

2024

GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ABD

YÜKSEK LİSANS TEZİ

UĞUR ÇENET

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE QUIZLET WEB 2.0
ARACININ KULLANIMININ ETKİLİLİĞİNE İLİŞKİN BİR
KARMA META YÖNTEMİ ÇALIŞMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

UĞUR ÇENET

GAZİANTEP
TEMMUZ 2024

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

**YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE QUIZLET WEB 2.0
ARACININ KULLANIMININ ETKİLİLİĞİNE İLİŞKİN
BİR KARMA META YÖNTEMİ ÇALIŞMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

UĞUR ÇENET

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Melike ÖZYURT

GAZİANTEP
TEMMUZ 2024

TEZ ONAY SAYFASI**Öğrencinin Adı ve Soyadı :** Uğur ÇENET**Üniversite :** Gaziantep Üniversitesi**Enstitü :** Eğitim Bilimleri Enstitüsü**Ana Bilim Dalı ve Bilim Dalı :** Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı/Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı**Tezin Başlığı :** Yabancı Dil Öğretiminde Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Etkililiğine İlişkin Bir Karma Meta Yöntemi Çalışması**Tezin Savunma Tarihi :** 17/07/2024

Bu tezin yüksek lisans tezi olarak gerekli şartları sağladığını onaylarım.

Prof. Dr. Mehmet MURAT
Enstitü ABD Başkanı

Bu tez tarafımda okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Melike ÖZYURT
Tez Danışmanı

Bu tez tarafımızca okunmuş, kapsam ve niteliği açısından bir yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri
(Unvanı, Adı ve SOYADI)

İmzası

Doç. Dr. Melike ÖZYURT (Danışman)

Prof. Dr. Veli BATDI

Doç. Dr. Tarık TALAN

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Onayı

Doç. Dr. Mahmut KALMAN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde, bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu kabul ederim. Bu bilgiler doğrultusunda tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edilmesi halinde doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu onayladığımı beyan ederim.

İmza:.....
Adı ve Soyadı: Uğur ÇENET
Öğrenci Numarası: 212604111012
Tezin Savunma Tarihi:17/07/2024

ÖN SÖZ

Yabancı dil öğretiminde kalıcı ve etkin bir öğrenmeyi sağlamak için çeşitli yöntem ve teknikler kullanılmaktadır. Teknoloji ile bütünleşen çağımızda yabancı dil öğretiminde de kullanılan farklı uygulamalar mevcuttur. Bu araştırmada yabancı dil öğretimi üzerinde Quizlet Web 2.0 aracının ne düzeyde etkili olduğu karma-meta yöntem ile incelenmiştir.

Tez yazım sürecim boyunca beni ilgi, hoşgörü ve sabırla destekleyen, bu tezin tamamlanması için özveri gösteren kıymetli tez danışmanım Doç. Dr. Melike ÖZYURT'a, gerek ders dönemimde gerekse tez sürecinde engin bilgileri ile bana destek olan değerli hocam Prof. Dr. Veli BATDI'ya ve akademik hayatım boyunca beni destekleyen değerli annem, babam, kardeşim ve tüm öğretmenlerime şükranlarımı sunarım.

Akademik süreç içerisine dahil olmamda en büyük etken ve destekçim, hayatımın her alanında bana ışık olan sevgili hayat arkadaşım eşim Merve ÖZÇAM ÇENET ve varlığı ile hayatımın bütününe anlam katan canım kızım Merva ÇENET'e teşekkür ve sevgilerimi sunarım.

ÖZET

YABANCI DİL ÖĞRETİMİNDE QUIZLET WEB 2.0 ARACININ KULLANIMININ ETKİLİLİĞİNE İLİŞKİN BİR KARMA META YÖNTEMİ ÇALIŞMASI

ÇENET, Uğur
Yüksek Lisans Tezi,
Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı
Tez Danışmanı: Doç. Dr. Melike ÖZYURT
Temmuz-2024, 102 sayfa

Bu araştırmanın amacı yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının etkililiğinin karma meta yöntemi ile incelenmesidir. Karma meta yöntem, meta-analiz ve meta-tematik analiz olmak üzere iki aşamadan oluşmaktadır. Meta-analiz nicel boyutta incelenirken meta-tematik analiz ise nitel boyutta incelenmiştir. Araştırma kapsamında literatür derinlemesine taranmıştır. Meta-analiz bağlamında yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanıldığı nicel çalışmalardan deneysel ve yarı-deneysel öntest ve sontest kontrol gruplu çalışmalar belirli kriterlere göre araştırmaya dahil edilmiştir. Ulaşılan istatistiksel veriler ışığında genel etki büyüklüğü değerine ulaşılmıştır. Gerçekleştirilen analizler sonucunda yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının akademik başarı üzerinde olumlu ve geniş düzeyde ($g=0.82$) bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmaya dahil edilen çalışmalar kapsamında belirlenen moderatörlerden öğretim kademesi, ülke, yayın türü ve örneklem büyüklüğü moderatörlerine göre anlamlı bir farklılık oluşmazken uygulama süresi moderatörüne ($P=0.03<.05$) göre anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Araştırmanın ikinci boyutunu oluşturan meta-tematik analiz kapsamında doküman analizi gerçekleştirilmiş ve içerisinde Quizlet Web 2.0 aracı ile ilgili ham katılımcı görüşleri içeren çalışmalar içerisinde oluşturulan kodlar ile dil öğrenimine yansımaları, öğrenme-öğretme sürecine yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları, ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları, teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıklar ve teknoloji odaklı edinimler şeklinde yedi adet tema elde edilmiştir. Bu kapsamda ulaşılan sonuçlar; dil öğrenimine yansımaları temasında; kelime dağarcığını geliştirmesi, konuşma becerisini geliştirmesi, cümle kurma ve yazma becerisini desteklemesi açısından olumlu ve etkili olduğu yönündedir. Öğrenme-öğretme sürecine yansımaları temasında; eğlenceli olması, görsel ve işitsel olmasıyla dikkat çekici olması, öğrenmeyi desteklemesi, kullanışlı ve pratik olması, açısından olumlu ve etkili olduğu yönündedir. Öğrenci duyuşsal özelliklerine yansımaları temasında; motivasyonu artırırken kaygıyı azaltması, başarı ve gurur duygusunu yaşatması, özgür ve mutlu hissettirmesi, kazanma isteği oluşturmaya, çalışmayı sevdirmesi açısından olumlu ve etkili yönde bulunurken rahatsız edici olması, hayal kırıklığı oluşturmaya, dikkat dağıtması, akran zorbalığını teşvik etmesi, yanlış yapma korkusu oluşturmaya, sıkıcı olması açısından olumsuz yöndedir. Ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları temasında; anlık geri dönüt sağlaması, bireysel değerlendirme sağlaması, puan ve sıralama sisteminin öğrenimi desteklemesi, bilgiyi geri çağırmayı sağlaması

