- Çoktan seçmeli sorular: Kahoot! etkinlikleri için en sık kullanılan soru türüdür. Çoktan seçmeli sorularda, öğrencilere birkaç seçenek sunulur ve doğru cevap seçeneği seçilmesi beklenir. Bu soru türü, öğrencilerin dikkatlerini odaklayarak doğru cevabı seçmelerine yardımcı olur.

- Doğru/Yanlış sorular: Bu soru türü, öğrencilerin doğru veya yanlış olarak cevaplandırabileceği basit bir soru formatındadır. Bu sorular, öğrencilerin temel kavramları anlamalarına yardımcı olur.
 - Sıralama soruları: Bu soru türünde, öğrenciler bir dizi öğeyi belirli bir sıraya göre sıralamalıdır. Bu soru türü, öğrencilerin analitik düşünme becerilerini geliştirir.
 - Eşleştirme soruları: Bu soru türünde, öğrenciler bir dizi öğeyi doğru şekilde eşleştirmelidir. Bu soru türü, öğrencilerin belleklerini ve kavramsal anlayışlarını geliştirir.
 - Açık uçlu sorular: Bu soru türünde, öğrencilerin kendi cevaplarını yazması beklenir. Bu soru türü, öğrencilerin düşüncelerini ifade etmelerine ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.
5. Soruları oluşturun: Yeni bir etkinlik oluştururken, soruları ve yanıtları oluşturmanız gerekecektir. Soruları oluşturmak için metin, resim ve video gibi farklı materyaller kullanabilirsiniz. Ayrıca, sorularınızı farklı kategorilere ayırabilir ve puanlama sistemini belirleyebilirsiniz. (Şekil 4)

Şekil 4. Soru yazım ekranı

6. Sorular arası zamanayarılarını yapın: Kahoot! etkinliklerinde sorular arası zaman ayarları, öğrencilerin cevaplarını düşünmeleri için zaman tanır. Sorular arası zaman ayarını belirlemek için "Sorular Arası Süre" seçeneğini kullanabilirsiniz. Bu süre, öğrencilerin cevaplarını düşünmeleri ve bir sonraki soruya geçmeden önce hazırlanmaları için yeterli olmalıdır. (Şekil 5)

The image shows the Kahoot! Quiz creation interface. At the top, there is a 'Close' button on the left and an 'Ok, go' button on the right. The main form has several sections: 'Title (required)' with a text input field containing '95'; 'Description (required)' with a text area containing 'A #math #blindkahoot to introduce the basics of #algebra to #grade8'; 'Visible to' with a dropdown menu set to 'Everyone'; 'Language' with a dropdown menu set to 'English'; 'Audience (required)' with a dropdown menu set to 'Please select...'; and 'Credit resources' with a text input field. On the right side, there is a 'Cover image' section with two options: 'Image Library by Getty Images' and 'Upload your image'. Below these options is a 'New!' button and a 'or drag & drop image' instruction. At the bottom left, there is an 'Intro video' link.

Şekil 5. Etkinlik oluşturma ekranı

7. Oyun türlerini belirleyin: Kahoot!, öğretmenlere farklı oyun türleri sunar. Bunlar arasında klasik, takım modu, doğru/yanlış modu ve sıralama modu yer alır. Klasik mod, her öğrencinin kendi başına oynayabileceği bir moddur. Takım modu, öğrencileri takımlara ayırarak oynamalarını sağlar. Doğru/yanlış modu, sadece doğru veya yanlış cevapların kullanıldığı bir moddur. Sıralama modu ise, öğrencilerin doğru sırayı belirlemeleri için sıralama soruları içerir.
8. Etkinliği kaydedin: Tüm soruları oluşturduktan sonra, etkinliği kaydedin. Bu, etkinliğinizi kaydederek daha sonra düzenleyebilmenizi ve paylaşabilmenizi sağlayacaktır.
9. Etkinliği paylaşın: Etkinliği oluşturduktan sonra, etkinliği diğer kullanıcılarla paylaşabilirsiniz. Etkinliği paylaşmak için, etkinlik PIN kodunu veya etkinliğin URL'sini kullanarak diğer kullanıcılara erişim sağlayabilirsiniz.
10. Etkinliği düzenleyin: Etkinliği oluşturduktan sonra, her zaman düzenleyebilirsiniz. Etkinliği düzenlemek için, etkinlik listesinde etkinliğin üzerine tıklayın ve "Düzenle" seçeneğini seçin. Bu, size etkinlik bilgilerini ve soruları düzenleme seçeneği verecektir.

Yeni bir Kahoot! etkinliği oluşturmak oldukça kolaydır ve yukarıdaki adımları takip ederek yapabilirsiniz. Etkinlik oluşturma, öğretmenlerin öğrenme sürecini kolaylaştırır ve öğrencilerin öğrenme deneyimlerini artırır. Ayrıca, Kahoot! etkinliklerinin paylaşılabilir olması, öğrencilerin kendi öğrenme materyallerini oluşturmalarına ve diğer öğrencilerle paylaşmalarına olanak tanır. Kahoot!, öğretmenlerin öğrencilerine farklı soru türleri ve oyun

modları sunarak öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirmelerini sağlar. Bu sayede öğrenciler, sıkıcı bir öğrenme deneyimi yerine interaktif, eğlenceli ve öğretici bir deneyim yaşarlar.

2.3.3.2.4. Etkinliğin Oynanması

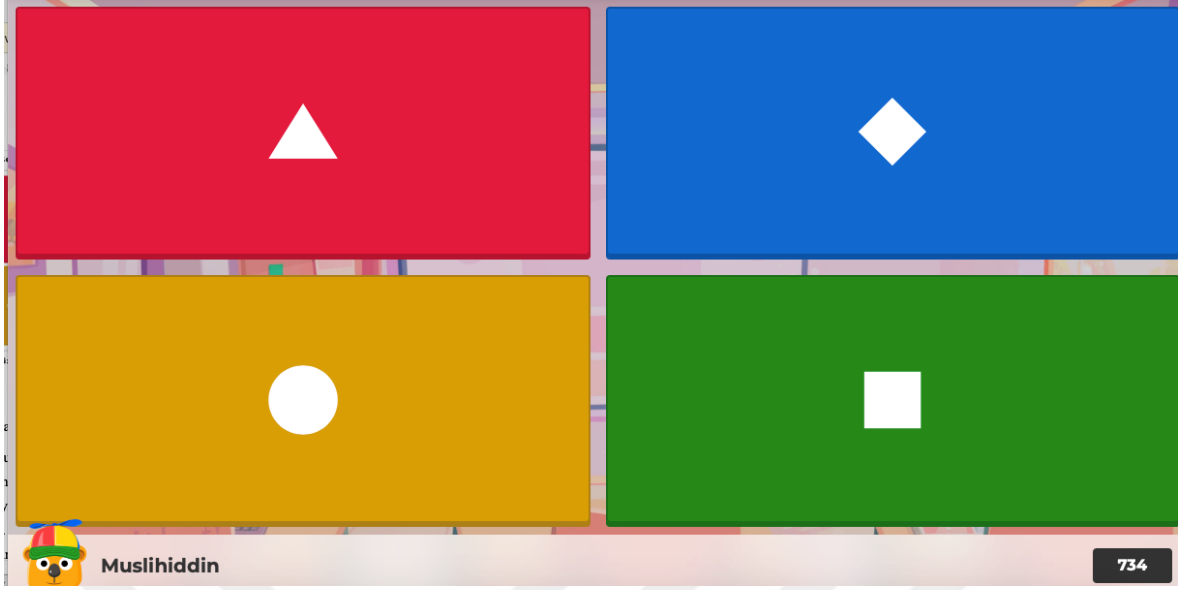
Kullanıcı tarafından oluşturulan veya herkese açık bir etkinliği oynatmak istiyorsanız, önce "Başlat"ı tıklayın. Bu bölümde öncelikle etkinliğin nasıl sunulacağını tanımlamanız gerekir. Kahoot! oynamanın iki farklı yolu var: Birincisi bireysel "klasik mod", ikincisi ise "takım modu". Tek bir oyunu oynamak için her kullanıcının telefon veya tablet gibi internete bağlı bir cihazı olmalıdır. Bundan sonra herhangi bir oyuncu oyun bağlantı kodunu (PIN) girerek ve istediği takma adı yazarak oyuna girebilir. Oyun bağlantı kodu, oyun her başladığında değişir.(Şekil 6)



Şekil 6. Soruların gösterileceği oyun giriş pin'i

Kahoot! etkinliği başladıktan sonra, sorular sırayla görüntülenecektir. Her soruda, öğrencilere birkaç seçenek sunulur ve doğru cevap seçeneği seçilmesi beklenir. Sorulara cevap vermek için, öğrenciler doğru cevabı seçer ve ardından "Onayla" düğmesine tıklarlar. Kahoot! etkinliği sırasında, öğrencilerin puanları anlık olarak görüntülenir. Her doğru cevap için belirli bir puan alınıp, etkinlik sonunda en yüksek puanı alan kişi kazanır.

Kahoot!'ta sorular ve şıklar, oyunu yöneten kişinin ekranında görünür. Oyuncuların ekranında ise şıkların renk ve şekilleri yer alır. (Şekil 7)



Şekil 7. Oyuncu ekranları (şıkların gösterildiği semboller)

Oyuncu soruya ayrılan süre içerisinde cevabını vermelidir. Bir soru bittiğinde diğer sorunun süresini başlatmak oyunu yöneten kişinin elindedir. Oyuncu verdiği cevaba yönelik süre doldutan sonra kendi ekranında hemen geri bildirim almaktadır. Doğru seçeneği işaretlediyse eğer cevaplama hızlarına göre puan farklılıkları olmaktadır. (Şekil 8)



Şekil 8. Oyuncu geribildirim ekranları (yanlış/doğru)

Kahoot! etkinliklerinde, her soru için belirli bir puan alınır ve etkinlik sonunda en yüksek puanı alan kişi kazanır. Kahoot! etkinliklerinde, öğrencilerin alabilecekleri maksimum puan sayısı, etkinliği oluşturan tarafından belirlenebilir ve özelleştirilebilir. Varsayılan olarak, Kahoot! etkinliklerinde her soru için 1000 puan verilir. Ancak, Kahoot! platformunda puanlama sistemi özelleştirilebilir ve öğretmenler istedikleri gibi ayarlayabilirler.

Öğretmenler, bir Kahoot! etkinliği oluştururken, puanlama sistemi ayarlarını değiştirebilirler. Örneğin, her soru için verilen puan sayısını artırabilirler veya azaltabilirler. Ayrıca, sorulara verilen cevap hızına dayalı olarak bonus puanlar da verilebilir.



Şekil 9. Oyuncuların değerlendirmesi sonucu

2.3.3.2.5. Etkinliğin Sonucu

Kahoot! etkinliği bittikten sonra, sonuçlar otomatik olarak ekranda görüntülenecektir. Bu sonuçlar, doğru ve yanlış cevapları, puanları ve sıralamayı içerir. Öğrenciler sonuçları görüntüleyerek performanslarını değerlendirebilir ve öğrendikleri konular hakkında geri bildirim alabilirler.

Kahoot! etkinlikleri sonrasında, öğretmenlerin öğrencilerin performansını değerlendirmeleri için farklı raporlama seçenekleri sunulur.

Kahoot! platformunda, öğrencilere özel raporlar, toplu raporlar, soru analizi ve Excel raporları gibi farklı seçenekler mevcuttur. Öğrenci raporları, her öğrenci için ayrı bir rapor hazırlayarak öğrencilerin doğru ve yanlış cevap sayılarını, puanlarını ve etkinlikteki sıralamalarını gösterir. Toplu raporlar, öğrencilerin genel performansını özetleyerek karşılaştırmalar yapılmasına yardımcı olur. Soru analizi, öğretmenlerin öğrencilerin belirli sorulara verdiği cevapları incelemelerine olanak tanır. Excel raporları ise, etkinlikle ilgili verilerin Excel formatında indirilmesini sağlar.

Bu raporlama seçenekleri, öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecini daha iyi anlamalarına ve öğrencilerin performansını değerlendirmelerine yardımcı olur. Ayrıca, öğretmenlerin öğrencilerin ihtiyaçlarını belirlemelerine ve öğrenme sürecini daha etkili hale getirmelerine yardımcı olur. Kahoot! etkinlikleri, öğrencilerin katılımını artırarak öğrenmeyi

daha eğlenceli hale getirirken, raporlama seçenekleri de öğretmenlerin öğrencilerin öğrenme sürecine daha fazla katkı sağlamalarına yardımcı olur.

2.3.3.2.6. Kahoot!'un Yabancı Dil Kelime Öğrenme de Yapılan Araştırmalar

Kahoot!, Almanca kelime öğrenimi gibi dil öğrenimi konularında öğrencilerin öğrenme sürecini eğlenceli hale getirerek öğrenmeyi daha etkili hale getiren bir platformdur. Bu konuda yapılan araştırmalar, Kahoot!'un hem Almanca dili hem de diğer dillerde kelime öğrenimi üzerinde olumlu etkileri olduğunu göstermektedir.

Bir örnek olarak, 2019 yılında yapılan bir araştırmada, Kahoot!'un İngilizce kelime öğrenimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırmada, Kahoot! kullanılarak İngilizce kelime öğrenimi yapılan öğrencilerin kelime öğrenimi üzerinde daha yüksek bir başarı oranına sahip olduğu ve daha fazla kelime öğrendiği görülmüştür (Elbanhawy vd., 2019, s. 54-70).

Benzer şekilde, 2020 yılında yapılan bir diğer araştırmada da, Kahoot!'un İspanyolca kelime öğrenimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu araştırmada, Kahoot! kullanımının İspanyolca kelime öğrenimi konusunda öğrencilerin motivasyonunu artırdığı ve kelime öğrenimi üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır (González-Gómez vd., 2020, s. 43-52).

Ayrıca, Kahoot!'un dil öğrenimi konusundaki etkisine yönelik yapılan bir meta-analiz çalışması, Kahoot!'un dil öğrenimi konusunda etkili bir öğrenme aracı olduğunu göstermiştir. Meta-analiz çalışması, Kahoot!'un dil öğrenimi konusunda öğrencilerin kelime öğrenimi, gramer ve okuma becerilerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymuştur (Karakus vd., 2021, s. 39-56).

Almanca ve Kahoot arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalar, Kahoot'un Almanca kelime öğrenimi üzerinde olumlu etkileri olduğunu göstermektedir.

Örneğin, 2018 yılında yapılan bir araştırmada, Almanca kelime öğrenmek için Kahoot kullanılmış ve öğrencilerin kelime öğrenimi üzerindeki performansları ölçülmüştür. Sonuçlar, Kahoot'un Almanca kelime öğreniminde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir (Kılıç ve Aydın, 2018, s. 61-71).

Benzer şekilde, 2020 yılında yapılan bir başka araştırmada da, Kahoot'un Almanca kelime öğrenimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu araştırmada da Kahoot'un Almanca kelime

öğreniminde olumlu bir etkisi olduğu ve öğrencilerin kelime öğreniminde daha yüksek bir başarı oranı elde ettikleri sonucuna ulaşılmıştır (Koszalka ve Wu, 2020, s. 1-12).

Kahoot!'un Almanca kelime öğrenimi üzerindeki etkilerine ilişkin birçok çalışma yapılmıştır. Örneğin, Şimşek ve Yıldırım (2021) tarafından yapılan bir araştırmada, Kahoot!'un Almanca kelime öğrenimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu çalışmada, Kahoot!'un öğrencilerin kelime bilgisini artırdığı ve öğrencilerin öğrenmeye yönelik tutumlarını pozitif yönde etkilediği sonucuna varılmıştır. Ayrıca, Kahoot!'un öğrencilerin kelime öğreniminde motivasyonlarını artırdığı da belirtilmiştir.

Benzer şekilde, Park ve İnam (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, Kahoot!'un İngilizce ve Almanca kelime öğrenimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu çalışmada, Kahoot!'un öğrencilerin kelime bilgisini artırdığı ve öğrenme motivasyonlarını artırdığı sonucuna varılmıştır. Ayrıca, Kahoot!'un öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirdiği ve öğrencilerin başarılarını ölçmek için kullanışlı bir araç olduğu da belirtilmiştir.