ve performansa göre düzenlenebilmesi açısından olumlu ve etkili olduđu yönündedir. Teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıklar temasında; göz sağlığını olumsuz etkilemesi, dijital içeriğin kalıcılığı olumsuz etkilemesi, internet kaynaklı bağlantı sorunlarının olması, kullanımı anlatan yönergelere ihtiyaç duyulması, uygulamada eksiklerin olması, kısaltma ve harf hassasiyetinin sorun oluşturması, sistemsel sorunlar olması, dijital içeriğin serbestlik sağlamaması ve verim olmaması açısından olumsuz yöndedir. Teknoloji odaklı edinimler temasında; hızlı erişilebilir olması, sorun çözme biçimini değiştirmesi, çok boyutlu öğrenmeyi sağlaması, zaman ve mekân sınırlamasını ortadan kaldırması, ücretsiz kullanılabilmesi ve sınav başarısını artırması açısından olumlu ve etkili yöndedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde öğrencilerin Quizlet Web 2.0 aracına karşı genel anlamda olumlu tutum gösterdikleri söylenebilir. Karma meta yöntem kapsamında meta-analiz ve meta-tematik analiz sonuçlarının tutarlı ve birbirini destekler nitelikte olduđu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar sözcükler: Quizlet, Yabancı Dil Öğretimi, Karma Meta Yöntem, Meta-Analiz, Meta-Tematik Analiz

ABSTRACT

A MIXED META METHOD STUDY ON THE EFFECTIVENESS OF USING QUIZLET WEB 2.0 TOOL IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

ÇENET, Uğur

Master Thesis

Department of Educational Sciences

Curriculum and Instruction Discipline

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Melike ÖZYURT

July-2024, 102 pages

The aim of this study is to examine the effectiveness of using Quizlet Web 2.0 tool in foreign language teaching with mixed meta method. The mixed meta-meta method consists of two stages: meta-analysis and meta-thematic analysis. While meta-analysis was examined in quantitative dimension, meta-thematic analysis was examined in qualitative dimension. Within the scope of the research, the literature was reviewed in depth. In the context of meta-analysis, experimental and quasi-experimental pretest and posttest studies with control groups were included in the research according to certain criteria among the quantitative studies using Quizlet Web 2.0 tool in foreign language teaching. In the light of the statistical data obtained, the overall effect size value was reached. As a result of the analysis, it was concluded that the use of Quizlet Web 2.0 tool in foreign language teaching has a positive and large effect ($g=0.82$) on academic achievement. It was determined that there was no significant difference according to the moderators determined within the scope of the studies included in the research, such as the level of teaching, country, type of publication and sample size moderators, while there was a significant difference according to the moderator of implementation time ($P=0.03<.05$). Within the scope of the meta-thematic analysis, which constitutes the second dimension of the research, document analysis was carried out and seven themes were obtained as reflections on language learning, reflections on the learning-teaching process, positive reflections on student affective characteristics, negative reflections on student affective characteristics, reflections on the measurement and evaluation process, limitations due to technology use and technology-oriented acquisitions with the codes created from the studies containing raw participant opinions about the Quizlet Web 2.0 tool. The results obtained in this context; in the theme of reflections on language learning; it is positive and effective in terms of improving vocabulary, improving speaking skills, supporting sentence construction and writing skills. In the theme of reflections on the learning-teaching process; it is positive and effective in terms of being fun, being remarkable with visual and auditory, supporting learning, being useful and practical. In the theme of reflections on students' affective characteristics, it is positive and effective in terms of increasing motivation, reducing anxiety, feeling a sense of success and pride, feeling free and happy, creating a desire to win, making them like to work, while it is negative in terms of being disturbing, creating frustration, distracting, encouraging peer bullying, creating fear of doing wrong, and being boring. In the theme of reflections on the measurement and evaluation process; it is positive and effective in terms of providing instant feedback, providing individual evaluation, supporting the learning of

the score and ranking system, providing information recall and being organized according to performance. In the theme of limitations arising from the use of technology; it is negative in terms of negatively affecting eye health, negatively affecting the permanence of digital content, having internet-related connection problems, needing instructions explaining the use, having deficiencies in the application, abbreviation and letter sensitivity being a problem, having systemic problems, digital content not providing freedom and not being efficient. In the theme of technology-oriented acquisitions; it is positive and effective in terms of being quickly accessible, changing the way of problem solving, providing multidimensional learning, eliminating time and space limitations, being free to use and increasing exam success. In this context, it can be said that students have a positive attitude towards Quizlet Web 2.0 tool in general. Within the scope of mixed meta-meta-method, it was concluded that the results of meta-analysis and meta-thematic analysis were consistent and supportive of each other.

Keywords: Quizlet, Foreign Language Teaching, Mixed Meta Method, Meta-Analysis, Meta-Thematic Analysis

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
TEZ ONAY SAYFASI	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
ÖN SÖZ.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	vi
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xii
KISALTMALAR	xiii

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem Durumu	2
1.2. Araştırmanın Amacı	6
1.3. Araştırmanın Önemi	6
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	7
1.5. Araştırmanın Sayıtları	8
1.6. Tanımlar	8

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Bilgi ve İletişim Teknolojileri	10
2.1.1. Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Eğitim Alanında Kullanılması	10
2.1.2. Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Eğitimde Kullanılmasının Yararları	11
2.2. Web Araçları	13
2.2.1. Web 1.0	13
2.2.2. Web 2.0	14
2.2.3. Web 3.0	15
2.2.4. Dil Eğitiminde Kullanılabilecek Web 2.0 Araçları	16
2.3. Quizlet Çevrimiçi Kelime Kartı Uygulaması	17
2.4. İlgili Araştırmalar	20
2.4.1. Yurt İçi Yapılan Araştırmalar.....	20
2.4.2. Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar	23

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Meta-Analiz	26
3.1.1. Meta-Analiz Tanımı	27
3.1.2. Meta-Analiz Sürecinin Aşamaları	27
3.1.3. Etki Büyüklüğü	28
3.1.4. Model Seçimi	29
3.1.5. Moderatör Seçimi	29
3.1.6. Yayın Yanlılığı	29
3.1.7. Verilerin Toplanması	30
3.2. Meta-Tematik Analiz	30
3.2.1. Meta-Tematik Analiz Sürecinde Verilerin Toplanması	33
3.2.2. Meta-Tematik Analiz Sürecinde Verilerin Analizi	33
3.2.3. Meta-Tematik Analiz’de Geçerlik ve Güvenirlik	36

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Meta-Analiz Sürecine İlişkin Bulgular	39
4.2. Meta-Tematik Analiz Sürecine İlişkin Bulgular	45
4.2.1. Quizlet Kullanımının Dil Öğrenimine Yansımaları	45
4.2.2. Öğrenme-Öğretme Sürecine Yansımaları	48
4.2.3. Öğrenci Duyuşsal Özelliklerine Olumlu Yansımaları	54
4.2.4. Öğrenci Duyuşsal Özelliklerine Olumsuz Yansımaları	57
4.2.5. Ölçme ve Değerlendirme Sürecine Yansımaları	59
4.2.6. Teknoloji Kullanımı Kaynaklı Sınırlılıklar	62
4.2.7. Teknoloji Odaklı Edinimler	66

BÖLÜM V

TARTIŞMA

5.1. Meta-Analiz Sürecine İlişkin Tartışma	70
5.2. Meta-Tematik Analiz Sürecine İlişkin Tartışma	74

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Meta-Analiz Sürecine İlişkin Sonuçlar	77
6.2. Meta-Tematik Analiz Sürecine İlişkin Sonuçlar	78
6.3. Öneriler	80
6.3.1. Araştırma Sürecine Yönelik Öneriler	80

6.3.2. Uygulama Sürecine Yönelik Öneriler	82
---	----

KAYNAKÇA	84
ÖZGEÇMİŞ	102
VITAE	102



TABLÖLAR LİSTESİ**Sayfa**

Tablo 1. Meta-Analiz ile Akademik Başarıya Yönelik Yürütülen Çalışmaların İstatistikî Değerleri.....	39
Tablo 2. Moderatör Analizine Göre Analize Dâhil Edilen Çalışmaların Genel Etki Büyüklükleri.....	40
Tablo 3. Rosenthal Korumalı N Sayısı Analiz Bulguları	44

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1. Quizlet giriş sayfası	19
Şekil 2. Quizlet örnek çalışma seti.....	19
Şekil 3. Meta-analiz süreç grafiği	28
Şekil 4. PRISMA akış diyagramı.....	35
Şekil 5. Analize dâhil edilen çalışmaların akış şeması.....	36
Şekil 6. Çalışmaların etki büyüklüklerine ait huni grafiği	43
Şekil 7. Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının dil öğrenimine yansımaları.....	45
Şekil 8. Quizlet web 2.0 aracının kullanımının öğrenme-öğretme sürecine yansımaları	48
Şekil 9. Quizlet web 2.0 aracının kullanımının öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları	55
Şekil 10. Quizlet web 2.0 aracının kullanımının öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları	58
Şekil 11. Quizlet web 2.0 aracının kullanımının ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları	60
Şekil 12. Quizlet web 2.0 aracının kullanımının teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıkları	62
Şekil 13. Quizlet web 2.0 aracının kullanımının teknoloji odaklı edinimleri	66

KISALTMALAR

BİT: Bilgi ve İletişim Teknolojileri
Q: Homojenlik Testi
ES: Etki Büyüklüğü
SE: Standart Hata
I²: Homojenlik Testi (Yüzde)
p: İstatistiksel Anlamlılık
n: Örneklem Sayısı
d: Cohen's d
CMA: Comprehensive Meta Analysis



BÖLÜM I

GİRİŞ

Günümüz dünyasında, küreselleşme ile dijitalleşmenin birbirini karşılıklı bir şekilde etkilemesiyle geniş çaplı bir değişim çağına girilmiştir (Erkman vd., 2019). Teknoloji çağı olarak adlandırılan bu çağ ile birlikte ihtiyaçlar da artmıştır. Bilgisayar, telefon, tablet gibi teknoloji tabanlı araçlar artan ihtiyaçlar sonucu gelişim göstermiştir. Teknoloji, bilgi işleme şeklinde tanımlanmanın yanında bilgiyi işleyip araştırma ve geliştirme ile üretim yapmak ve bu vesile ile de insanlara sunulan hizmetin kalitesini artırmak şeklinde de tanımlanmıştır (Batur & Uygun, 2012). Gelişen teknolojinin en fazla etkilediği alanlar arasında eğitim de yer almaktadır (Çelik, 2022). Öte yandan gelişen teknolojiyle beraber Covid-19 pandemisi de eğitim sistemlerini ciddi bir şekilde etkilemiş ve dijital öğrenme alanlarına olan ilgi önemli ölçüde artmıştır (Dutta & Nessa, 2022).