Bu çalışmalar, Kahoot!'un Almanca kelime öğrenimi üzerinde etkili bir araç olduğunu göstermektedir. Kahoot!, öğrencilerin kelime bilgisini artırmalarına ve öğrenme motivasyonlarını artırmalarına yardımcı olabilir. Ayrıca, Kahoot!, öğrenme sürecini daha eğlenceli hale getirdiği için öğrencilerin dikkatini çekerek, öğrenmelerini daha etkili hale getirebilir.

Bu araştırmalar, Kahoot!'un hem Almanca hem diğer dillerin öğrenimi konusunda etkili bir öğrenme aracı olduğunu gösterirken, aynı zamanda Kahoot!'un genel olarak öğrencilerin öğrenme sürecini eğlenceli hale getirerek motivasyonlarını artırdığını ve öğrenmeyi daha etkili hale getirdiğini de ortaya koymaktadır.



BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeline, evren ve örneklemine, verilerin toplanması ve analizi ile ilgili bilgi ve araştırmalara yer verilmiştir.

Tez, iki ana bölümden oluşmaktadır: Birinci bölüm teorik, ikinci bölüm uygulama kısmıdır. Tezin uygulama kısmında ise hazırlanacak materyaller uygulanıp sonunda ölçmesi yapılmıştır. Materyallerin düzenlenmesi ve değerlendirme bölümünde betimsel araştırma yöntemi uygulanmıştır. Nitel araştırmalarda betimsel ve içerik analizi olmak üzere iki veri analiz süreci bulunmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 223-230). Betimsel analiz yaklaşımda amaç görüşme ve gözlem sonucu elde edilen verilerin düzenlenmiş ve yorumlanmış bir şekilde okuyucuya sunulmasıdır. Veriler daha önceden belirlenmiş temalara göre sınıflandırılır, özetlenir ve yorumlanır. Bulgular arasında neden-sonuç ilişkisi kurulur ve gerekirse olgular arasında karşılaştırmalar yapılır (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 224). Nitel araştırmayı, “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” olarak tanımlamak mümkündür (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 39).

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada hem nicel hem de nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, bağımsız değişkenlerin, bağımlı değişkenler üzerindeki etkilerini ortaya çıkarması açısından bakıldığında; deneysel bir modeldir. Bu model, deney ve kontrol karşılaştırma grubu, yarı deneysel desen kullanılarak gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol karşılaştırma grubu desen, katılımcıların deneysel araştırmanın öncesinde ve sonrasında, bağımlı değişken ile ilgili ölçüme tabi tutulmasıdır (Karasar, 2010, s. 87). Bu modelde katılımcılar, deney ve karşılaştırma grubu olmak

üzere iki gruba ayrılmaktadır. Bir grupta (deney) “Canva” ile hazırlanan materyaller ile öğrencilere yeni ünitenin kelimeleri öğretilip “Kahoot!” uygulamasıyla öğrenilen kelimelerin ölçümü yapılmıştır. Diğer grupta (kontrol) ise öğretmenin normal ders işleyişinde herhangi bir ek materyal kullanmadan ünitenin kelimeleri verilip ünite sonunda ölçümü yapılmıştır.

Ayrıca iki bölümden oluşan tezin, teorik bölümünü oluşturan kısımları için Bartın’da bulunan kütüphanelerden ve çevrimiçi erişim sağlanabilen yurt dışı kütüphanelerinden faydalanılmıştır. Ayrıca internet üzerinden tez ve makalelerden yararlanılmıştır. Teorik kısmı tamamlandıktan sonra uygulama kısmını da ise “Canva” da hazırlanan materyaller öğrencilere uygulanmış ve daha sonra ise “Kahoot!” programı ile kelimeler pekiştirilmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, orta öğretim kurumlarına bağlı Anadolu Liselerinde okuyan ve ikinci yabancı dilli Almanca olan 11. Sınıf öğrencileri oluşturmaktadır.

Örneklem olarak ise, 2021–2022 öğretim yılında TOBB Cumhuriyet Anadolu Lisesinde ikinci yabancı dil olarak Almanca dersi alan 11. sınıf öğrencileridir.

Deney grubu, 11. sınıfların ilk beş şubesinde okuyan toplam 128 öğrenciden oluşmaktadır. Kontrol grubu ise 11. sınıfların son iki şubesinde okuyan toplam 50 öğrenciden oluşmaktadır.

3.3. Verilerin Toplanması

Bu çalışmada, iki farklı grup ile çalışılmıştır. Bir grupta “Canva” ile hazırlanan materyaller ile öğrencilere yeni ünitenin kelimeler öğretilip “Kahoot!” uygulamasıyla öğrenilen kelimelerin ölçümü yapılmıştır. Diğer grupta ise öğretmenin normal ders işleyişinde herhangi bir ek materyal kullanmadan ünitenin kelimeleri verilip ünite sonunda ölçümü yapılmıştır.

Bu çalışmada kullanılan “Kahoot! Anketi” ve “Öğrenci Görüşme Formu” Sayın Doç. Dr. Gülçin Saraçoğlu’nun 2019 yılında “Lise Öğrenci ve Öğretmenlerinin Kahoot Kullanımına İlişkin Görüşleri” adlı çalışmasından kendisinin izni dahilinde alınmıştır.

“Almanca Tutum Ölçeği” ise 2020 yılında Şule Erdem tarafından “Lise Öğrencilerinin Almanca Dersine İlişkin Tutum ve Görüşleri” adlı tez çalışmasından kendisinin izni dahilinde alınmıştır.

3.3.1. Başarı Test Geliştirme Süreci

İlk adım olarak Milli Eğitim Bakanlığı Talim Terbiye Kurulu Başkanlığınca 19.01.2018 tarih ve 41 sayılı karar sayısı ile yayınlayıp yürürlüğe giren İkinci Yabancı Dil Almanca Dersi Öğretim Programı doğrultusunda A1.2 Dil yeterlilik düzeyinin kazanımları kapsayacak şekilde “Deutsch macht Spaß A1.2” ders kitabı dikkate alınarak 31 tane çoktan seçmeli soru hazırlanmıştır.

İkinci adım olarak pilot uygulama için hazırlanan çoktan seçmeli başarı testi alanında uzman 6 Almanca öğretmenine sunulmuştur. Uzman gruptan test maddelerinin bilgi boyutunda doğruluk derecesinin incelenmesi istenmiştir. Geri bildirim olarak bazı sorularda değişikliğe gidilmiştir. Tablo 1’ de soruların kazanım dağılımları gösterilmektedir.

Tablo 1

Soruların Kazanımlara Göre Dağılımı

Kazanımlar	Soru Numarası
Modül: Modul 1: Die Wohnung - Wohnungsmöglichkeiten Kazanım: Kann vertraute Wörter und ganz einfache Sätze über die Unterkunftsmöglichkeiten verstehen.	1., 2., 3., 4., 6., 7., 12.,13., 19., 23., 26., 27.
Modül: Modul 2: Die Körperteile Kazanım: Kann die Körperteile nennen.	5., 14., 18., 22., 23., 24., 25., 29., 30., 31.
Modül: Modul 3: Im Einkaufszentrum – Die Kleidungen Kazanım: Kennt die neuen Kleidungen.	8., 9., 10., 11., 15., 16., 17., 20., 21., 28.

Son adım olarak uzman pilot uygulama TOBB Cumhuriyet Anadolu Lisesi öğrencilerinden 12 kız 16 erkek olmaz üzere toplam 28 öğrenci ile başarı testi uygulanmıştır.

Elde edilen veriler doğrultusunda madde analizi yapılmıştır. Bu test için güvenirlik katsayısı $\alpha = 0,83$ olarak hesaplanmıştır. Bu değere bakılarak testten öğrencilerin aldığı puanların oldukça güvenilir olduğu söylenebilir.

3.3.2. Başarı Testinin Geliştirilme Sürecine Yönelik Geçerlik Çalışmaları

Pilot uygulama sürecinin ardından test maddelerinin yapı geçerliğinin sağlanması için madde analizleri yapılmış ve madde analizlerinde madde ayırt edicilik indeksleri ve güçlük indeksleri hesaplanmıştır. Madde güçlük ve ayırt edicilik indeksleri Tablo 2 ve Tablo 3 verilmiştir.

Tablo 2

Güçlük İndekslerine Göre Maddelerin Dağılımı

Madde Güçlük İndeks Aralıkları	Maddeler	Madde Sayısı
0.00 – 0.20 (çok zor)	3, 4	2
0.21 – 0.40 (zor)	8	1
0.41 – 0.60 (orta güçlükte)	10, 13, 19	3
0.61 - 0.80 (kolay)	5, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 25, 26, 27, 28	11
0.81 – 1.00 (çok kolay)	1, 2, 6, 7, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 29, 30, 31,	14

Tablo 2 incelendiğinde, maddelerin güçlük indekslerinin 0.00 ile 1.00 arasında değiştiği görülmektedir. Madde güçlük indeksi, maddenin ölçme aracını alan kişiye ne denli zor veya kolay geldiğini gösterir. Test maddelerinin güçlük indeksleri 0.00 ile 1.00 arasında değerler alabilmektedir. Maddelerin güçlük indeksleri 0.00 – 0.20 arasında ise çok zor, 0.21 – 0.40 arasında zor, 0.41 – 0.60 arasında orta güçlükte, 0.61 - 0.80 arasında kolay, 0.81 – 1.00 arasında çok kolay olarak nitelendirilmektedir. Madde ayırt edicilik indekslerine göre maddelerin dağılımı Tablo 3 gösterilmiştir.

Tablo 3

Ayırt Edicilik İndekslerine Göre Maddelerin Dağılımı

Madde Ayırt Edicilik İndeks Aralıkları	Maddeler	Madde Sayısı
0.40 ve daha büyük (çok iyi)	1, 2, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29,	21
0.30 – 0.39 (oldukça iyi)	13, 14, 15, 19, 30, 31	6
0.20 – 0.29 (zorunlu hallerde kullanılabilir)	3, 10	2
0.19 ve daha küçük (çok zayıf, düzeltilmeli ya da testten çıkarılmalıdır)	4, 8	2

Tablo 3 incelendiğinde, ayırt edicilik indeksi 0.19 ve daha küçük olan 4, 8 numaralı 2 maddenin çok zayıf, 0.20 – 0.29 arasında olan 3, 10, numaraları 2 maddenin zayıf, 0.30 – 0.39 arasında olan 13, 14, 15, 19, 30, 31 numaralı 6 maddenin oldukça iyi ve 0.40 ve daha büyük olan 1 2, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 numaralı 21 maddenin de çok iyi olduğu anlaşılmaktadır. Genel olarak, maddelerin çok iyi düzeyde ayırt edicilik özelliğine sahip olduğu söylenebilir.

Ayırt edicilik indeksi bir maddenin başarı düzeyi yüksek olan ile başarı düzeyi düşük olan katılımcıyı ayırt etme derecesidir yani, ilgili maddenin bilenle bilmeyeni birbirinden

ayırabilme ölçüsüdür. Maddelerin ayırıcılık indeksleri -1 ile +1 arasında değişmektedir. Madde ayırt ediciliğinin yüksek olması testin geçerliliğini arttırmaktadır. Maddelerin ayırt edicilik değeri 0.40 ve daha büyük ise madde çok iyi, 0.30- 0.39 arasında ise madde oldukça iyi, 0.20-0.29 arasında ise madde zorunlu hallerde kullanılabilir, ancak düzeltme ve geliştirilmesi gerekir. 0.19 ve daha küçük ise, madde çok zayıftır, eğer düzeltmelerle geliştirilemiyorsa testten çıkarılmalıdır (Turgut, 1992).

3.3.3. Nihai Başarı Testinin Oluşturulması

Pilot uygulamada elde edilen analizler sonucunda madde ayırt edicilik indeksi çok zayıf olan iki soru ile madde ayırt ediciliği zayıf olan iki soru başarı testinden çıkarılmıştır. Ayrıca soruların zorluk derecesi incelendiğinde çok sayıda sorunun çok kolay kategorisinde olduğu da görülmektedir. Uzman grupla tekrar bir araya gelinip bu sorular üzerinde görüş alınmıştır ve neticesinde 6 sorunun çıkarılmıştır. Nihai olarak başarı testi 25 sorudan oluşmaktadır. Nihai başarı testin konu dağılımları tablo 4 de gösterilmektedir. Bu testi ön test ve son test olarak hem deney grubunda hem kontrol grubunda uygulanmıştır.

Tablo 4

Nihai Başarı Testi Ön Test Ve Son Test Olarak Hem Deney Grubunda Hem Kontrol Grubunda

Kazanımlar	Soru Numarası
Modül: Modul 1: Die Wohnung - Wohnungsmöglichkeiten Kazanım: Kann vertraute Wörter und ganz einfache Sätze über die Unterkunftsmöglichkeiten verstehen.	1., 2., 3., 4., 6., 12., 13., 19., 22., 23.
Modül: Modul 2: Die Körperteile Kazanım: Kann die Körperteile nennen.	5., 8., 9., 10., 11., 15., 16., 17., 20., 21.
Modül: Modul 3: Im Einkaufszentrum – Die Kleidungen Kazanım: Kennt die neuen Kleidungen.	7., 14., 18., 24., 25.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmanın bağımsız değişkeni olan Kahoot! ve Canva bağımlı değişken olan öğrencilerin Almanca kelime başarısına etkilerini belirlemek için verilerin analizinde istatistik paket programı kullanılmıştır.

Araştırmada, ön test ve son testlerden elde edilecek verilerin analizi için istatistik SPSS-20 programı kullanılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının test sonuçları karşılaştırmalı olarak t-testi

kullanılarak deęerlendirilmiřtir. Deney grubunun ve kontrol grubunun n test ve son test sonuları arasında farklılık olup olmadığını belirlemek iin eřleřtirilmiř (iliřkili) rneklemler t-testi kullanılmıřtır. Deney ve kontrol gruplarının test sonuları arasında fark olup olmadığına bakmak iin baęımsız gruplar (rneklem) t-testi kullanılmıřtır.

.



BÖLÜM 4

BULGULAR

4.1. Güvenilirlik Analizi

Araştırmada kullanılan beş sınıfa ait başarı testi için güvenilirlik analizleri (KR-20) aşağıda birlikte verilmiştir:

Tablo 5

Demografik Değişkenlere Göre Dağılım

Sınıf İsimleri	Güvenilirlik Analizleri (KR-20)
11/A	.91
11/B	.84
11/C	.79
11/D	.83
11/E	.83

Yukarıdaki KR-20 değerlerinin .70'den büyük olması nedeniyle testin güvenilir olduğu söylenebilir.

4.2. Başarı Testleri Analizi

4.2.1. 11-A Sınıfı Başarı Testi Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/A sınıfı öğrencilerinin öntest ve son test sonuçlarının analizi için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır.

Tablo 6

11/A Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi

		N	Ort.	Ss	t	df	p
S1	Öntest	27	,778	,4237	-,332	52	,741
	Sontest	27	,815	,3958			
S2	Öntest	27	,667	,4804	-,587	52	,560
	Sontest	27	,741	,4466			
S3	Öntest	27	,889	,3203	,088	52	,077
	Sontest	27	,889	,3203			
S4	Öntest	27	,444	,5064	-,806	52	,424
	Sontest	27	,556	,5064			
S5	Öntest	27	,667	,4804	-,288	52	,775
	Sontest	27	,704	,4653			
S6	Öntest	27	,370	,4921	,280	52	,781
	Sontest	27	,333	,4804			
S7	Öntest	27	,259	,4466	-1,425	51,200	,160
	Sontest	27	,444	,5064			
S8	Öntest	27	,333	,4804	-,555	52	,581
	Sontest	27	,407	,5007			
S9	Öntest	27	,333	,4804	-,827	52	,412
	Sontest	27	,444	,5064			
S10	Öntest	27	,259	,4466	-1,147	51,334	,257
	Sontest	27	,407	,5007			
S11	Öntest	27	,111	,3203	-,756	52	,453
	Sontest	27	,185	,3958			
S12	Öntest	27	,370	,4921	-,545	52	,588
	Sontest	27	,444	,5064			
S13	Öntest	27	,333	,4804	-1,100	52	,277
	Sontest	27	,481	,5092			
S14	Öntest	27	,185	,3958	-,332	52	,741
	Sontest	27	,222	,4237			
S15	Öntest	27	,148	,3620	-1,306	49,035	,198
	Sontest	27	,296	,4653			
S16	Öntest	27	,259	,4466	-,598	52	,555
	Sontest	27	,259	,4466			
S17	Öntest	27	,185	,3958	-,332	52	,741
	Sontest	27	,222	,4237			
S18	Öntest	27	,481	,5092	-,267	52	,790
	Sontest	27	,519	,5092			
S19	Öntest	27	,296	,4653	-,568	52	,572
	Sontest	27	,370	,4921			
S20	Öntest	27	,481	,5092	-1,087	52	,282
	Sontest	27	,630	,4921			
S21	Öntest	27	,296	,4653	-1,674	51,584	,100
	Sontest	27	,519	,5092			
S22	Öntest	27	,667	,4804	-,587	52	,560
	Sontest	27	,741	,4466			
S23	Öntest	27	,481	,5092	,268	52	,790
	Sontest	27	,444	,5064			
S24	Öntest	27	,481	,5092	-,808	52	,423
	Sontest	27	,593	,5007			
S25	Öntest	27	,259	,4466	-2,280	51,200	,027*
	Sontest	27	,556	,5064			

*p<0,05

Bağımsız örneklem t-testi, Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/A sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarına göre algı farklarını ortaya koymak için kullanılmıştır. Analiz sonucunda, sadece 25. sorularda öntest ve sontest grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre 25. soru incelendiğinde, sontest ortalamalarının öntest ortalamalarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu durumda da 25. sorudaki ifadelerin “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının olduğu söylenebilir.

4.2.2. 11-B Sınıfı Başarı Testi Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/B sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarının analizi için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır.

Tablo 7

11/B Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi

		N	Ort.	Ss	t	df	p
1	Öntest	27	,889	,3203			
	Sontest	27	,926	,2669	-,462	52	,646
2	Öntest	27	,741	,4466			
	Sontest	27	,852	,3620	-1,004	49,865	,320
3	Öntest	27	,778	,4237			
	Sontest	27	,926	,2669	-1,537	43,828	,131
4	Öntest	27	,593	,5007			
	Sontest	27	,889	,3203	-2,590	44,223	,013
5	Öntest	27	,667	,4804			
	Sontest	27	,926	,2669	-2,451	40,653	,019
6	Öntest	27	,630	,4921			
	Sontest	27	,815	,3958	-1,524	49,717	,134
7	Öntest	27	,259	,4466			
	Sontest	27	,704	,4653	-3,581	52	,001
8	Öntest	27	,704	,4653			
	Sontest	27	,815	,3958	-,945	52	,349
9	Öntest	27	,741	,4466			
	Sontest	27	,667	,4804	,587	52	,560
10	Öntest	27	,259	,4466			
	Sontest	27	,630	,4921	-2,896	52	,006
11	Öntest	27	,593	,5007			
	Sontest	27	,185	,3958	3,317	49,371	,002
12	Öntest	27	,667	,4804			
	Sontest	27	,852	,3620	-1,600	48,329	,116
13	Öntest	27	,481	,5092			
	Sontest	27	,815	,3958	-2,686	49,020	,010
14	Öntest	27	,444	,5064			
	Sontest	27	,148	,3620	2,473	47,073	,017
15	Öntest	27	,593	,5007			
	Sontest	27	,222	,4237	2,934	50,613	,005
16	Öntest	27	,593	,5007			
	Sontest	27	,222	,4237	2,934	50,613	,005
17	Öntest	27	,704	,4653			
	Sontest	27	,000	,0000	7,858	26,000	,000
18	Öntest	27	,370	,4921			
	Sontest	27	,778	,4237	-3,260	50,876	,002
19	Öntest	27	,407	,5007			
	Sontest	27	,519	,5092	-,808	52	,423
20	Öntest	27	,556	,5064			
	Sontest	27	,519	,5092	,268	52	,790
21	Öntest	27	,444	,5064			
	Sontest	27	,444	,5064	,202	52	,280
22	Öntest	27	,407	,5007			
	Sontest	27	,481	,5092	-,539	52	,592
23	Öntest	27	,519	,5092			
	Sontest	27	,852	,3620	-2,772	46,936	,008
24	Öntest	27	,519	,5092			
	Sontest	27	,889	,3203	-3,199	43,788	,003
25	Öntest	27	,148	,3620			
	Sontest	27	,852	,3620	-7,142	52	,000

*p<0,05

Bağımsız örneklem t testi, Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/B sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarına göre algı farklarını ortaya koymak için kullanılmıştır. Analiz sonucunda, 4, 5, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 23, 24 ve 25. sorularda öntest ve sontest grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre 4, 5, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 23, 24 ve 25. sorular incelendiğinde 4, 5, 7, 10, 13, 18, 23, 24 ve 25. sontest ortalamalarının öntest ortalamalarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu durumda 4, 5, 7, 10, 13, 18, 23, 24 ve 25. sorulardaki ifadelerin “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının olduğu söylenebilir.

Ancak 11, 14, 15, 16 ve 17. sontest ortalamalarının öntest ortalamalarına göre daha düşük olduğu görülmektedir. Bu durumda 11, 14, 15, 16 ve 17. sorulardaki ifadelerin “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının olmadığı veya Almanca dersinde kelime öğrenimine negatif etkisi olduğu söylenebilir.

4.2.3. 11-C Sınıfı Başarı Testi Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/C sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarının analizi için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır.

Tablo 8

11/C Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi

		N	Ort.	Ss	t	df	p
1	Öntest	29	,828	,3844			
	Sontest	29	,793	,4123	,329	56	,743
2	Öntest	29	,759	,4355			
	Sontest	29	,690	,4708	,579	56	,565
3	Öntest	29	,828	,3844			
	Sontest	29	,897	,3099	-,752	56	,455
4	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,517	,5085	,000	56	1,000
5	Öntest	29	,552	,5061			
	Sontest	29	,655	,4837	-,796	56	,430
6	Öntest	29	,276	,4549			
	Sontest	29	,310	,4708	-,284	56	,778
7	Öntest	29	,345	,4837			
	Sontest	29	,448	,5061	-,796	56	,430
8	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,414	,5012	,780	56	,439
9	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,414	,5012	,780	56	,439
10	Öntest	29	,483	,5085			
	Sontest	29	,379	,4938	,786	56	,435
11	Öntest	29	,414	,5012			
	Sontest	29	,172	,3844	2,058	52,473	,045
12	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,414	,5012	,780	56	,439
13	Öntest	29	,345	,4837			
	Sontest	29	,448	,5061	-,796	56	,430
14	Öntest	29	,483	,5085			
	Sontest	29	,241	,4355	1,941	54,705	,057
15	Öntest	29	,379	,4938			
	Sontest	29	,276	,4549	,830	56	,410
16	Öntest	29	,448	,5061			
	Sontest	29	,241	,4355	1,669	54,781	,101
17	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,207	,4123	-,329	56	,743
18	Öntest	29	,621	,4938			
	Sontest	29	,483	,5085	1,048	56	,299
19	Öntest	29	,448	,5061			
	Sontest	29	,379	,4938	,525	56	,601
20	Öntest	29	,621	,4938			
	Sontest	29	,621	,4938	,418	56	,208
21	Öntest	29	,483	,5085			
	Sontest	29	,483	,5085	,118	56	,456
22	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,724	,4549	-1,633	55,317	,108
23	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,448	,5061	,518	56	,607
24	Öntest	29	,586	,5012			
	Sontest	29	,552	,5061	,261	56	,795
25	Öntest	29	,310	,4708			
	Sontest	29	,517	,5085	-1,608	55,671	,114

*p<0,05

Bağımsız örneklem t-testi, Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/C sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarına göre algı farklarını ortaya koymak için kullanılmıştır. Analiz sonucunda, sadece 11. soruda öntest ve sontest grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre 11. soru incelendiğinde 11. sontest ortalamalarının öntest ortalamalarına göre daha düşük olduğu görülmektedir. Bu durumda 11. sorudaki ifadelerin “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının olmadığı veya Almanca dersinde kelime öğrenimine negatif etkisi olduğu söylenebilir.

4.2.4. 11-D Sınıfı Başarı Testi Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/D sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarının analizi için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır.

Tablo 9

11/D Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi

		N	Ort.	Ss	t	df	p
1	Öntest	29	,448	,5061			
	Sontest	29	,759	,4355	-2,503	54,781	,015
2	Öntest	29	,690	,4708			
	Sontest	29	,828	,3844	-1,222	53,846	,227
3	Öntest	29	,724	,4549			
	Sontest	29	,759	,4355	-,295	56	,769
4	Öntest	29	,345	,4837			
	Sontest	29	,655	,4837	-2,443	56	,018
5	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,655	,4837	-1,058	56	,294
6	Öntest	29	,483	,5085			
	Sontest	29	,517	,5085	-,258	56	,797
7	Öntest	29	,241	,4355			
	Sontest	29	,483	,5085	-1,941	54,705	,057
8	Öntest	29	,241	,4355			
	Sontest	29	,655	,4837	-3,424	56	,001
9	Öntest	29	,276	,4549			
	Sontest	29	,586	,5012	-2,469	55,480	,017
10	Öntest	29	,310	,4708			
	Sontest	29	,414	,5012	-,810	56	,421
11	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,379	,4938	-1,780	52,822	,081
12	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,483	,5085	,258	56	,797
13	Öntest	29	,310	,4708			
	Sontest	29	,241	,4355	,579	56	,565
14	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,276	,4549	-,935	56	,354
15	Öntest	29	,207	,4123			
	Sontest	29	,276	,4549	-,605	56	,548
16	Öntest	29	,379	,4938			
	Sontest	29	,310	,4708	,544	56	,588
17	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,310	,4708	-1,222	53,846	,227
18	Öntest	29	,552	,5061			
	Sontest	29	,552	,5061	-,590	56	,205
19	Öntest	29	,276	,4549			
	Sontest	29	,241	,4355	,295	56	,769
20	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,448	,5061	-2,337	52,240	,023
21	Öntest	29	,241	,4355			
	Sontest	29	,345	,4837	-,856	56	,396
22	Öntest	29	,586	,5012			
	Sontest	29	,621	,4938	-,264	56	,793
23	Öntest	29	,414	,5012			
	Sontest	29	,483	,5085	-,520	56	,605
24	Öntest	29	,448	,5061			
	Sontest	29	,310	,4708	1,075	56	,287
25	Öntest	29	,138	,3509			
	Sontest	29	,483	,5085	-3,005	49,738	,004

*p<0,05

Bağımsız örneklem t testi, Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/D sınıfı

öğrencilerin öntest ve sontest sonuçlarına göre algı farklarını ortaya koymak için kullanılmıştır. Analiz sonucunda, 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. sorularda öntest ve sontest grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. sorular incelendiğinde 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. soruların sontest ortalamalarının öntest ortalamalarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu durumda 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. sorulardaki ifadelerin “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının olduğu söylenebilir.

4.2.5. 11-E Sınıfı Başarı Testi Analizi

Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/E sınıfı öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarının analizi için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır.

Tablo 10

11/E Sınıfı Başarı Testi Puanlarının Öntest ve Sontest Bakımından Farklılık Gösterme Analizi

		N	Ort.	Ss	t	df	p
1	Öntest	29	,448	,5061			
	Sontest	29	,759	,4355	-2,503	54,781	,015
2	Öntest	29	,690	,4708			
	Sontest	29	,828	,3844	-1,222	53,846	,227
3	Öntest	29	,724	,4549			
	Sontest	29	,759	,4355	-,295	56	,769
4	Öntest	29	,345	,4837			
	Sontest	29	,655	,4837	-2,443	56	,018
5	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,655	,4837	-1,058	56	,294
6	Öntest	29	,483	,5085			
	Sontest	29	,517	,5085	-,258	56	,797
7	Öntest	29	,241	,4355			
	Sontest	29	,483	,5085	-1,941	54,705	,057
8	Öntest	29	,241	,4355			
	Sontest	29	,655	,4837	-3,424	56	,001
9	Öntest	29	,276	,4549			
	Sontest	29	,586	,5012	-2,469	55,480	,017
10	Öntest	29	,310	,4708			
	Sontest	29	,414	,5012	-,810	56	,421
11	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,379	,4938	-1,780	52,822	,081
12	Öntest	29	,517	,5085			
	Sontest	29	,483	,5085	,258	56	,797
13	Öntest	29	,310	,4708			
	Sontest	29	,241	,4355	,579	56	,565
14	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,276	,4549	-,935	56	,354
15	Öntest	29	,207	,4123			
	Sontest	29	,276	,4549	-,605	56	,548
16	Öntest	29	,379	,4938			
	Sontest	29	,310	,4708	,544	56	,588
17	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,310	,4708	-1,222	53,846	,227
18	Öntest	29	,552	,5061			
	Sontest	29	,552	,5061	,000	56	1,000
19	Öntest	29	,276	,4549			
	Sontest	29	,241	,4355	,295	56	,769
20	Öntest	29	,172	,3844			
	Sontest	29	,448	,5061	-2,337	52,240	,023
21	Öntest	29	,241	,4355			
	Sontest	29	,345	,4837	-,856	56	,396
22	Öntest	29	,586	,5012			
	Sontest	29	,621	,4938	-,264	56	,793
23	Öntest	29	,414	,5012			
	Sontest	29	,483	,5085	-,520	56	,605
24	Öntest	29	,448	,5061			
	Sontest	29	,310	,4708	1,075	56	,287
25	Öntest	29	,138	,3509			
	Sontest	29	,483	,5085	-3,005	49,738	,004

*p<0,05

Bağımsız örneklem t testi, Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11/A sınıfı

öğrencilerinin öntest ve sontest sonuçlarına göre algı farklarını ortaya koymak için kullanılmıştır. Analiz sonucunda, 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. Sorularda öntest ve sontest grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Buna göre 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. Sorular incelendiğinde hepsinde sontest ortalamalarının öntest ortalamalarına göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu durumda da 1, 4, 8, 9, 20 ve 25. sorulardaki ifadelerin “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının olduğu söylenebilir.

4.3. Deney ve Kontrol Gruplarına Göre Başarı Testleri Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada deney ve kontrol gruplarına ait öntest ve sontest sonuçları analizi için bağımsız örneklem t-testi kullanılmıştır. Öncelikle deney ve kontrol gruplarının başlangıçta aynı seviyede olup olmalarının tespiti için deney ve kontrol gruplarının öntestleri analiz edilmiştir.

Tablo 11

Deney ve kontrol grubu için öntest bağımsız örneklem t testi sonuçları

Sorular	Gruplar	n	Ortalama	S.S.	t	Serbestlik Derecesi	p
S1	Deney Kontrol	128 50	1,2891 1,0800	,48849 ,27405	3,603	154,366	,055
S2	Deney Kontrol	128 50	1,3281 1,3000	,47138 ,46291	,360	176	,720
S3	Deney Kontrol	128 50	1,2266 1,2400	,42025 ,43142	-,190	176	,849
S4	Deney Kontrol	128 50	1,5625 1,4600	,52870 ,54248	1,154	176	,250
S5	Deney Kontrol	128 50	1,4531 1,2800	,53033 ,45356	2,179	103,882	,062
S6	Deney Kontrol	128 50	1,5859 1,3800	,55454 ,53031	2,254	176	,055
S7	Deney Kontrol	128 50	1,7422 1,7400	,52114 ,56460	,025	176	,980
S8	Deney Kontrol	128 50	1,6094 1,2600	,53587 ,44309	4,448	107,454	,060
S9	Deney Kontrol	128 50	1,5703 1,2600	,55676 ,44309	3,895	111,689	,070
S10	Deney Kontrol	128 50	1,7109 1,8000	,50435 ,40406	-1,229	110,938	,222
S11	Deney Kontrol	128 50	1,7344 1,3600	,53953 ,48487	4,277	176	,052
S12	Deney Kontrol	128 50	1,5313 1,3800	,53149 ,49031	1,806	96,463	,074
S13	Deney Kontrol	128 50	1,7188 1,6400	,56034 ,59796	,827	176	,409
S14	Deney Kontrol	128 50	1,7344 1,5600	,52473 ,50143	2,017	176	,075
S15	Deney Kontrol	128 50	1,7109 1,4200	,53466 ,53795	3,257	176	,051
S16	Deney Kontrol	128 50	1,6094 1,3600	,50563 ,48487	2,991	176	,099
S17	Deney Kontrol	128 50	1,7813 1,2600	,53149 ,44309	6,148	176	,088
S18	Deney Kontrol	128 50	1,5547 1,7000	,57245 ,50508	-1,660	100,727	,100
S19	Deney Kontrol	128 50	1,7109 1,6000	,53466 ,49487	1,270	176	,206
S20	Deney Kontrol	128 50	1,6328 1,5000	,58688 ,54398	1,384	176	,168
S21	Deney Kontrol	128 50	1,6797 1,6400	,57416 ,52528	,424	176	,672
S22	Deney Kontrol	128 50	1,5078 1,6000	,54695 ,49487	-1,037	176	,301
S23	Deney Kontrol	128 50	1,5547 1,5200	,55852 ,54361	,375	176	,708
S24	Deney Kontrol	128 50	1,5313 1,5600	,54610 ,54060	-,317	176	,752
S25	Deney Kontrol	128 50	1,8203 1,8800	,49300 ,43519	-,749	176	,455

Deney ve kontrol gruplarının başlangıçta aynı seviyede olup olmalarının tespiti için yapılan bağımsız örneklem t -testi sonucunda deney ve kontrol gruplarının öntest sonuçları arasında herhangi bir farklılık bulunmadığı ortaya çıkmıştır. Bu istenen bir durum dur. Çünkü her iki grupta aynı bilgi düzeyinde olduğunu göstermektedir.