Eğitim alanındaki bu güncel yönelimler, durmaksızın değişim gösteren dünya düzenine ayak uydurarak çağın gerisinde kalmama açısından önemlidir. Bu amaçla inşa edilen eğitim programları, eğitim yöntem-teknikleri ve ders içeriklerinin hedefi, öğrenenlerin gerçek dünyada ihtiyaç duyacakları becerileri kazanmalarındır (Zeybek, 2019). Birçok çalışma öğretmenlerin ders planlama ve uygulama aşamalarını yürütürken bilgi ve iletişim teknolojilerinden faydalanmalarının önemli olduğuna vurgu yapmıştır. Bu çalışmalarda, güncel öğretim teknolojileri ile bilgi ve iletişim teknolojilerinin öğretmen tarafından kullanılmasının öğrenme-öğretme sürecini daha etkileşimli hale getirerek verimi artırdığı ifade edilmektedir (Çetin & Mahiroğlu, 2008; Yeşiltaş & Turan, 2015; Yünkül, 2019). Günümüz öğrencilerinin teknoloji tabanlı uygulamalar ile iç içe yaşayan Z kuşağı öğrencileri oldukları düşünüldüğünde, güncel teknolojilerin öğrenme ve öğretme süreçlerinde kullanılmasının, öğrencilerin farklı zeka türlerine (sözel, görsel, işitsel zeka vb.) göre bilgiyi kalıcı hale getirip özgün

biçimde kullanmaları açısından da önemli olduğu ifade edilebilir (Korkmaz, vd., 2019). Teknolojinin eğitime entegre olması ile birlikte eğitimde yeni uygulamalar ve yöntemler ortaya çıkmıştır (Akbaş, 2023). Bu teknolojik uygulamalar arasında sıkça kullanılan Web 2.0 araçları önemli bir yere sahiptir. Web 2.0 araçları şeklinde isimlendirilen internet ağı teknolojileri; bilgiyi görsel hale getirme, iletişim, bilgiye erişme ve bilgiyi paylaşma, etkileşim, işbirliğine dayanan içerik oluşturma ve depolama, bu içerikleri paylaşma, değerlendirme gibi çeşitli olanakları her düzeyden kullanıcıya kolay kullanılabilir bir biçimde sunmaktadır (Ajjan & Hartshorne, 2008; Altun, 2008). Web 2.0 kavramı, katılımlı ortam oluşturmaya imkan veren birkaç uygulamayı içeren çerçeve bir kavramdır. Bu kavram ilk kez Media Live International ve O'Reilly tarafından Amazon, Ebay, Google gibi internet dünyasının öncü firmalarının organize ettiği bir konferansta kullanılmıştır. Web 2.0 kavramı bu konferansta kurallar vasıtasıyla açıklanmaya çalışılmış ve “platform olarak ağ” benzetmesi yapılmıştır (Horzum, 2010; O'Reilly, 2005). Web 2.0 teknolojisi sayesinde teknik kişilerin kullanımındaki sabit klasik web okuryazarlığından; genel kullanıcıların bulunduğu, web okuryazarlığına geçilmiştir (O'Reilly, 2005). İnteraktif uygulamalar ile kullanıcının eğitim süreci içerisinde aktif bir rol almasına olanak sağlayan Web 2.0 araçları kalıcı öğrenmeyi desteklemektedir. Aktif katılım sayesinde öğrenciler, bilgiyi tüketmek yerine bilgiyi üretmeye, eleştirel ve yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmeye imkan bulmaktadırlar (Elmas & Geban, 2012).

1.1. Problem Durumu

Etkili bir iletişim kurabilmek için kelimelere ihtiyaç vardır. Bir dili etkili bir biçimde kullanabilmek yeteri kadar kelime bilmekle ilişkilidir. Her ne kadar dilbilgisi iyi olsada bireyin duygu ve düşüncelerini doğru bir biçimde ifade etmesi kelimelerle gerçekleşmektedir. Yabancı bir dilde akıcı bir biçimde konuşma ve okuduğunu anlama için yeterli kelime bilgisine sahip olmak çok önemlidir (Biçer, 2011). Yabancı dil olarak İngilizce öğrenenler, dili etkili bir biçimde konuşabilmek için binlerce kelime öğrenmelidir. Fakat okul ortamında bu sayıda kelime öğrenmek için yeteri kadar zaman yoktur (Çaparlar, 2021). Bilgisayar ve internet teknolojilerindeki ilerlemeler, dil öğrenme ve öğretme süreçlerinde devrim niteliğinde gelişmelere yol açmıştır. Bunlar; bilgisayar destekli dil öğrenimi (CALL), teknoloji ile geliştirilmiş öğrenme (TEL) ve web ile geliştirilmiş dil öğrenimi (WELL) benzeri kavramlardan bilgi ve

iletiřim teknolojilerine (BIT) kadar uzanmaktadır. (Levy & Stockwell, 2007; Nami vd., 2016; Paulsen, 2002).

Dil öğrenimi gerekleřirken öğrenciler dijital araçlardan faydalanabilirler. İdeal öğrenim ortamının oluřturulması ve dijital araçların seilmesi hassas bir alıřma gerektiren bir süreçtir. Gemiřte dil öğreniminde filmler, ses kasetleri ve televizyonlar gibi teknolojik araçlar kullanılmıřtır. Günümüzde ise geliřen teknoloji ile beraber yabancı dil öğrenenler iin geleneksel dil öğrenme yöntemlerinden daha etkileyici ve eğlenceli yöntem ve araçlar mevcuttur (İnci, 2020). Web 2.0 araçları da bu yöntem ve araçlar arasında yer almaktadır. Web 2.0 araçlarının oėu spesifik olarak eğitimde kullanma amacıyla tanımlanmamıř olmasına raėmen eğitim alanında kullanılabilecek özelliklere sahiptirler (Ferdig, 2007). Özellikle Web 1.0'dan Web 2.0'a geilmesi öğrencilerin eğitim-öėretim sürecindeki rollerinde de deėiřikliėe sebep olmuřtur. Bu geiř öğrencileri yalnızca “öėrenen” olmak yerine yeni bir dil öğrenme sürecinin aktif katılımcıları haline getirmiřtir (een, 2020).

Web 2.0 araçları ierik üretme ve yayınlama imkânı sunarak öğrencilerin yaratıcılıklarını geliřtirmeye yardımcı olmaktadır (Erstad, 2008). Bu sayede öğrenciler bireysel öğrenme deneyimlerini oluřturacak fırsatları yakalayabilmektedirler. Bu bağlamda Web 2.0 teknolojileri ok yönlü ve eřitli kaynaklara sahiptir. Bu yönleriyle Web 2.0 araçları öğrencilere daha ekici ve zengin bir öğrenme ortamı sunmada kullanılabilir (een, 2020). Yabancı dil öėretiminde de kullanılan birok Web 2.0 aracı vardır. Kahoot, Quizizz, Plickers, Quizlet gibi uygulamalar yabancı dil öėretiminde sıka kullanılan Web 2.0 araçlarındandır. Alanyazında yurtiinde ve yurtdıřında Web 2.0 araçlarının eğitim-öėretim sürecinde kullanılmasını konu edinen birok araştırma yer almaktadır. İncekar (2023), Kahoot! Web 2.0 aracının öğrencilerin kelime öğrenme başarısı ile öğrenci motivasyonları üzerindeki etkisini arařtırmıřtır. Kasap (2023) ise Kahoot! Web 2.0 aracının, öğrencilerin kelime öğrenme başarısına etkisinin yanında bu kelimelerin ne kadar kalıcı olduėu üzerine bir araştırma gerekleřirmiřtir. Hashim vd. (2018), gerekleřtirdikleri arařtırmada bir deėerlendirme aracı olarak Kahoot! Web 2.0 aracının etkisini belirlemeyi amaçlamıřlardır. Kariko & Ayuningtyas (2021) ise Kahoot! ve Quizizz Web 2.0 aracının pandemi döneminde oyunlařtırma deneyimine sunduėu katkıyı ortaya koymayı amaçlamıřlardır. Babacan (2021), lise öğrencileriyle gerekleřtirdiėi

araştırmasında Plickers Web 2.0 aracının öğrencilerin kelime öğrenme motivasyon, kaygı ve başarılarına etkisini incelemiştir. Gürışık (2018) ise Plickers Web 2.0 aracına öğretmen ve öğrenci bakış açılarını ortaya koymak amacıyla ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite kademelerinde bir araştırma gerçekleştirmiştir. Karakaya (2020), ortaokul öğrencileri üzerinde Plickers Web 2.0 aracının etkisini tespit etmek amacıyla geleneksel yöntem ve Plickers'ın karşılaştırıldığı deneysel bir araştırma gerçekleştirmiştir. Lebedeva vd. (2023) ise araştırmalarında, Socrative ve Plickers Web 2.0 araçlarının öğrenme ortamlarındaki etkililiğini incelemek amacıyla bu iki uygulamayı karşılaştırmışlardır. Naqiyah vd. (2019), Plickers Web 2.0 aracını bir öğretim modeli olarak kullanarak bu uygulamanın fizik öğrenimi üzerindeki etkisini belirlemek ve öğretim sürecinden sonra öğrencilerin problem çözme becerileri üzerindeki değişimi belirlemeyi amaçlayan nicel bir araştırma gerçekleştirmişlerdir. Kazemnia (2022) ise Quizizz Web 2.0 aracının oyun tabanlı öğrenme platformu olarak ana dili Türkçe olan öğrencilere İngilizce öğretmedeki etkisini tespit etmeyi amaçlayan bir araştırma yürütmüştür. Çevikbaş (2019), üniversite öğrencileri ile yürüttüğü araştırmasında Quizizz Web 2.0 aracının İngilizce'yi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin kelime öğrenmedeki başarıları ve motivasyonlarını tespit etmeyi amaçlamıştır. Barboza vd. (2023) Quizizz Web 2.0 aracının bir dijital değerlendirme aracı olarak öğrencilerin İngilizce gramer yeterlilikleri üzerindeki etkisini tespit etmeyi amaçlayan bir araştırma gerçekleştirmişlerdir. Lim & Yunus (2021) Quizizz Web 2.0 aracının öğretme ve öğrenme sürecinde kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerine odaklanan bir araştırma gerçekleştirmişlerdir. Quizlet Web 2.0 aracının ise yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisini inceleyen araştırmaların yoğunlukta olduğu görülmektedir (Aksel, 2021; Apriliani, 2021; Arslan, 2020; Atalan, 2022; Baş & Temizyürek, 2022; Bayraktar Balkır, 2023; Chen, Yang & Mei, 2021; Cheng, 2022; Cho, 2021; Çaparlar, 2021; Çinar, 2019; Fithriani, 2021). Bu kapsamda düşünüldüğünde alanyazında Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisine bütüncül bir biçimde yaklaşan ve sonuçları analiz ederek daha genel bir yargıya ulaşmayı amaçlayan az sayıda çalışma mevcuttur. Bu açıdan bu çalışma yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının etkililiğinin ne düzeyde olduğuna odaklanacaktır.