Bu aşamadan sonra deney gruplarına Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!” uygulaması ile Almanca dersinde kelime öğrenimini ile ilgili öğretim çalışmaları yapılmıştır. Aynı dönemde kontrol grubunda müfredata göre ders işlenmiştir. İlgili müfredat konusu hem deney hem de kontrol grubunda işlendikten sonra tekrar deney ve kontrol gruplarına aynı testler uygulanmıştır. Deney ve kontrol son testleri karşılaştırılması için bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır.



Tablo 12

Deney ve kontrol grubu için sontest bağımsız örneklem t testi sonuçları

Sorular	Gruplar	n	Ortalama	S.S.	t	Serbestlik Derecesi	p
S1	Deney Kontrol	128 50	1,1797 1,0800	,42433 ,27405	1,848	137,295	,067
S2	Deney Kontrol	128 50	1,2344 1,1400	,42527 ,35051	1,517	107,802	,132
S3	Deney Kontrol	128 50	1,1328 1,0800	,34071 ,27405	1,076	110,491	,284
S4	Deney Kontrol	128 50	1,3594 1,1000	,48170 ,30305	4,293	140,608	,000*
S5	Deney Kontrol	128 50	1,2813 1,0800	,45138 ,27405	3,618	145,036	,000*
S6	Deney Kontrol	128 50	1,5469 1,1800	,55924 ,38809	4,967	128,189	,000*
S7	Deney Kontrol	128 50	1,5078 1,2800	,54695 ,45356	2,836	107,141	,005*
S8	Deney Kontrol	128 50	1,4453 1,1600	,54424 ,37033	4,012	130,671	,000*
S9	Deney Kontrol	128 50	1,4922 1,3200	,56116 ,47121	2,073	105,801	,041*
S10	Deney Kontrol	128 50	1,5781 1,3600	,52661 ,48487	2,538	176	,012*
S11	Deney Kontrol	128 50	1,7969 1,7400	,47553 ,37033	-,642	114,174	,002*
S12	Deney Kontrol	128 50	1,4766 1,1200	,50141 ,32826	5,556	135,571	,000*
S13	Deney Kontrol	128 50	1,5547 1,1600	,58604 ,37033	5,358	140,049	,000*
S14	Deney Kontrol	128 50	1,8047 1,6000	,50288 ,35051	-,831	127,639	,008*
S15	Deney Kontrol	128 50	1,7500 1,4800	,50196 ,41845	-,375	176	,002*
S16	Deney Kontrol	128 50	1,7344 1,4600	,47760 ,43142	-,330	176	,022*
S17	Deney Kontrol	128 50	1,8438 1,0400	,46002 ,19795	-3,975	174,382	,000*
S18	Deney Kontrol	128 50	1,4063 1,2000	,52403 ,40406	2,804	115,331	,006*
S19	Deney Kontrol	128 50	1,6484 1,4400	,56943 ,50143	2,267	176	,025*
S20	Deney Kontrol	128 50	1,4766 1,2800	,56072 ,50467	-,038	176	,020*
S21	Deney Kontrol	128 50	1,5781 1,5400	,55571 ,50346	,422	176	,674
S22	Deney Kontrol	128 50	1,3672 1,4800	,51545 ,50467	-1,320	176	,189
S23	Deney Kontrol	128 50	1,4688 1,1400	,56034 ,35051	4,692	141,325	,000*
S24	Deney Kontrol	128 50	1,4297 1,0800	,52771 ,27405	5,766	162,341	,000*
S25	Deney Kontrol	128 50	1,4297 1,1200	,49698 ,32826	4,846	134,443	,000*

Deney ve kontrol gruplarının ders bitiminde uygulanan son testler için yapılan bağımsız örneklem t -testi sonucunda; sadece S1,S2, S3, S21 ve S22 nolu sorular haricinde anlamlı bir farklılık olduğu bağımsız örneklem t-testi sonucunda ortaya çıkmıştır. Buna göre 25 sorudan 20 soruda, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık oluşmuştur. Soruların %80 inde oluşan bu farklılık ile Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!” uygulaması ile Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısı olduğu ortaya çıktığı söylenebilir.

4.4. Kahoot! Anket Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada yapılan anket çalışmasından aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Tablo 13

Kahoot! Anket Betimsel Analizi

Soru	N	Min	Max	Ort	Std. Sapma	Açıklama
1. Kahoot!'la soru çözmeyi seviyorum.	128	1	3	1,42	,610	Evet
2. Kahoot! derslerime daha çok çalışmamı sağlıyor.	128	1	3	1,81	,771	Evet
3. Kahoot!'la ders daha eğlenceli oluyor	128	1	3	1,41	,704	Evet
4. Sınav sonucunu hemen göstermesi hoşuma gidiyor.	128	1	3	1,41	,704	Evet
5. Doğru ve yanlış cevaplarımı görmem hoşuma gidiyor.	128	1	3	1,41	,704	Evet
6. Kahoot!'la soru çözmek beni strese sokuyor.	128	1	3	2,53	,698	Hayır
7. Kahoot! ile yaptığım her testte başarımın arttığını düşünüyorum.	128	1	3	1,69	,684	Evet
8. Kahoot!'u kağıt testlerden daha çok seviyorum.	128	1	3	1,68	,773	Evet
9. Kahoot!'un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.	128	1	3	1,36	,598	Evet
10. Kahoot!'la çözdüğümüz soru ve cevapları daha sonra kolaylıkla hatırlayabiliyorum.	128	1	3	1,81	,801	Evet
11. Tahtaya yansıtılan soruları kolaylıkla okuyabiliyorum.	128	1	3	1,60	,703	Evet
12. Verdiğim cevapları arkadaşlarımın görmesi hoşuma gidiyor.	128	1	3	1,65	,759	Evet
13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.	128	1	3	2,36	,811	Hayır
14. İnternet erişimi sınırlı olduğunda uygulama sırasında strese giriyorum.	128	1	3	1,88	,832	Evet
15. Doğru seçeneği arkadaşlarımla paylaşıyorum.	128	1	3	1,48	,709	Evet
16. Arkadaşlarımla yarışmaktan keyif alıyorum.	128	1	3	1,50	,832	Evet

Betimsel analiz sonucunda “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 2 madde (“6. Kahoot!'la soru çözmek beni strese sokuyor.” ve “13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.”) haricindeki diğer maddeler olumlu karşıladıkları görülmektedir.

Analiz sonucunda, özellikle 9. Madde (9. Kahoot!'un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.) en çok istenen madde olarak karşımıza çıkmıştır. Maddedeki ifadeye göre Kahoot!'un diğer derslerde de kullanılmasını talep ettikleri görülmektedir.

4.5. Almanca Tutum Ölçeği Analizi

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, demografik değişkenler ile Almanca Tutum anketi aşağıda yer almaktadır. Web 2.0 araçları için “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada yapılan anket çalışmasından aşağıdaki sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Tablo 14

Cinsiyet

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
Kız	64	50,0	50,0	50,0
Erkek	64	50,0	50,0	100,0
Total	128	100,0	100,0	

Araştırmaya katılanların % 50’sinin kadın, % 50’sinin erkek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 15

Sınıf

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
11. Sınıf	128	100,0	100,0	100,0

Araştırmaya katılanların tamam 11. sınıf öğrencisidir.

Tablo 16

Bölüm

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
Sözel	10	7,8	7,8	7,8
Sayısal	10	7,8	7,8	15,6
Eşit Ağırlık	100	78,1	78,1	93,8
Dil	8	6,3	6,3	100,0
Total	128	100,0	100,0	

Araştırmaya katılanların %78,1’inin eşit ağırlık bölümünde olduğu belirtilmektedir

Tablo 17

Daha önce herhangi bir dersinizde Kahoot!.it sitesini kendiniz aktif olarak kullandınız mı?

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
Evet	93	72,7	72,7	72,7
Hayır	35	27,3	27,3	100,0
Total	128	100,0	100,0	

Araştırmaya katılanların %72,7’sinin Kahoot!.it sitesini kendisini aktif olarak kullandıkları belirtilmektedir

Tablo 18

Kahoot!.it internet sitesinin derslerde kullanımı hakkında ne derece bilgi sahibiydiniz?

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
Duymadım ve hiçbir bilgim yok.	21	16,4	16,4	16,4
Duydum ama derslerde kullanımı hakkında bir bilgim yok.	34	26,6	26,6	43,0
Derslerde kullanımı hakkında az miktarda bilgi sahibiyim.	40	31,3	31,3	74,2
Derslerde kullanımı hakkında oldukça bilgi sahibiyim.	33	25,8	25,8	100,0
Total	128	100,0	100,0	

Araştırmaya katılanların %31,3'ünün derslerde Kahoot!.it sitesini aktif olarak kullanma noktasında “Derslerde kullanımı hakkında az miktarda bilgi sahibiyim.” sonucu ortaya çıkmıştır. Bunu %26,6 ile “Duydum ama derslerde kullanımı hakkında bir bilgim yok.” şeklinde ifade takip etmiştir.

Aşağıdaki Almanca Öğrenimi tutum anketi sonuçları yer almaktadır:

Tablo 19

Web 2.0 Araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un İkinci Yabancı Dil Almanca Dersinde Kelime Öğrenimine Katkısı

Soru	N	Min	Max	Ort	Std. Sp	Açıklama
Almanca dersine çalışmaktan hoşlanıyorum.	128	1	5	3,17	1,317	Kısmen katılıyorum
Almanca konuşmayı çok istiyorum.	128	2	5	3,38	1,143	Kısmen katılıyorum
Ders dışı saatlerde Almanca ile ilgili konularla ilgilenmekten hoşlanırım.	128	1	5	2,41	1,258	Katılmıyorum
Almanca dili bana kolay gelir.	128	1	5	2,41	1,428	Katılmıyorum
Almanca dersi ilgimi çekiyor.	128	1	5	2,79	1,161	Katılmıyorum
Almancanın konuşulduğu bir ortamda çalışmak isterim.	128	1	5	2,62	1,369	Kısmen katılıyorum
Almanca öğrenmek için çaba göstermeye değer.	128	2	5	3,48	1,042	Katılıyorum
Almanca ile ilgili kitaplar ilgimi çeker.	128	1	5	2,23	1,000	Katılmıyorum
Derste öğretmenimin verdiği etkinlikleri zevkle yapıyorum.	128	1	5	3,25	1,292	Kısmen katılıyorum
Öğretmenimin sorduklarına Almanca cevap vermeyi seviyorum.	128	1	5	3,00	1,217	Kısmen katılıyorum
Almanca'yı seviyorum.	128	1	5	3,13	1,129	Kısmen katılıyorum
Almanca konuşurken yaptığım hatalardan dolayı pes etmem.	128	1	5	3,12	1,249	Kısmen katılıyorum
Almanca öğrenmek istiyorum.	128	1	5	3,62	1,280	Katılıyorum
Almanca'ya tam olarak hâkim olmak isterim.	128	1	5	3,67	1,299	Katılıyorum
Almanca öğrenmek için çaba gösteririm.	128	1	5	2,97	1,310	Kısmen katılıyorum
İleri seviye Almanca'yı başaracağıma inanıyorum.	128	1	5	2,73	1,406	Kısmen katılıyorum
Almanca'yı iyi öğrenebileceğime inanıyorum.	128	1	5	3,08	1,349	Kısmen katılıyorum
Almanca'yı doğru, akıcı konuşabileceğime inanıyorum.	128	1	5	2,91	1,386	Kısmen katılıyorum

Almanca öğrenmek için kendime güveniyorum.	128	1	5	3,07	1,311	Kısmen katılıyorum
Sınıfta Almanca konuşmaktan çekinmem.	128	1	5	3,30	1,514	Kısmen katılıyorum
Almanca'yı daha iyi telaffuz edeceğime inanıyorum.	128	1	5	3,01	1,455	Kısmen katılıyorum
Almanca bilmenin gelecekte para kazanmamda katkısı olacaktır.	128	2	5	4,16	,984	Katılıyorum
Almanca öğretiminin ilkokulda verilmesi gerektiğine inanıyorum	128	1	5	3,20	1,623	Kısmen katılıyorum
Gelecekte yapacağım çalışmalarda Almancaya ihtiyaç duyacağım.	128	1	5	3,55	1,441	Katılıyorum
Küreselleşen dünyada bir kişinin Almanca bilmesi önemlidir.	128	1	5	3,56	1,215	Katılıyorum
Yetişkin birey olarak Almancayı birçok farklı alanda kullanacağım.	128	1	5	2,95	1,276	Kısmen katılıyorum
Almanca dersi gereklidir.	128	1	5	3,56	1,344	Katılıyorum
Almanca öğrenmek bana sempatik geliyor	128	1	5	3,15	1,442	
Alman kültürüne ilgi duyuyorum.	128	1	5	3,09	1,274	Kısmen katılıyorum
Almanca dersini sıkıcı buluyorum.	128	1	5	3,37	1,235	Kısmen katılıyorum
Almanca konuşurken yaptığım hatalardan utanıyorum.	128	1	5	2,65	1,499	Kısmen katılıyorum
Almanca bana ileride lazım olmayacak.	128	1	5	2,89	1,481	Kısmen katılıyorum
Almanca'nın gerekli olduğu bir meslekte çalışmak istemiyorum.	128	1	5	3,55	1,446	Katılıyorum
Almanca öğrenmeye kapasitemin yetmediğini düşünüyorum.	128	1	5	3,16	1,560	Kısmen katılıyorum
Hata yapmaktan korktuğumdan sınıfta Almanca konuşmaktan çekinirim.	128	1	5	2,51	1,386	Katılmıyorum
Almanca dersi ilgimi çekmiyor.	128	1	5	2,90	1,260	Kısmen katılıyorum
Almanca sınavı öncesi kaygılanırım.	128	1	5	3,66	1,257	Katılıyorum
Diğer derslerle karşılaştırınca Almanca çok zamanımı alır.	118	1	5	3,25	1,328	Kısmen katılıyorum
				3,11	1,31	

Yukarıdaki tablodaki Almanca öğrenimi tutum anketi yer almaktadır. Anketteki en düşük ifade $2,23 \pm 1,0$ ortalama ile “Almanca ile ilgili kitaplar ilgimi çeker.” tespit edilmiştir. Anketin genel ortalaması $3,11 \pm 1,31$ çıkmıştır. Yani ortalamanın üzerinde bir tutum ortaya çıktığı görülmektedir. Yani öğrencilerin ikinci yabancı dil Almanca dersinde Almanca öğrenim tutumları ortalamanın üstünde çıkmıştır.

4.6. Öğrenci Görüşme Formu Analizi

Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 11. sınıf öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme gerçekleştirilmiş ve sonuçlar içerik analizine tabi tutulmuştur.

Tablo 20

Cinsiyet

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
Kız	10	50,0	50,0	50,0
Erkek	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Araştırmaya katılanların % 50'sinin kız, % 50'sinin erkek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 21

Sınıf

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Birikmiş Yüzde
11. Sınıf	20	100,0	100,0	100,0

Araştırmaya katılanların tamam 11. sınıf öğrencisidir.

Aşağıda görüşme soruları ve katılımcıların cevapları bulunmaktadır. Buna göre:

1. *Derslerde Kahoot!'un kullanılması hoşuna gidiyor mu? Neden?*

Katılımcıların çoğunluğunun evet, eğlenceli ve sıklıkla kullandıklarını ifade etmişlerdir.

Verilen ifadelerde;

- “Evet, eğlenceli oluyor”
 “Sıklıkla kullanmıyoruz. Kullansak daha iyi olur”
 “Hayır. Gerekli olduğunu düşünmüyorum.”
 “Dersi eğlenceli hale getiriyor”
 “Çok hoşuma gidiyor. Eğlenceli oluyor.”