Quizlet, Andrew Sutherland tarafından 2005 yılında keşfedilmiştir. Sutherland, kelime bilgisi sınavına hazırlanmak amacıyla kelime kartları oluşturmuştur. Quizlet'in başarılı olduğunu fark ettikten sonra bu Web 2.0 aracını arkadaşlarına önermeye başlamıştır. Quizlet kısa sürede küresel bir şöhrete kavuşmuştur (Kurtoğlu, 2021). Quizlet ayda 60 milyon kullanıcıya hizmet vermektedir. 350 milyon çalışma setinin oluşturulduğu Quizlet Web 2.0 aracında 3 milyar çalışma oturumu bulunmaktadır (Quizlet, 2024). Öğretmenler ve öğrenciler; kişisel bilgisayarlarından, Google Android ve Apple iOS cihazlarından Quizlet'e kolayca erişim sağlayabilirler (Dizon, 2016). Tüm bu bilgiler ışığında bu çalışmada Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğrenimindeki etkililiğini araştırmak amaçlanmıştır. Bu kapsamda araştırmanın alt problemleri şu şekildedir:

1. Meta-analiz kapsamında;

a. Yabancı dil öğreniminde Quizlet Web 2.0 aracının, kullanımının incelendiği çalışmaların istatistiki verileri ışığında, akademik başarı üzerindeki etki büyüklüğü nedir?

b. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının incelendiği çalışmaların öğretim kademelerine göre etki büyüklükleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

c. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının incelendiği çalışmaların örneklem büyüklüklerine göre etki büyüklükleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

d. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının incelendiği çalışmaların uygulama sürelerine göre etki büyüklükleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

e. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının incelendiği çalışmaların uygulandıkları ülkelere göre etki büyüklükleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

f. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının incelendiği çalışmaların yayın türlerine göre etki büyüklükleri arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

2. Meta-tematik analiz kapsamında;

a. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının dil öğrenimine yansımaları nelerdir?

b. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının öğrenme-öğretme sürecine yansımaları nelerdir?

c. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları nelerdir?

d. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları nelerdir?

e. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları nelerdir?

f. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıkları nelerdir?

g. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının teknoloji odaklı edimleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Günümüze kadar çeşitli araştırmalar yabancı dillerin öğretilmesinde Quizlet'in kullanımını araştırmıştır. Quizlet'in öğrenmeye olumlu katkısı olduğu sonucuna ulaşmışlardır (Masgoret & Gardner, 2003). Quizlet sayesinde öğrencilerin öğrenmeye daha hevesli oldukları, kolay sıkılmadıkları ve Quizlet Web 2.0 aracıyla derse daha fazla ilgi gösterdikleri anlaşılmıştır (Setiawan & Wiedarti, 2020). Quizlet'in hem sözel hem de görsel öğeler içermesi, öğrencilerin interaktif katılımını sağlaması, rekabetçi bir ortam oluşturması ve kendini değerlendirme imkânı sunması dil öğrenimi açısından katkı sağlayabilecek bir yapı oluşturmaktadır. Bu bilgiler ışığında bu çalışmanın amacı, Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğrenimi üzerindeki etkisini incelemektir. Bu nedenle bu çalışmada Quizlet'in dil öğrenimi üzerine etkisinin incelendiği çalışmaların hem nicel hem nitel boyutlarda değerlendirilmesi bu çalışmanın temel amacıdır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Eğitim disiplini yaşamdan bağımsız düşünülemez. Bu nedenle güncel değişimler ve ilerlemelerden etkilenir. Bu etkilerin eğitim üzerindeki etkisini

incelemek ve değerlendirmek amacıyla birçok çalışma yapılmaktadır. Bu çalışmaların sonuçları çeşitli değişkenler açısından farklılık göstermektedir. Bu farklılıklar sebebiyle araştırılan konu üzerinde bir yargıya varmak güç olabilir. Bu açıdan düşünüldüğünde Quizlet Web 2.0 aracının etkililiği üzerine yapılan çalışmaların bir araya getirilip incelenmesi bir yargıya varma ve doğru bir değerlendirme yapılabilmesi açısından önemlidir. Bu bağlamda bu araştırmanın temeli Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisi hakkında tarafsız ve genellenebilir bir yargıya ulaşma üzerine kuruludur. Bu amaç doğrultusunda karma meta yöntem kullanılmıştır. Nicel boyutta meta-analiz ve nitel boyutta meta- tematik analiz kullanılmıştır. Meta-analiz kapsamında Quizlet Web 2.0 aracının akademik başarıya etkisi, meta-tematik analiz kapsamında Quizlet Web 2.0 aracının dil öğrenimine yansımaları, öğrenme-öğretme sürecine yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları, ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları, teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıklar ve teknoloji odaklı edinimler üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Araştırmayı gerçekleştirmek adına literatür derinlemesine incelenmiştir. Analize dahil edilmek üzere seçilen çalışmalar titizlikle seçilmiş ve bu veriler ışığında bir sonuca ulaşılmıştır. Bu araştırmada Quizlet'in etkisini incelemek adına öğrenciler üzerinde uygulama yapmak yerine hali hazırda literatürde fazlaca bulunan çalışmalar üzerinden bir yargıya ulaşmak ve böylece konu hakkındaki artı ve eksi yönleri açık bir biçimde ortaya koymak amaçlamıştır. Bu yönüyle araştırma alan yazındaki diğer çalışmalardan farklılaşmaktadır. Ayrıca araştırmanın sonuçlarının gelecekte yapılacak çalışmalara da ışık tutacağı düşünüldüğünde araştırmanın önemi artmaktadır.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Quizlet Web 2.0 aracının etkililiğinin karma-meta yöntemi ile incelendiği bu çalışma;

- 1.Karma-meta yönteminin sınırlılıkları,
- 2.Deneysel ve yarı-deneysel yöntemlerle çalışılan ve ön test-son test verilerini içeren nicel çalışmalarla,
- 3.Katılımcı görüşlerinin yer aldığı ham veriler içeren nitel çalışmalarla,
- 4.İnternet veri tabanları üzerinden ulaşılan 2016-2023 yılları arasında yayımlanan makale, yüksek lisans ve doktora tezleriyle,

5. Quizlet Web 2.0 aracını yabancı dil öğretimi alanında kullanan çalışmalarla,

6. Yayımlandığı dil İngilizce ve Türkçe olan çalışmalarla ve

7. Karma-meta yönteminin dahil edilmekriterlerini içeren çalışmaları sınırlandırılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sayıtları

Araştırmanın sayıtları aşağıda sıralanmıştır.