Gibi ifadeler yer almaktadır.

2. *Kahoot!'un hangi özelliği hoşuna gidiyor? Neden? Oyun gibi olması, anında sonuçları göstermesi, seçeneklerin renklerle belirlenmesi, fonda kullanılan müziğin heyecan katması vb*

Katılımcıların çoğunluğunun Kahoot!'un oyun gibi zevkli olduğunu ifade ettikleri görülmektedir. Verilen ifadelerde;

- “Oyun gibi olması ve anında sonuç göstermesi”
 “Arka planda kullanılan müziğin heyecan katması”
 “Daha önce fazla kullanmadım ama oyun gibi olması güzel.”
 “Oyun gibi olması ve sınıfta oynanabilmesi”
 “Oyun gibi olması”

gibi ifadeler yer almaktadır.

3. *Test sonrasında sonuçların tahtaya yansıtılması hoşuna gidiyor mu? Neden? Yanlış cevaplarından çekiniyor musun? Arkadaşlarından çekiniyor musun? Hatalarını öğrenmek ve düzeltilmek hoşuna gidiyor mu?*

Katılımcıların çoğunluğunun Kahoot!’un test sonrası kullanıldığına dair görüşleri olduğu görülmektedir. Verilen ifadelerde;

“Yanlış cevaplarımdan ve arkadaşlarımdan çekinmem. Hatalarımı düzeltmek hoşuma gidiyor “
“Hayır sonuçlar yansıtılmasa daha iyi. Arkadaşlarımdan çekiniyorum. evet gitmiyor.”
“Hayır, yanlışlarımdan çekinmiyorum ve öğrenmeyi seviyorum”
“Evet, gidiyor neyi yapıp yapamadığımı görüyorum,”

Gibi ifadeler yer almaktadır.

4. *Kahoot! sayesinde başarının arttığını düşünüyor musun? Neden? Nasıl? Bir sonraki Kahoot! testinde başarılı olabilmek için daha çok çalışıyor musun?*

Katılımcıların çoğunluğunun Kahoot!’un başarıyı arttırdığına dair görüşleri olduğu görülmektedir. Verilen ifadelerde;

“Evet, düşünüyorum kelimeleri daha kolay okuyorum ve öğreniyorum “
“Hayır. Çünkü çok az kullanıyorum. Daha çok kullanılsa daha iyi olur.”
“Düşünüyorum.”
“Eve, bir sonraki testte öğrenmiş oluyorum.”
“Evet, çünkü öğrenirken sıkılmıyorum ve daha çok öğrenmek istiyorum. Motivasyonum artıyor.”

Gibi ifadeler yer almaktadır.

5. *Kahoot! mu yoksa kâğıda basılı testleri mi tercih edersin? Neden?*

Katılımcıların çoğunluğunun Kahoot!’un tercih nedeni olduğu görülmektedir. Verilen ifadelerde;

“İkisinin de yararlı olduğunu düşünüyorum.”
“Kahoot! Daha eğlenceli oluyor.”
“Kahoot!’u tercih ederim. Daha kolayıma geliyor ve seviyorum.”
“Kahoot!. Çünkü daha fazla motive ettiğini düşünüyorum.”

gibi ifadeler yer almaktadır.

6. *Oyunda ki görseller kelimelerin daha da akılda kalıcılığını sağladı mı?*

Katılımcıların Kahoot!’daki görsellerin kalıcı öğrenmeye etkisi olduğu görülmektedir. Verilen ifadelerde;

“Evet”
“Sağladı”

“Evet”
“Evet, sağladı.”
“Evet”

Gibi ifadeler yer almaktadır.

7. Görseller yerine sorular düz metin olsa daha mı iyi olurdu?

Katılımcıların Kahoot!’daki görseller yerine düz zemin karasızlığını ortaya çıkarmıştır. Verilen ifadelerde;

“Hayır!”
“Görseller olması gayet güzel.”
“Hayır!”
“Hayır, görsellerle desteklenmesi daha iyi”
“Hayır, görsellerle birlikte daha iyi.”

Gibi ifadeler yer almaktadır.

8. Kahoot!’la soru çözerken yaşadığın problemler var mı? Neler? (Soruları kolaylıkla okuyabiliyor musun? Seçenekleri kolaylıkla işaretleyebiliyor musun? İnternetin veya bilgisayarın yavaş olduğu durumlar seni etkiliyor mu?)

Katılımcıların Kahoot! ile soru çözerken yaşadığı problemleri ortaya çıkarmıştır. Verilen ifadelerde;

“Bir problem yaşamadım”
“Yok, işaretleyebiliyorum, etkiliyor”
“Yaşadığım problem yok. Okuyabiliyorum. İşaretleyebiliyorum”
“Hiçbir şey yok.”
“Evet, internet hızı etkiliyor bunun dışında bir sorun yok”

Gibi ifadeler yer almaktadır.

9. Kahoot! oyunu Almanca dersleri için kullanılmalı mıdır? Neden?

Katılımcıların Kahoot!’un Almanca dersleri için kullanılmasının uygunluğu incelenmiştir. Verilen ifadelerde;

“Kesinlikle katılıyorum.”
“Kullanılmalı çünkü eğlenceli bir oyun.”
“Kullanılmalı çünkü eğlenceli bir oyun.”
“Kullanılmalı. Oyunla ders işlemek güzel oluyor.”
“Olabilir eğlenceli oluyor.”
“Daha akılda kalıcı olduğu için kullanılmalı.”
“Bence kullanılmalı çünkü kullanımı kolay.”
“Evet, bence kesinlikle kullanılmalı”

gibi ifadeler yer almaktadır.



BÖLÜM 5

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma bulgularında, Anadolu Lisesinde okuyan öğrenciler ile yapılan başarı testine göre Web 2.0 programlarından Canva ve Kahoot!’u kullanılarak Almanca öğretimine etkisini incelendiği çalışmada; 25 soru üzerinden yapılan başarı testinde Canva ve Kahoot! ile Almanca öğretimi lehine sonuçlar çıkmıştır.

Diğer yandan Kahoot! betimsel analiz sonucunda “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, 2 madde (6. *Kahoot!’la soru çözmek beni strese sokuyor ve 13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.*) haricindeki diğer maddeler olumlu karşıladıkları görülmektedir.

Analiz sonucunda, özellikle 9. Madde (9. *Kahoot!’un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.*) en çok istenen madde olarak karşımıza çıkmıştır. Maddedeki ifadeye göre Kahoot!’un diğer derslerde de kullanılmasını talep ettikleri görülmektedir.

Analiz sonucunda özellikle 6 madde de verilen cevapların katılımcıların kelime öğrenirken motivasyonlarının arttığı ve keyf alarak soruları çözdükleri görülmektedir. (2. *Kahoot! derslerime daha çok çalışmamı sağlıyor. 3. Kahoot!’la ders daha eğlenceli oluyor. 5. Doğru ve yanlış cevaplarımı görmem hoşuma gidiyor. 7. Kahoot! ile yaptığım her testte başarımda arttığını düşünüyorum. 9. Kahoot!’un diğer derslerde de kullanılmasını isterim ve 16. Arkadaşlarımla yarışmaktan keyif alıyorum.*)

Ayrıca Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısının ölçüldüğü çalışmada, Almanca Tutum anketi sonuçlarında; çoğunluğun ortalamanın üstünde (kısmen katılıyorum ve katılıyorum) olduğu ortaya çıkmıştır.

Diğer yandan 20 öğrenci ile yapılan yüzyüze görüşme sonucunda; Katılımcıların çoğunluğunun Canva ve Kahoot! kullanımının eğlenceli ve sıklıkla kullandıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcıların çoğunluğunun Kahoot!’un oyun gibi zevkli olduğunu ifade ettikleri görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğunun Kahoot!’un başarıyı arttırdığına dair görüşleri olduğu görülmektedir. Katılımcıların çoğunluğunun yazılı testler yerine Kahoot!’un testlerini tercih ettikleri görülmektedir. Katılımcıların Kahoot! oynandaki görsellerin kalıcı öğrenmeye etkisi olduğu sonucu çıkmıştır. Katılımcıların Kahoot! ile soru çözerken herhangi bir problem yaşamadıkları ortaya çıkarmıştır. Katılımcıların Kahoot!’un Almanca dersleri için kullanılmasının uygun olduğunu belirtmişlerdir. Katılımcıların Kahoot! kullanımı motivasyonlarının arttığını da belirtmişlerdir.

Araştırmanın bulguları, Web 2.0 araçlarını kullanmanın (Kahoot! ve Canva) öğrencilerin geleneksel öğretim yöntemlerine kıyasla alıcı ve üretken becerilerini geliştirdiğini göstermiştir. Bu gelişme, Web 2.0 araçlarının öğrencilere sunabileceği potansiyellerden kaynaklanmaktadır. Öğrencilere sınıf içinde ve dışında çeşitli becerileri uygulama fırsatı sağlamaktadır.

Web 2.0 araçları ayrıca öğrencileri akranlarıyla oyun oynayarak etkileşimde bulunmaya ve sohbet etmeye teşvik etmiştir. Öğrenciler belirli konulardaki görüşlerini Kahoot! kullanarak kayıt altına aldılar ve akranlarıyla paylaştılar. Araçlar aynı zamanda öğrencilerin okuma becerilerinde ve kelime hazinelerinde de yardımcı olmuştur. Öğrenciler bazı edebî/mecazi ifadelerin, eşdizimlerin ve atasözlerinin kullanımına yönelik daha fazla farkındalık geliştirmişlerdir.

Ayrıca, Canva ve Kahoot! gibi Web 2.0 araçlarını kullanmak öğrencilere zaman kazandırmış ve farklı sözlüklerde ve derlemlerde sözcükleri hemen aramalarını sağlamıştır. Bu tür araçların kullanımı ters yüz öğrenmeyi de kolaylaştırmıştır. Öğrencilerden derse gelmeden önce ön okuma etkinlikleri yapmaları istenmiştir. Ders öncesi aynı zamanda Canva ile hazırlanan etkinliklerin de yapılması istenmiştir. Örneğin yeni kelime dağarcığının çalışmasını oyunlaştırmak için Kahoot! kullanımının öğrenciler için çok faydalı olduğu kanıtlanmıştır.

Web 2.0 araçları, öğrenciler arasında oyun ile rekabetin yolunu açmıştır. Öğrenciler tarafından ifadelerden de anlaşılacağı gibi ödevlerinde ve kelime ezberlerinde daha yaratıcı olmalarını sağlamıştır.

Web 2.0 araçlarının müfredata etkili bir şekilde entegrasyonu hakkında daha kapsamlı sonuçlara ulaşmak için farklı düzeyler, diller, dilsel geçmişler, yaş grupları ve popülasyonlardan oluşan daha geniş bir grupta daha fazla çalışma yapılmalıdır.

Web 2.0 araçları, aktif öğrenme kavramı etrafında dönmektedir. Bir öğrenci artık sadece web aracılığıyla bilgi alan bir alıcı değil, aksine etkileşime girmesi ve içerik oluşturması, paylaşması ve başkalarıyla işbirliği yapması için büyük ölçüde teşvik edilmektedir. Bu nedenle Web 2.0 araçları, kitle kaynak kullanımını kolaylaştırabilir ve bir öğrenme topluluğunu teşvik etmeye ve "kitlenin bilgeliğinden" yararlanmaya yardımcı olabilir (Surowiecki, 2005).

Hew & Cheung'un (2013) işaret ettiği gibi, Web 2.0 araçları ve sosyal medya platformları, öğrencilerin ve öğretmenlerin benzer düşünen kişilerle veya kendi alanlarındaki uzmanlarla bağlantı kurmasını sağlamakta ve bu da sonuçta öğrenme deneyimlerinin artmasına yol açmaktadır. Bu bağlantı, birbirini destekleyen bir öğrenen topluluğu oluşturabilir.

Web 2.0 araçların bir başka göze çarpan özelliği, sınıfta öğrenen ve öğretmenin rollerini değiştirebilmeleridir. Öğrenci merkezli bir sınıf oluşturmak ve geleneksel öğretmen merkezli öğretime güveni azaltmak amacıyla müfredata dahil edilebilirler. Bir öğretmen artık sahnede bir bilge veya kürsüde bir vaiz değil, öğrenme sürecinin bir öğreticisi, rehberi ve kolaylaştırıcısıdır. Web 2.0 araçlarının, bir dersin veya bir modülün hedefleriyle uyumlu ve uygun şekilde kullanılması durumunda eğitimi dönüştürebileceğine işaret etmektedir

Web 2.0 araçları, yabancı dil öğrenenlerin dil yeterliliğini artırmak için etkili bir şekilde kullanılabilir. Ayrıca, bu tür araçların kullanımı yaratıcılık, iletişim, işbirliği ve eleştirel düşünme gibi bugün 21. yüzyıl becerileri olarak bilinen becerileri geliştirmek için ideal bir araç olabilir. Yukarıdaki avantajlara dayanarak, eğitim teknolojisi ve yazılım endüstrileri, bu araçların en uygun şekilde kullanılmasını sağlamak için büyük çaba sarf etmiştir.

Ancak Web 2.0 araçlarının kullanımı ve seçimi sağlam kriterlere dayanmalıdır. Günümüzde binlerce Web 2.0 aracı bulunmaktadır. Bu araçlar değişime, gelişmeye ve kullanım dışı olmaya tabidir. Bazıları ücretsiz olarak mevcut olabilir ve daha sonraki bir aşamada abonelik gerektirebilir; maliyeti karşılayamayan öğrenenler/kurumlar için sorun yaratması muhtemeldir. Bu yüzden öğretmenler, yalnızca bir Web 2.0 aracının avantajlarından etkilenmemelidir. Aracın güvenilirliğini ve satın alınabilirlik ve kullanım kolaylığı açısından tüm artılarını ve eksilerini dikkate almaları gerekir. Araçların diğer öğretmenler tarafından gözden geçirilmesi bu konuda yardımcı olabilir. Bir öğretmen, seçilen Web 2.0 aracının

öğrencilerin dersin hedeflerine ulaşmasını ve öğrenme deneyimlerini geliştirmelerini ne ölçüde sağlayabileceğini düşünmelidir. Bir öğretmenin ayrıca seçilen aracın öğrencileri ne ölçüde motive edebileceğini ve iş birliğini geliştirebileceğini kontrol etmesi gerekmektedir.



KAYNAKÇA

- Afacan, K., Bal, A., & Çakır, H. (2021). Zihin yetersizliği olan öğrenciler için okuma müdahaleleri: Kültürel-tarihsel bir inceleme. *Turkish Journal of Special Education Research and Practice*, 3(1), 47-71.
- Akbaba, S., & Aktaş, A. (2005). İçsel motivasyonun bazı değişkenler açısından incelenmesi. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21(1), 19-42.
- Akılılılar, T. (2013). İkinci yabancı dil olarak Almanca öğreniminde üstbilişsel farkındalık. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 6 (ÖYGE Özel Sayısı), 282-291.
- Akkaya, N., & Özdemir, S. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin okuma alışkanlık ve tutumlarıyla fen, matematik derslerindeki akademik başarı arasındaki ilişkinin incelenmesi (İzmir-Buca örneği). *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(1), 75 – 96.
- Akpınar Dellal, N., & Bora Günak, D. (2009). İkinci yabancı dil olarak almanca öğrenen öğrencilerin, birinci yabancı dil İngilizceye bağlı öğrenme stratejileri. *Dil Dergisi*, 145, 64-85.
- Aksoy, E., & Öztürk, D. (2018). Öğrencilerdeki okuma alışkanlığının öğrenci ve öğretmen görüşlerine göre belirlenmesi. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 22(1), 143-184.
- Alper, Ö. B. (2019). *Türkçe öğretmenlerinin öğretimi planlama yeterliklerine ilişkin algıları ile zaman yönetimi becerilerine ilişkin algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Altunöz, H. B. (2017). *Yabancı dil olarak İngilizce öğretiminde etkili öğretim stratejilerin analizi (durum çalışması)*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.

- Alyaz, Y. (2011). Alman Dili Eğitimi Anabilim Dalı öğrencilerinin dilsel seviyeleri ve almancaya ilişkin tutumları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(2), 503-525.
- Annamalai, S., & Muniandy, B. (2013). Reading habit and attitude among Malaysian Polytechnic Students. *International Çevrimiçi Journal of Education Sciences*, 5, 32-41.
- Applegate, A. J., & Applegate, M. D. (2004). The Peter effect: Reading habits and attitudes of Pre-service teachers. *The Reading Teacher*, 57(6), 554-563.
- Arak, H. (2006). İkinci yabancı dil olarak Almancanın öğrenilmesinde ingilizcenin ve karşılaştırmalı dilbilgisinin rolü. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(21), 205-216.
- Arslan, A. (2013). Okuma Becerisi İle İlgili Makalelerde Cinsiyet Değişkeni. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2(2), 251-265.
- Arslantürk, E., & Saracaloğlu, A. (2010). Sınıf öğretmenlerinin ve sınıf öğretmeni adaylarının okuma ilgi ve alışkanlıklarının karşılaştırılması. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 155-176.
- Ateş, S., Güray, E., Doğmeci, Y., & Gürsoy, F. F. (2016). Öğretmen ve öğrenci sorularının gerektirdikleri zihinsel süreçler açısından karşılaştırılması / Comparison of questions of teachers and students in terms of level. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları*, 4(1), 1-13.
- Aybak, T., & İpek, M. (2021). Ergenlik dönemindeki çocuğa sahip ebeveynlerin yaşadıkları sorunlar. *Aydın Sağlık Dergisi*, 7(2), 141-165.
- Balcı, A. (2009). *İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin okuma alışkanlık ve ilgileri üzerine bir araştırma*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Balcı, A., Uyar, Y., & Büyükkız, K. (2012). İlköğretim 6. sınıf öğrencilerinin okuma alışkanlıkları, kütüphane kullanma sıklıkları ve okumaya yönelik tutumlarının incelenmesi. *Turkish Studies-International Periodical for the Language*, 7(4), 965-985.
- Başaran, M., & Altuner, Ş. (2016). İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin okuma alışkanlıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Yozgat örneği). *1.Uluslararası Bozok Sempozyumu Bildiri Kitabı*, 582- 592.

- Başaran, M., & Ateş, S. (2009). İlköğretim beşinci sınıf öğrencilerinin okumaya ilişkin tutumlarının incelenmesi. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(1), 73-92.
- Batur, Z., Gülveren, H., & Bek, H. (2010). Öğretmen adaylarının okuma alışkanlıkları üzerine bir araştırma: Uşak Eğitim Fakültesi örneği. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 3(1), 32-49.
- Bayhan, P., & Iştan, S. (2010). Ergenlik döneminde ilişkiler: Akran ve romantik ilişkilere genel bakış. *Aile ve Toplum*, 20(20), 33-44.
- Biçer, D. (2011). *Farklı formatlardaki içeriklerin internet tabanlı öğretimde kullanımının öğrencilerin İngilizce kelime öğrenmesi üzerine etkilerinin araştırılması* (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Bignold, H. (2003). Gender difference and reading. . *Journal of School Librarian*, 50(3), 122-133.
- Boulos, M. N. K., & Wheeler, S. (2007). The emerging Web 2.0 social software: an enabling suite of sociable technologies in health and health care education. *Health Information & Libraries Journal*, 24(1), 2-23.
- Brown, H. D. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Bruning, R., & Horn, C. (2010). Developing motivation to write. . *Educational Psychologist*, 105 (1), 25-37.
- Byrne, D. (1988). *Teaching writing skills*. London: Longman.
- Can, E., & Işık, C. (2014). Türkiye’de ikinci yabancı dil öğretiminde karşılaşılan sorunlar. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 43-63.
- Can, R., Türkyılmaz , M., & Karadeniz, A. (2010). Ergenlik dönemi öğrencilerinin okuma alışkanlıkları. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 1-21.
- Canva (2023). Canva. https://www.canva.com/tr_tr/ sayfasından erişilmiştir.
- CEFR. (2018). *Council of Europa (). Common European framework of reference for languages*. Strasbourg: Cambridge University.
- Cheah, Y. M. (1998). Nurturing a nation of reader in Singapore. *The Singapore National Library Board Experience*, 1, 33-34.

- Chen, C. M., & Wang, S. W. (2015). The effectiveness of contextual game-based learning for vocabulary acquisition. *Educational Technology & Society*, 18(4), 321-335.
- Chen, N. S., Ko, H. C., Kinshuk, & Lin, T. (2005). A model for synchronous learning using the Internet. *Innovations in Education and Teaching International*, 42(2), 181-194.
- Clark, C., & Rumbold, K. (2006). *Reading for pleasure: A research overview*. National Literacy Trust.
- Conole, G., & Culver, J. (2010). The design of Cloudworks: Applying social networking practice to foster the exchange of learning and teaching ideas and designs. *Computers & Education*, 54(2), 679-692.
- Çelik, A. (2015). *Yabancı dilde dijital kelime öğretiminin lise öğrencilerinin yazmada kelime kullanımlarına etkisi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Çelik, B. (2019). A study on using the university library and reading habits of students: A study on Tishk International University students in Erbil, Iraq. *International Journal of English Linguistics*, 9(4), 224-240.
- Çelik, C. E. (2016). Ana dil ve anne dili kavramları. *Karadeniz*, 29, 88-102.
- Çelikkaya, Ş. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin ikinci yabancı dil almanca dersine yönelik tutumları. *Middle Eastern & African Journal of Educational Research*, 5, 96-109.
- Çetin, Y., & Karaata, C. (2010). Türk Öğrencilerin Kitap Okumama Sorununa Çözüm Önerileri. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(1), 202-215.
- Dalila, B. (2018). *The Correlation Between Recreational Reading Habit And Reading Achievement* . Ar-Raniry : Ar-Raniry State Islamic University.
- Davidovitch, N., Yavich, R., & Druckman, E. (2016). Don't throw out the paper and pens yet: On the reading habits of students. *Journal of International Education Research-Fourth Quarter*, 12 (4), 129-144.
- Davis, K., Yager, Z., & Smith, T. (2019). Canva: An emerging tool for social media marketing. *Journal of Marketing Education*, 41(3), 228-237.
- Demir, T. (2009). İlköğretim II. kademe öğretmen adaylarının okuma alışkanlıkları üzerine bir araştırma (Gazi Üniversitesi örneği). *Turkish Studies*, 4(3), 717-745.

- Demir, V. (2022). *İnek öğrenci tabiri*. <https://www.rehberlikservisi.net/inek-ogrenci/adresinden-alindi>
- Demir, Z. A. (2016). *Ortaöğretim son sınıf öğrencilerinin kitap okuma alışkanlıklarının incelenmesi- Siirt örneği*. Siirt : Siirt Üniversitesi.
- Demirel, O. (2012). *Yabancı dil öğrenimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Deniz, E. (2015). Ortaokul öğrencilerinin kitap okuma alışkanlıkları. *Okuma Yazma Eğitimi Araştırmaları*, 3(2), 46-64.
- Doğuyurt, M. F., & Doğuyurt, S. B. (2016). Okuma güçlüğü çeken öğrencilerin okuma becerisinin geliştirilmesine yönelik bir çalışma: bir eylem araştırması. *21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(14), 275-286.
- Durualp, E., Çiçekoğlu, P., & Durualp, E. (2013). Sekizinci sınıf öğrencilerinin kitap okumaya yönelik tutumlarının internet ve kitap okuma alışkanlıkları açısından incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2(1), 115-132.
- Elbanhawy, E., Nasser, A., & Elsherbiny, A. (2019). The effectiveness of using kahoot in vocabulary learning: A comparative study between Egyptian and Saudi EFL learners. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(16), 54-70.
- Elkatmış, M. (2015). Sınıf öğretmeni adaylarının okuma ilgi ve alışkanlıkları. *Kastamonu Üniversitesi Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(3), 1223-1240
- Eminoğlu, N., & Bağçeci, B. (2020). Öğrencilerin okuma ve yazma tutumlarını geliştirmeye yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4(1), 32-45.
- Gaona, J. C., & Gonzalez, E. R. (2011). Relationship between reading habits, university library and academic performance in a sample of psychology students. *Revista de la educación superior*. Enero - Marzo de, 15(157), 55-73.
- González-Gómez, D., Hernández-García, Á., & Barriuso, A. (2020). The effect of kahoot on spanish vocabulary learning: A case study. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 9(1), 43-52.
- Gömleksiz, M. N. (2004). Geleceğin öğretmenlerinin kitap okumaya ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi: Fırat Üniversitesi Eğitim Fakültesi örneği. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Elektronik Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 1-21.

- Green, P. (2002). Teachers intervention in children's reading. *Journal of Child Hood Education*, 46(3), 147-149.
- Greenhow, C., Robelia, B., & Hughes, J. E. (2009). Web 2.0 and classroom research: What path should we take now? *Educational Researcher*, 38(4), 246-259.
- Guthrie, J., Benneth, L., & McGough, K. (2007). Concept-oriented Reading Instruction: An Integrated Curriculum to Develop Motivations and Strategies for Reading. *Curry*.
- Gümüő, G., & Talu, E. (2022). Ergenlerde kendilik algısı ve akran zorbalığı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Geliőim ve Psikoloji Dergisi*, 3(5), 41-50.
- Hamdini, S. C. (2018). *Reading Habits University students in pekanbaru* . Pekanbaru: Universitas Islam Riau .
- Hanbay, O. (2007). *Etkin öğrenme modeline dayalı ikinci yabancı dil olarak almancaın biliősel, edimsel ve duyuősal öğrenilmesine etkisi*. (Doktora tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching* (4th ed.). Pearson Education.
- Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*. London: Pearson Education.
- Hew, K. F., & Cheung, W. S. (2013). Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: The search for evidence-based practice. *Educational Research Review*, 9, 47-64.
- Huang, H. W., & Liang, T. H. (2012). Effects of a computer-assisted language learning system on students' performance and attitude. *Turkish Çevrimiő Journal of Educational Technology*, 11(3), 1-10.
- Huang, Y. M., Huang, Y.H., & Huang, T. C. (2018). A mobile game-based approach to enhancing EFL students' English vocabulary learning. *Educational Technology & Society*, 21(3), 186-200.
- Hughes-Hassell, S., & Rodge, P. (2011). The leisure reading habits of urban adolescents. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 51(1), 22-33.
- Kabre, R. S., & Zarei, A. A. (2019). The impact of mobile-assisted language learning on EFL learners' vocabulary knowledge, grammar, and reading comprehension. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(4), 154-168.

- Kahoot (2023). *What is Kahoot*. <https://Kahoot!.com/what-is-Kahoot!/> sayfasından erişilmiştir.
- Kalaycı, D. (2018). *Yabancı dil olarak Türkçe ve İngilizce öğretimi ders kitaplarının karşılaştırılması*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Karagül, S. (2020). Okuma kültürünün temelleri. S. Karagül, & E. Şen içinde, *Çocuk edebiyatı* (s. 48). Ankara: Nobel.
- Karakus, T., & Yildiz, M. (2021). The effectiveness of kahoot! in language learning: a meta-analysis study. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 39-56.
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara : Nobel.
- Keçik, İ., & Uzun, L. (2002). *Sözlü ve yazılı anlatım*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Kılıç, S., & Aydın, G. (2018). Effectiveness of kahoot as a vocabulary teaching tool. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 61-71.
- Kırs, F., & Kinay, İ. (2022). Ortaokul öğrencilerinin okuma alışkanlığına ilişkin Türkçe öğretmenlerinin görüşleri. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 26(1), 322-349.
- Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245.
- Koçak, B., Çermik, F., & Polat, S.V. (2016). Öğretmen adaylarının kitap okuma tutumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 5, 395-411.
- Koszalka, T. A., & Wu, Y. (2020). Kahoot! as a vocabulary learning tool: an exploratory study. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 13(1), 1-12.
- Köksal, H. (2008). Almanca yazınsal kitap okuma etkinliklerine yönelik öğrenci tutumları. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(2), 59-77.
- Körlü, H. (2017). *The impact of Quizlet on performance and autonomy in vocabulary learning of Turkish EFL learners*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Kukulska-Hulme, A., Norris, L., & Donohue, J. (2015). *Mobile pedagogy for English language teaching: A guide for teachers*. British Council.

- Kurudayıoğlu, M. (2003). Konuşma eğitimi ve konuşma becerisini geliştirmeye yönelik etkinlikler. *TÜBAR*, 13, 287-309.
- Küçük, O. (2007). *Eğitim fakültesi Almanca bölümü öğrencilerinin Almanca Dersine yönelik tutumlarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Lai, C., & Kritsonis, W. A. (2006). The use of technology in ESL instruction. *Journal of College Teaching & Learning*, 3(8), 1-10.
- Lee, L. (2011). CALL and the future of language teacher education. *CALICO Journal*, 28(2), 263-277.
- Lee, S., Kim, D., & Lee, Y. (2019). The effects of mobile-assisted language learning on teaching and learning English as a second language. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(1), 143-155.
- Lewis, M. (1993). *The lexical approach*. UK: Language Teaching.
- Linse, C. T. (2006). *Practical English language teaching: Young learner*. Singapore: McGraw Hill.
- Liu, T. C., & Chu, Y. L. (2010). Using çevrimiçi corpora and dictionaries to enhance EFL students' English vocabulary learning. *Computers & Education*, 55(1), 387-396.
- Liu, Z. (2000). *Reading is on the rise in China*. Retrieved March, 3, 2006.
- Lowther, D. L., Caudill, J. G., & Johnson, J. L. (2020). Canva: A digital tool for enhancing student creativity and digital literacy. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(3), 139-147.
- Maden, S. (2011). Drama tekniklerinden rol kartlarının konuşma becerilerinin öğretimindeki başarı ve tutum üzerine etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(2), 23-38.
- Manowong, E., Wahyuni, D., Thohiriyah, R., & Wertz, R. (2021). The use of Canva for education: An exploratory study. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 14(1), 1-12.
- McKool, S. S., & Gespass, S. (2009). Does Johnny's reading teacher love to read? How teachers' personal reading habits affect instructional practices. *Literacy. Research and Instruction*, 48(1), 264-276.

- MEB. (2022). 1769 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu. <https://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.1739.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Mete, G. (2012). İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin okuma alışkanlığı üzerine bir araştırma (Malatya ili örneği). *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi*, 1(1), 43-66.
- Mims, C., Lin, C. A., Chiu, Y. H., & Tseng, S. S. (2016). Canva: A simple and effective tool for social media marketing. *Journal of Hospitality and Tourism Technology*, 7(3), 282-292.
- Mlay, S. V., & Sabi, H. (2019). A structural analysis of ICTbased intervention on reading habits in Uganda. *The Information Society*, 35(1), 26-35.
- Narciss, S., & Koerndle, H. (2008). Benefits and constraints of distributed cognition in foreign language learning: Creating a web-based tourist guide for London. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(3), 281-307.
- Nathanson, S., Pruslow, J., & Levitt, R. (2008). The reading habits and literacy attitudes of inservice and prospective teachers: Results of a questionnaire survey. *Journal of Teacher Education*, 59(4), 313-321.
- Nation, I. S. (1990). *Teaching and learning vocabulary. teaching methods*. United States: Cengage Learning.
- Nation, I. S. P. (2013). *Learning vocabulary in another language* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University.
- Nunan, D. (2003). *Practical English language teaching*. New York: McGraw-Hill.
- Ogbodo, R. O. (2010). Effective study habits in educational sector: Counselling implications. *Edo Journal of Counselling*, 3(2), 230-242.
- O'Reilly, T. (2005). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & Strategies*, 65(1), 17-37.
- O'Reilly, T. (2007). What is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & Strategies*, 65(1), 17-37.
- Owusu-Acheaw, M., & Larson, A. G. (2014). Reading habits among students and its effect on academic performance: A study of students of Koforidua Polytechnic. *Library philosophy and practice*, 0_1.