1. Araştırma kapsamına uygun bulunarak dahil edilen çalışmaların bilimsel etiğe uygun ve tarafsız bir biçimde oluşturulduğu,

2. Dahil edilen araştırmaların geçerlik ve güvenirlik çalışmalarının araştırmacılar tarafından eksiksiz yapıldığı varsayılmıştır.

1.6. Tanımlar

Meta-Analiz: Birbiriyle ilişkili olmayan birden fazla araştırmanın sonuçlarını bütünlleştirme ve elde edilen bulguların istatistiksel analizini yaparak yeniden yorumlama olarak ifade edilebilir (Lipsey & Wilson, 2000).

Meta-Tematik Analiz: Nitel olarak çalışılan, doküman incelemesi kullanılarak bir araya getirilen araştırmalarda, bu araştırmaların içerdiği verilerin ortak bir düzlem üzerinde tema ve kodlar ile anlamlandırılmasıdır (Batdı, 2019).

Karma-Meta Yöntem: Karma-meta yöntem, doküman analizi kullanılarak nicel boyutta meta-analiz ile nitel boyutta meta-tematik analizin birleşimi şeklinde tanımlanabilir (Batdı, 2021).

Web 2 Araçları: Web 2.0 araçları kullanıcılarının birbirinden farklı ve güncel içerikler (animasyon, görsel, grafik, video, müzik vs.) üretebilmelerine, bu içerikler üzerinde değişiklik yapabilmelerine ve başkaları ile paylaşabilmelerine olanak sağlayan iki yönlü etkileşim imkânı sunan internet teknolojisidir (Bucak, 2024).

Quizlet: Quizlet çevrimiçi olarak kullanılan bir kelime kartı uygulamasıdır. İnternet bağlantısı ile bilgisayar veya mobil cihazlar üzerinden kullanılabilir. Kelime kartı uygulaması olarak popüler olan Quizlet ekstra özellikler alınmadığı takdirde ücretsiz kullanılabilir.

Yabancı Dil Öğretimi: Yabancı dil öğretimi, spesifik bir hedef için bireyin anadili haricinde başka bir dil ile kendini ifade edebilmede yeterli düzeye gelmesi için tasarlanan etkinliklerin toplamıdır (Gömlüksiz & Elaldı, 2011).



BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Bilgi ve İletişim Teknolojileri

Bilginin genel tanımı, gözlem, araştırma veya öğrenme vasıtasıyla edinilen sonuç şeklindedir. Bir başka ifadeyle bir şeyin zihinde bir şey biçiminde kavranılması olarak ifade edilebilir (Topdemir, 2009). İletişim ise bireylerin sahip oldukları bilgilerin çeşitli yöntemler ile diğer bireylere aktarılması olarak tanımlanmıştır (TDK, 2015). Teknoloji; internet, yazılım, donanım, veri tabanı, bilgisayar ve elektronik posta gibi her çeşit uygulamadan meydana gelmektedir (Tubaishat vd., 2016). Bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT); bilgiye ulaşma ve işleme, bilgileri depo etme ve iletme işlerini gerçekleştirebilen araçlar şeklinde tanımlanabilir (Heeks, 1999).

Bélanger ve Crossler (2011), BİT içerisinde internet ve yazılım gibi geleneksel bilgisayar teknolojilerinin yanı sıra bulut, sosyal medya ve mobil teknolojilerin de yer aldığını vurgulamıştır. Fakat sıklıkla kullanılan BİT terimini küresel anlamda tanımlamak güçtür. Çünkü bu terime yüklenen anlamlar konuya göre farklılık göstermektedir. BİT ile ilgili kullanım alanlarını dört ana başlık altında inceleyebiliriz. Bunlar; yönetim, ekonomi, sosyoekonomik gelişmeler ve eğitim olarak ifade edilebilir (Zuppo, 2012).

2.1.1. Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Eğitim Alanında Kullanılması

Eğitim-öğretim sürecinin etkililiğini artırmak, öğretimi daha kolay hale getirmek, kalıcılığı artırmak, duyu organlarının tümüne hitap edebilmek, öğretmen merkezli yapıdan öğrenci merkezli yapıya geçebilmek ve derse olan ilgiyi sürekli üst seviyede tutmak amacıyla geçmişten günümüze birçok eğitim-öğretim yöntem-teknik ve yaklaşımları geliştirilmiştir (Çiftçi, 2023). Sürekli ilerleme gösteren teknolojinin eğitim-öğretim sürecini destekleme ya da süreçte uygulayıcı olarak rol alması kaçınılmaz bir hal almıştır. Öğrencilerin bireysel özelliklerine ve farklılıklarına dayanan öğrenme-öğretme ortamları BİT katkısıyla düzenlenmektedir. Teknoloji

öğretim araçlarının daha erişilebilir bir hal almasını sağlamakta yetim duyu organlarına hitap eden öğrenme ortamları oluşturulmasına olanak sunmaktadır. Bu sayede sınıf içi ve dışı öğrenme- öğretme ortamlarının etkili ve verimli hale gelmesi sağlanmaktadırdır (Akkoyunlu & Yılmaz, 2005).