- Özbaşı, D. (2013). PISA 2009 okuma anketinde Türk öğrencilerin okuma ile ilgili maddelere verdikleri yanıtların incelenmesi. *Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1, 1-20.
- Özdemir, Y., & Kıröğlu, K. (2021). İlkokul öğrencilerinin okuma tutumları. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 408-424.
- Palani, K. K. (2012). Promising reading habits and creating literate social. *International Reference Research Journal*, 3(2), 91-102.
- Papert, S. (2022). <http://www.papert.org/articles/ObsoleteSkillSet.html>. Eski Beceri Seti: 3 Rs - Medya Çağlarında Okuryazarlık ve Mektupçuluk: <http://www.papert.org/articles/ObsoleteSkillSet.html> sayfasından erişilmiştir.
- Park, Y., & İnam, Ö. (2019). The effectiveness of Kahoot!: A tool for teaching English vocabulary in an EFL classroom. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 12(1), 1-14.
- Patel, M. F., & Jain, P. M. (2008). *English language teaching*. Jaipur: Sunrise.
- Pecjak, S., & Kosir, K. (2004). Pupils' reading motivation ad teacher's activities for enchancing it. *Review of Psychology*, 1, 11-24.
- Quinn, R. (2017). Canva: A beginner's guide. *Journal of Library Administration*, 57(8), 912-917.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University.
- Ross, C. (2002). *Reading in a digital age in Gorma*. London: Facet.
- Russel, A. R., Hileman, A. R., & Lachlan, K. A. (2020). Canva: A powerful tool for digital marketing campaigns. *Journal of Marketing Education*, 42(3), 224-233.
- Samur, A. İ. (2017). Okuma kültürü edinme sürecinde “ilkokul dönemi (6-10Yaş)”. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 50(1), 209-230.
- SAncak Y. (1999). Yabancı dil eğitimi-öğretimi ve Arapça tarihçe, amaç, esaslar, elemanlar, usûl (metot) ve teknik. *Ekev Akademi Dergisi*, 2(1), 53-67.
- Schmitt, N. (2010). *Researching vocabulary: A vocabulary research manual*. Palgrave Macmillan.

- Schoenbach, R., Greenleaf, C., & Murphy, L. (2012). *Engaged academic literacy for all*. San Francisco : Jossey-Bass.
- Siemens, G., & Tittenberger, P. (2009). *Handbook of emerging technologies for learning*. University of Manitoba.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2018). Enhancing student creativity through the use of Canva. *Journal of Research on Technology in Education*, 50(2), 141-155.
- Smith, F. (1988). *Understanding reading: A psycholinguistic analysis of reading and learning to read (4. Edition)*. Hillsdale: Erlbaum.
- Smith, N. (2009). *A study of middle grades students' reading interests, habits, and achievement*. Doktora tezi, The University of North Carolina at Chapel Hill.
- Solmaz, M. (2018). Yüzüncü Yıl Üniversitesi öğrencilerinin okuma alışkanlığı üzerine bir araştırma. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 22(2), 603-622.
- Subaşı, S. (2014). *A case study on a vocabulary development program based on multiple intelligence theory*. (Yüksek lisans tezi). <https://tez.yok.gov.tr> sayfasından erişilmiştir.
- Surowiecki, J. (2005). *The wisdom of crowds*. New York: Anchor.
- Şahin, A. (2011). İlköğretim 6. sınıf öğrencilerinin dinleme becerisi farkındalıklarının sosyo-ekonomik düzeye göre incelenmesi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2(1), 178-188.
- Şahin, N. (2019). Ortaokul öğrencilerinin okuma tutumları ve okuma motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 914-940.
- Şahin, Y. (2013). *Farklı boyutlarıyla yabancı dil öğrenimi ve öğretimi*. Konya: Eğitim.
- Şimşek, İ., & Yıldırım, S. (2021). Kahoot! etkileşimli quiz uygulamasının Almanca kelime öğrenimi üzerindeki etkisi. *Journal of Education and Future*, 17, 1-14.
- Tanju, E. H. (2010). Çocuklarda kitap okuma alışkanlığı'na genel bir bakış. *Aile ve Toplum*, 21(21), 30-39.
- Tanju, E. H. (2010). Çocuklarda kitap okuma alışkanlığı'na genel bir bakış. *Aile ve Toplum*, 11(6), 30-40.

- Telc, G. (2013). *Diller İçin Avrupa ortak öneriler çerçevesi. Öğrenim, öğretim ve değerlendirme* (2.baskı). Frankfurt: Avrupa Konseyi.
- Thornbury, S. (2002). *How to teach vocabulary*. Pearson Education.
- Thornton, P., & Houser, C. (2017). Mobile-assisted language learning: A perspective from applied linguistics. In *Handbook of research on mobile technology, constructivism, and meaningful learning* (pp. 480-496). IGI Global.
- Traxler, J. (2016). Mobile learning and language learning. In *Handbook of mobile teaching and learning* (pp. 233-242). Springer, Cham.
- Tsai, C. W., Shen, P. D., & Huang, Y. M. (2016). Investigating the effects of mobile-assisted language learning on EFL learners' English reading proficiency and learning motivation. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 133-142.
- Türk Dil Kurumu (2023). *Kelime*. <https://sozluk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Türkoğlu, H. S., & Doğan, B. (2018). Sosyal medya üzerinden okurun değişimi ve bilgi güvenirliliği. *Erciyes İletişim Dergisi*, 5(4), 371-385.
- Uludağ Kırçıl, R., Akın Kösterelioğlu, M., & Kösterelioğlu, İ. (2021). İlkokulda yaratıcı okuma çalışmalarının sınıf yönetimi perspektifinde öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 10(3), 1137-1157.
- Ur, P. (1996). *A course in language teaching: practice and theory*. Cambridge: Cambridge University.
- Ustabulut, M. (2021). As a predictor of attitude towards reading habit: curiosity and exploration. *International Journal of Education Technology and Scientific Researches*, 6(15), 1123-1148.
- Vandergrift, L., & Goh, C. C. (2012). *Teaching and learning second language listening: metacognition in action*. Routledge.
- Wade, Q. D. (2012). *The relationship between reading attitude, self-efficacy, motivation, and the reading achievement of fifth grade African-American Males*. Howard University. <http://media.proquest.com/media/pq/classic/doc/2716497371/fmt/ai/rep/sayfasından erişilmiştir>.
- Wagner, S. (2002). The reading habits of teams. *Journal of Reading Today*, 1, 3-4.

- Wahyudi, A. (2016). *The correlation between reading habit and reading comprehension achievement of 12th grade students of MA. PP Qadratullah Langkan*. Palembang: UIN Raden Fatah.
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: An introduction. *Modern Language Journal*, 80(4), 494-496.
- Wertz, R. T., & Saine, T. A. (2015). Canva: A new design tool for non-designers. *TechTrends*, 59(3), 36-41.
- Wilkins, D. (1972). *Linguistics in language teaching*. London: Edward Arnold.
- Wulandari, R. (2016). *The correlation between students' reading habit and students' reading comprehension ability in the first grade of SMP PGRI Gunung Pelindung*. Bandar Lampung.
- Yamoah, E. (2015). *An investigation into the reading habits of students in ayeduase*. Kwame Nkrumah: Kwame Nkrumah University Of Science And Technology .
- Yılmaz, B. (2010). Okuma alışkanlığının okul başarısına etkisi: Ankara Keçiören Atapark ilköğretim okulu öğrencileri üzerine bir araştırma. *Hacettepe Üniversitesi Dergisi*, 209-219.
- Yurdakul, Y., Beyazıt, U., Ayhan, A., & Şimşek, Ş. (2020). İlkokul öğrencilerinin okumaya yönelik tutumları ile serbest zamanlarında kitap okuma alışkanlıklarının incelenmesi. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi (ASBD)*, 9(2), 217-229.
- Zancanella, D. (1991). Teachers reading/readers teaching: Five teachers' personal approaches to literature and their teaching of literature. *Research in the Teaching of English*, 25(1), 5-32.



EKLER



Ek-1. Öntest ve Sontest

ALMANCA KELİME TESTİ

1. Man kann im _____ schlafen.

- A) Badezimmer B) Schlafzimmer
C) Küche D) Toilette

2. Was bedeutet „Sandalye“ auf Deutsch?

- A) das Sofa B) der Sessel
C) der Stuhl D) der Tisch

3. Wo steht der Kühlschrank?

- A) im Bad B) im Arbeitszimmer
C) in der Küche D) in der Dusche

4. Wo steht das Waschbecken?

- A) im Bad B) im Arbeitszimmer
C) im Flur D) im Kinderzimmer

5. Was sind die Artikeln von den Wörtern?

Finger---Bauch---Auge---Haar

- A) der-der-das-das B) die-das-der-der
C) das-das-die-die D) die-das-der-die

6. Was kommt in die Lücke?

A: Wo sitzt er?

B: Er sitzt auf dem _____.

- A) Lampe B) Bett
C) Uhr D) Spiegel

7. Wie bedeuten die unten angegebenen Wörter? Wie ist die richtige Reihenfolge?

“ETEK---TAKIM ELBİSE---KAZAK---ELBİSE”

- A) das Kleid---der Anzug---der Pullover---der Rock
B) der Rock---der Pullover---der Anzug---das Kleid
C) der Rock---der Anzug---der Pullover---das Kleid
D) das Kleid---der Pullover---der Anzug---das Kleid

8. Mit den _____ sieht man.

- A) Augen B) Ohren
C) Händen D) Schultern

9. Mit den _____ hört man.

- A) Augen B) Ohren
C) Händen D) Schultern

10. Mit den _____ schreibt man.

- A) Augen B) Ohren
C) Händen D) Schultern

11. Was sind die Artikeln von den Wörtern?

Körper---Hals---Kinn---Zahn

- A) der-der-das-das B) die-das-der-der
C) der-der-der-der D) die-das-der-die

12. Im Badezimmer kann man _____.

- A) kochen B) schlafen
C) duschen D) essen

13. Worauf kann man nicht sitzen?

- A) Sessel B) Pflanze
C) Stuhl D) Sofa

14. Welches passt nicht in die Lücke?

Normalerweise zieht man im Winter _____ an.

- A) eine Mütze B) die Stiefel
C) das T-Shirt D) die Handschuhe

15. Man hört mit den _____.

- A) Ohren B) Beinen
C) Armen D) Augen

16. Ich habe _____ Finger.

- A) fünf B) zwei
C) zehn D) ein

17. Welche Wörter passen zusammen?

- | | |
|------------------|------------------|
| A) Ohren – essen | B) Augen- gehen |
| C) Mund- sehen | D) Nase- riechen |

18. Welches von den unten angegebenen Wörtern muss kein Paar haben?

- | | |
|----------------|---------------|
| A) die Kappe | B) die Schuhe |
| C) die Stiefel | D) die Socken |

19. Worauf kann man sitzen?

- | | |
|----------------|-------------|
| A) Kühlschrank | B) Computer |
| C) Stuhl | D) Laptop |

20. Mit was riecht man?

- | | |
|---------|---------|
| A) Ohr | B) Kopf |
| C) Nase | D) Auge |

21. Man geht mit den _____.

- | | |
|----------|-----------|
| A) Ohren | B) Beinen |
| C) Armen | D) Augen |

22. Man kocht _____.

- | | |
|------------------|------------------|
| A) im Wohnzimmer | B) in der Küche |
| C) im Flur | D) im Badezimmer |

23. Man badet, duscht und putzt Zähne _____.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| A) im Badezimmer | B) im Schlafzimmer |
| C) auf der Toilette | D) im Garten |

24. Die Garderobe ist _____.

- | | |
|--------------------|---------------------|
| A) im Wohnzimmer | B) im Arbeitszimmer |
| C) im Schlafzimmer | D) im Keller |

25. Wie sind die Artikeln von den Wörtern?

Hose---Jeans----Kleidung---Krawatte

- | | |
|--------------------|--------------------|
| A) der-der-das-das | B) die-die-die-die |
| C) der-der-die-der | D) die-das-der-die |

Ek-2. Kahoot! Oyunları

1. Hafta:

1 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	die Lampe	✗
	die Stehlampe	✓
	das Kissen	✗
	der Stuhl	✗

2 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	die Lampe	✓
	die Stehlampe	✗
	die Kommode	✗
	der Tisch	✗

3 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ die Mütze ✗
- ☐ die Garderobe ✗
- ☒ der Spiegel ✓
- ☐ der Stuhl ✗

4 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ der Pullover ✗
- ☐ das Handy ✗
- ☐ der Spiegel ✗
- ☒ der Computer ✓

5 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☒ der Kühlschrank ✓
- ☐ die Spülmaschine ✗
- ☐ der Staubsauger ✗
- ☐ die Waschmaschine ✗

6 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ der Kühlschrank ✗
- ☒ die Spülmaschine ✓
- ☐ der Staubsauger ✗
- ☐ die Waschmaschine ✗

7 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



der Kühlschrank



die Spülmaschine



der Staubsauger



die Waschmaschine



8 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



der Kühlschrank



die Spülmaschine



der Staubsauger



die Waschmaschine



9 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Gasherd



die Mikrowelle



der Fernseher



das Waschbecken



10 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Gasherd



die Mikrowelle



der Fernseher



das Waschbecken



11 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|---|-----------------|---|
|  | das Gasherd | ✗ |
|  | die Mikrowelle | ✗ |
|  | der Fernseher | ✓ |
|  | das Waschbecken | ✗ |

12 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|---|-----------------|---|
|  | das Gasherd | ✗ |
|  | die Mikrowelle | ✓ |
|  | der Fernseher | ✗ |
|  | das Waschbecken | ✗ |

13 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|---|---------------|---|
|  | die Schublade | ✗ |
|  | die Uhr | ✓ |
|  | der Stuhl | ✗ |
|  | das Bett | ✗ |

14 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|---|---------------|---|
|  | die Schublade | ✗ |
|  | die Uhr | ✓ |
|  | der Stuhl | ✗ |
|  | das Bett | ✗ |

Kahoot! 2. Hafta:

1 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	der Sessel	✓
	der Stuhl	✗
	das Regal	✗
	die Kommode	✗

2 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	das Sofa	✗
	der Stuhl	✗
	das Regal	✓
	die Kommode	✗

3 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ das Sofa ✗
- ☐ der Stuhl ✗
- ☐ das Regal ✗
- ☒ die Kommode ✓

4 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ das Sofa ✗
- ☐ der Stuhl ✗
- ☐ das Regal ✗
- ☒ die Kommode ✓

5 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?

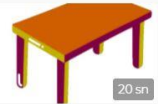


20 sn

- ☐ die Schublade ✗
- ☒ die Uhr ✓
- ☐ der Stuhl ✗
- ☐ das Bett ✗

6 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?

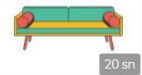


20 sn

- ☐ der Sessel ✗
- ☐ der Schrank ✗
- ☒ der Tisch ✓
- ☐ der Vorhang ✗

7 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☒ das Sofa ✓
- ☐ der Schrank ✗
- ☐ der Tisch ✗
- ☐ der Vorhang ✗

8 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?

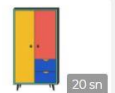


20 sn

- ☐ das Sofa ✗
- ☐ der Schrank ✗
- ☐ der Tisch ✗
- ☒ der Vorhang ✓

9 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ das Sofa ✗
- ☒ der Schrank ✓
- ☐ der Tisch ✗
- ☐ der Vorhang ✗

10 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ die Kissen ✗
- ☒ die Garderobe ✓
- ☐ der Teppisch ✗
- ☐ die Schublade ✗

11 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?

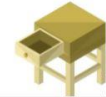


20 sn

- | | | |
|--------------------------|---------------|---|
| ☐ | die Kissen | ✓ |
| ☐ | die Garderobe | ✗ |
| ☐ | der Teppisch | ✗ |
| ☐ | die Schublade | ✗ |

12 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|--------------------------|---------------|---|
| ☐ | die Kissen | ✗ |
| ☐ | die Garderobe | ✗ |
| ☐ | der Teppisch | ✗ |
| ☐ | die Schublade | ✓ |

13 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|--------------------------|---------------|---|
| ☐ | die Kissen | ✗ |
| ☐ | die Garderobe | ✗ |
| ☐ | der Teppisch | ✓ |
| ☐ | die Schublade | ✗ |

14 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|--------------------------|---------------|---|
| ☐ | das Kissen | ✗ |
| ☐ | die Bücher | ✓ |
| ☐ | der Teppich | ✗ |
| ☐ | die Schublade | ✗ |

Kahoot! 3. Hafta:

1 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	das Zimmer	✓
	die Toilette	✗
	die Küche	✗
	das Arbeitszimmer	✗

2 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	die Toilette	✓
	das Wohnzimmer	✗
	die Küche	✗
	das Arbeitszimmer	✗

3 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☐ | das Bad | ✗ |
| ☐ | die Toilette | ✗ |
| ☐ | das Esszimmer | ✗ |
| ☒ | das Schlafzimmer | ✓ |

4 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☐ | das Bad | ✗ |
| ☒ | die Toilette | ✓ |
| ☐ | das Esszimmer | ✗ |
| ☐ | das Schlafzimmer | ✗ |

5 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☐ | das Bad | ✗ |
| ☒ | die Toilette | ✓ |
| ☐ | das Esszimmer | ✗ |
| ☐ | das Schlafzimmer | ✗ |

6 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☒ | das Bad | ✓ |
| ☐ | die Toilette | ✗ |
| ☐ | das Esszimmer | ✗ |
| ☐ | das Schlafzimmer | ✗ |

7 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ das Bad ✗
- ☐ die Toilette ✗
- ☐ das Esszimmer ✗
- ☒ das Schlafzimmer ✓

8 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ das WC ✓
- ☐ das Bad ✗
- ☐ die Schublade ✗
- ☒ das Schlafzimmer ✓

9 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ das WC ✗
- ☒ das Waschbecken ✓
- ☐ das Bad ✗
- ☒ das Schlafzimmer ✗

10 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

- ☐ der Flur ✓
- ☒ die Küche ✓
- ☐ das Bad ✗
- ☒ das Schlafzimmer ✗

11 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☐ | der Flur | ✗ |
| ☐ | das Esszimmer | ✗ |
| ☒ | das Kinderzimmer | ✓ |
| ☐ | das Schlafzimmer | ✗ |

12 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☐ | der Flur | ✗ |
| ☐ | das Esszimmer | ✗ |
| ☒ | das Kinderzimmer | ✓ |
| ☐ | das Schlafzimmer | ✗ |

13 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



- | | | |
|----------------------------------|------------------|---|
| ☐ | der Sessel | ✗ |
| ☐ | der Stuhl | ✗ |
| ☒ | der Arbeitstisch | ✓ |
| ☐ | die Stehlampe | ✗ |

Kahoot! 4. Hafta:

1 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	das Körper	✓
	das Auto	✗
	die Küche	✗
	das Wohnzimmer	✗

2 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	das Nase	✓
	das Ohr	✗
	die Schulter	✗
	die Finger	✗

3 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Nase

×



das Ohr

✓



die Schulter

×



die Finger

×

4 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Nase

×



das Ohr

×



die Schulter

✓



die Finger

×

5 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Nase

×



das Ohr

×



die Schulter

×



die Finger

✓

6 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



der Hals

×



der Arm

×



der Zahn

×



das Haar

✓

7 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



der Hals



der Arm



der Zahn



das Haar



8 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



der Hals



der Arm



die Zahn



das Haar



9 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



der Hals



der Arm



der Zahn



das Haar



10 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



die Zunge



der Schulter



der Bauch



das Haar



11 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



die Zunge



der Schulter



der Bauch



das Haar



Kahoot! 5. Hafta:

1 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	das Kleid	✓
	das Hemd	✗
	die Mütze	✗
	der Pullover	✗

2 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn

	das Kleid	✗
	das Hemd	✗
	die Mütze	✓
	der Pullover	✗

5 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Pyjama



die Socken



die Hose



die Mütze



6 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Pyjama



die Socken



die Hose



die Mütze



7 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Pyjama



die Socken



die Hose



die Mütze



8 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



das Pyjama



die Socken



die Hose



die Mütze



9 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



die Handschuhe

✓



der Anzug

✗



der Schuh

✗



die Kravatte

✗

10 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



die Handschuhe

✗



der Anzug

✗



der Schuh

✓



die Kravatte

✗

11 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



die Handschuhe

✗



der Anzug

✓



der Schuh

✗



die Kravatte

✗

12 - Quiz

Was siehst du auf dem Bild?



20 sn



die Handschuhe

✗



der Anzug

✗



der Schuh

✗



die Kravatte

✓

Ek-3. Canva Çalışma Sayfaları

Name: _____

MÖBELSTÜCKE

Verbinden Sie die Wörter mit den Bildern



DIE KOMMODE



DAS SESSEL



DIE LAMPE



DER TISCH



DIE LAMPE

Name: _____

KLEIDUNGEN

Schreiben Sie die Artikel



	Socken
--	--------



	Mütze
--	-------



	Handschuhe
--	------------



	Anzug
--	-------



	Schuhe
--	--------



	T-Shirt
--	---------



	Kleider
--	---------



	Pullover
--	----------



	Kleid
--	-------

Name: _____

KLEIDUNGEN



Verbinden Sie die Wörter mit den Bilder



die
Stiefel



die
Pyjama



die
Hose



die
Krawatte



die
Mütze

KLEIDER

Markiere alle Wörter mit dem Artikel "die"



Name: _____

Körperteile

Schreiben Sie die Artikel



_____ Mund



_____ Zähne



_____ Mund



_____ Augenbraue



_____ Augen



_____ Arm



_____ Nase



_____ Hals



_____ Zunge



_____ Ohr



_____ Ellenbogen



_____ Hand



_____ Haar



_____ Bauch



_____ Fuß

Name:

Finde die Wörter

Was passt in die Lücke?

Schlafzimmer

Zimmer

Bad

Arbeitszimmer

Esszimmer

Küche



In der kocht man.



Im kann man schlafen.



Im isst man.

Jeden Tag räume ich mein auf.

Jeden Tag räume ich mein auf.

Ich putze meine Zähne dort:

Mein Vater arbeitet dort:



Name: _____

BUCHSTABENSALAT

Bringe die Buchstaben in die richtige Reihenfolge.



ATEPLSMHE



GLIESEP



HRU



EINSKS



ELIEFST



EZTÜM



HSUA



EİBAİSTHRSC

Ek-4 Öğrenci Görüşme Formu

Görüşme Formu

Bu araştırmacının amacı, online değerlendirme araçlarından Kahoot'a yönelik görüşlerinizi incelemektir. Görüşlerinizi açık yüreklilikle ve ayrıntılı olarak yazılı vermeniz çalışmanın niteliğini artıracaktır. Vereceğiniz cevaplar sadece bu araştırmanın amacı doğrultusunda kullanılacaktır. İlgi ve yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim.

Cinsiyet	
Yaş	
Okul / Sınıf	

1.	Derslerde Kahoot'un kullanılması hoşuna gidiyor mu? Neden?
2.	Kahoot'un hangi özelliği hoşuna gidiyor? Neden? Oyun gibi olması, anında sonuçları göstermesi, seçeneklerin renklerle belirlenmesi, fonda kullanılan müziğin heyecan katması vb.
3.	Test sonrasında sonuçların tahtaya yansıtılması hoşuna gidiyor mu? Neden? Yanlış cevaplarından çekiniyor musun? Arkadaşlarından çekiniyor musun? Hatalarını öğrenmek ve düzelmek hoşuna gidiyor mu?

4.	Kahoot sayesinde başarının arttığını düşünüyor musun? Neden? Nasıl? Bir sonraki Kahoot testinde başarılı olabilmek için daha çok çalışıyor musun?
5.	Kahoot mu yoksa kâğıda basılı testleri mi tercih edersin? Neden?
6.	Oyunda ki görseller kelimelerin daha da akılda kalıcılığını sağladı mı?
7.	Görseller yerine sorular düz metin olsa daha mı iyi olurdu?
8.	Kahoot'la soru çözerken yaşadığın problemler var mı? Neler? (Soruları kolaylıkla okuyabiliyor musun? Seçenekleri kolaylıkla işaretleyebiliyor musun? İnternetin veya bilgisayarın yavaş olduğu durumlar seni etkiliyor mu?

9.	Kahoot! oyunu Almanca dersleri için kullanılmalı mıdır? Neden?
10.	Eklemek istediğin başka bir şey var mı?

Ek-5 Kahoot! Anketi

Sevgili Öğrenciler, Bu anket Kahoot hakkındaki görüşlerinizi belirlemek için yapılmaktadır. Cevaplarınız sadece bu araştırma için kullanılacaktır. Cümleleri okuyunuz ve karşısındaki ifadeleri kendinize göre (X) şeklinde işaretleyiniz. Katkılarınız için teşekkürler. Muslihiddin M. KAYACI
--

Sınıfım:	Cinsiyetim: () Kız () Erkek
-----------------	--------------------------------------

	 (Evet)	 (Kararsızım)	 (Hayır)
1. Kahoot'la soru çözmeyi seviyorum.			
2. Kahoot derslerime daha çok çalışmamı sağlıyor.			
3. Kahoot'la ders daha eğlenceli oluyor.			
4. Sınav sonucunu hemen göstermesi hoşuma gidiyor.			
5. Doğru ve yanlış cevaplarımı görmem hoşuma gidiyor.			
6. Kahoot'la soru çözmek beni strese sokuyor.			
7. Kahoot ile yaptığım her testte başarımın arttığını düşünüyorum.			
8. Kahoot'u kağıt testlerden daha çok seviyorum.			
9. Kahoot'un diğer derslerde de kullanılmasını isterim.			
10. Kahoot'la çözdüğümüz soru ve cevapları daha sonra kolaylıkla hatırlayabiliyorum			
11. Tahtaya yansıtılan soruları kolaylıkla okuyabiliyorum.			
12. Verdiğim cevapları arkadaşlarımın görmesi hoşuma gidiyor.			
13. Cep telefonumdan seçenekleri kolaylıkla işaretleyemiyorum.			
14. İnternet erişimi sınırlı olduğunda uygulama sırasında strese giriyorum.			
15. Doğru seçeneği arkadaşlarımla paylaşıyorum.			
16. Arkadaşlarımla yarışmaktan keyif alıyorum.			

Ek-6. Tutum Ölçeği

WEB 2.0 ARAÇLARINDAN “CANVA” VE “KAHOOT”UN İKİNCİ YABANCI DİL ALMANCA DERSİNDE KELİME ÖĞRENİMİNE KATKISI

Değerli öğrencim; Bu ölçme aracı “WEB 2.0 ARAÇLARINDAN “CANVA” VE “KAHOOT”UN İKİNCİ YABANCI DİL ALMANCA DERSİNDE KELİME ÖĞRENİMİNE KATKISI” konulu yüksek lisans tezi için görüşlerinizden yararlanılmak üzere hazırlanmıştır. Araştırmada istenilen amaca ulaşılabilmesi göstereceğiniz ilgiye ve vereceğiniz doğru cevaplara bağlıdır. Araştırmada toplanan bilgiler araştırma dışında herhangi bir yerde kullanılmayacaktır.

Desteğiniz için teşekkür ederim 😊

Muslihiddin M. KAYACI
Almanca Öğretmeni

Bölüm I – Kişisel Bilgiler

- Cinsiyetiniz:** a) Kız b) Erkek
- Sınıf:** a) 9 b) 10 c) 11 d) 12
- Bölüm:** a) Sözel b) Sayısal c) Eşit Ağırlık d) Dil
- Daha önce herhangi bir dersinizde Kahoot.it sitesini kendiniz aktif olarak kullandınız mı?**
a) Evet b) Hayır
- Kahoot.it internet sitesinin derslerde kullanımı hakkında ne derece bilgi sahibiydiniz? (Sadece birini işaretleyiniz.)**
a) Duymadım ve hiçbir bilğim yok.
b) Duydum ama derslerde kullanımı hakkında bir bilğim yok.
c) Derslerde kullanımı hakkında az miktarda bilgi sahibiyim.
d) Derslerde kullanımı hakkında oldukça bilgi sahibiyim.

Bölüm III	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç katılmıyorum
Aşağıdaki cümlelerin karşısında size en uygun olan kısmı (X) ile işaretleyiniz. Lütfen soru atlamayınız.					
İfadeler:					
1. Almanca sevdiğim bir derstir.					
2. Almanca'yı kullanabileceğim web sitelerine girerim.					
3. Almanca şarkılar dinlerim.					
4. Almanca dersinden korkuyorum.					
5. Almanca zor bir derstir.					
6. Almanca dersinde zaman çabuk geçiyor.					
7. Almanca zevkli geçen bir derstir.					
8. Mümkün olsa Almanca dersi yerine başka bir ders almak isterdim.					
9. Türkçe alt yazısız ya da dublajsız Almanca filmleri izlemem.					
10. Almanca bilmenin iş şansımı artıracağını düşünüyorum.					
11. Almanca hikaye kitapları okurum.					
12. Almanca sınavından çekinirim.					

13. Almanca dersini sıkıcı buluyorum.					
14. Almanca ders kitaplarını çalışmaktan hoşlanmam.					
15. Almanca yayın yapan televizyon kanallarını izlerim.					
16. Almanca bilgimi artırmak için daha çok zaman harcamak istiyorum.					
17. İlkokuldan itibaren Almanca dersi verilmesine karşıyım.					
18. Almanca'dan nefret ediyorum.					
19. Almanca oyunlar oynarım.					
20. Almanca öğrenmek benim için son derece gereksizdir.					
21. Almanca'yi yaşamımda birçok şekilde kullanacağıma inanıyorum.					
22. Almanca dersi benim için boşa zaman harcamaktır.					
23. Almanca ders saatinin sayısı azaltılırsa mutlu olurum.					
24. Almanca derslerinde işlenen konular önemlidir.					
25. Almanca derslerinde Almanca konuşmaktan hoşlanmam.					
26. Almanca çalışmak sinirimi bozar.					
27. Almanca yazılabileceğim yabancı arkadaşlar edinmeye çalışırım.					
28. Almanca dersini kaçırmak istemem.					
29. Almanca ödevlerini yapmaktan zevk alırım.					
30. Almanca çalışarak zamanımı boşa harcamam.					

Ek-7. Çalışma Resimleri

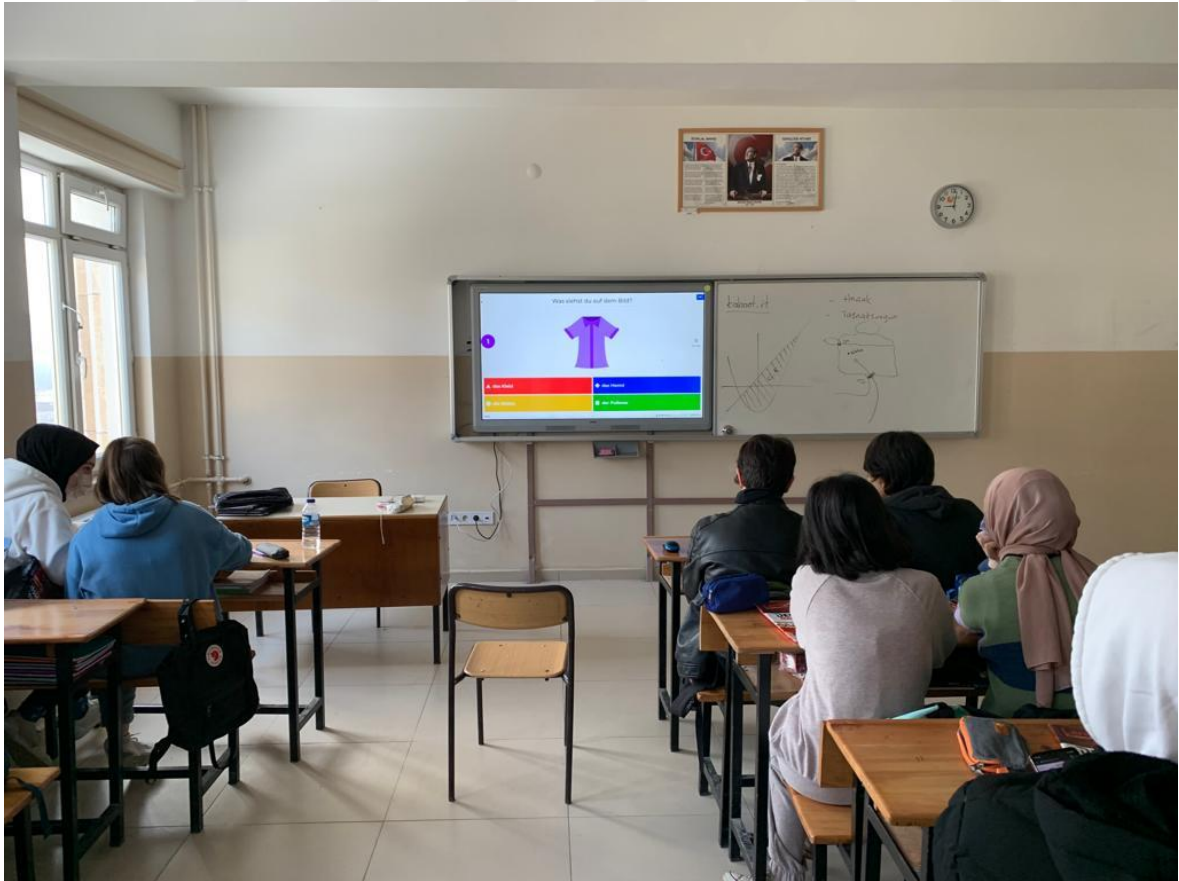














GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..