Öğretimde teknoloji çağı ile birlikteoluşan ihtiyaçlar BİT kullanımı ile karşılanmaktadır. Bu sebeple öğretimde BİT kullanımı yeni ve çağdaş bir öğrenme modeli olarak kabul edilebilir (Çakıcı, 2016). Toro ve Joshi (2012), bilgi ve iletişim teknolojilerini eğitimdeki fırsatların çeşitlendirilmesi ve uzaktan eğitim içeriklerinin sağlanması için güçlü bir araç olarak ifade etmektedirler. BİT kullanımı ile birlikte öğrenme ve öğretme ortamlarında kullanılacak olan materyallerin birden fazla duyuya hitap etmesi ve akılda kalıcılığı sağlaması da BİT kullanımının yararları arasında görölmektedir. Bunun yanı sıra BİT ile eğitim sistemlerinin birleştirilmesi önem arz etmektedir. Bu birleşim sayesinde eğitim için ayrılmış kaynakların etkin bir biçimde kullanılması, ders ortamında esneklik sağlanması ve devamlı olan bilgi aktarımını kalıcı ve etkin bir şekilde sürdürülebilmesi mümkün olmaktadır (Göktaş vd., 2010).

2.1.2. Bilgi ve İletişim Teknolojilerinin Eğitimde Kullanılmasının Yararları

Dijital çağda çocuklar, doğumlarından itibaren teknolojik cihazların hakim olduğu ve insan hayatıyla bütünleştiği teknoloji ile iç içe yaşamaktadırlar (Miller, 2009). Prensky (2001) tarafından “Dijital Yerliler” ve Tapscott (1998) tarafından ise “Net Nesli” olarak adlandırılan yeni nesil, bilgisayar, cep telefonları, tablet, mobil uygulamalar, internet gibi teknoloji ürünleriyle doğuştan itibaren tanışan ve bunları keyifle kullanan bir nesildir (Çaparlar, 2021). Teknoloji ile eğitimin bütünleşmesi, her eğitim kademesindeki öğrencilere pozitif yönde etki etmektedir (Ribeiro, 2015). Teknoloji eğitime gelişerek olumlu yönde etki etmeye ve bu alanda önemli bir görev almaya devam etmesi beklenmektedir. (Alberth, 2013). Bu sebeple öğretmenlerin daha zengin bir öğrenme öğretme ortamı oluşturmak ve yeni neslin ihtiyaçlarına cevap verebilmek için teknolojinin eğitime entegrasyonunu kabul etmeleri önemlidir (Denker vd., 2018).

Twyman & Tindall (2006), teknolojiyi kullanmanın öğrencilerdeki etkisini inceledikleri çalışmada, teknoloji kullanımının öğrenciler üzerinde pozitif bir etkisi

olduğunu ve öğrencilerin güçlü taraflarını desteklerken zayıf taraflarını ise iyileştirdiği sonucuna ulaşmışlardır. Salsbury (2006) ise coğrafi alanların kelime bilgisinin öğretici sunumu, bilgisayar ile desteklenmiş bir anlatım ve herhangi bir anlatım olmadan şeklinde üç farklı grup ile yürüttüğü çalışmada, bilgisayar ile desteklenmiş anlatımın diğerlerine göre daha etkili olduğunu ve bu nedenle geleneksel yöntemler yerine kullanılan teknoloji destekli eğitimin daha etkili bir yöntem olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Günümüzdeki öğrenciler okul harici ortamlarda birbirinden farklı teknolojik araçlar ile karşılaşır ve aynı zamanda daha gelişmiş kaynaklarla etkileşim halinde olurlar. Öte yandan kitle iletişim araçları ile istedikleri tüm bilgilere kolayca ulaşabilirler. Bu nedenle eğitimde teknolojinin kullanımı önemlidir (Lawrence, McNeal & Yıldız, 2009). Montali & Lewandowski (1996)'nin araştırmasına göre, teknoloji okuma pratiği yapmayı kolaylaştırmakta ve başarıyı artırmaktadır. Öğretmenin sürekli desteği olmadan öğrencinin bireysel olarak okuyup anlamasını desteklemektedir. Ayrıca öğrencilerin telaffuz becerilerini geliştirmekte ve motivasyonu artırmaktadır.

BİT'i merkeze alan bir öğretim şeklinin eğer doğru biçimde planlanırsa öğrenme ve öğretme sürecinde fırsat eşitliğini sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca BİT'in eğitim ile bütünleştirilmesi öğrenmeyi daha kolay hale getireceğinden kademe farketmeksizin hem öğrencilerin hem de öğretmenlerin yararına olacağı ifade edilebilir (Das, 2019). BİT; kırsal bölgelerde yaşayan ve eğitim imkânına erişemeyen bireylere, kadın ve kız çocuklarına, azınlık durumunda bulunanlara, eğitim açısından yoksun durumda kalabilen engelli bireylere, yaşlı bireylere ve çeşitli nedenlerle eğitim imkânı olmayan herkese bir fırsat oluşturmaktadır (Tinio, 2003).

Bilgi ve İletişim Teknolojileri öğrenmeyi zamandan ve mekandan bağımsız hale getirmektedir. Öğretmenin hazırladığı sunum ve içeriklere öğrenciler tarafından ulaşılması çok geniş bir zaman dilimine yayılmaktadır. Bu da öğrencilerin istedikleri zamanda ve istedikleri yerde eğitim içeriklerine ulaşabilmesini sağlamaktadır (Fu, 2013; Tinio, 2003). BİT sayesinde eğitim her an erişilebilir bir nitelik kazanmaktadır. BİT'in en önemli özelliklerinden biri de uzaktan eğitim imkânı sunmasıdır. Bilişim teknolojileri genel anlamda bilginin daha yaygın hale gelmesi olarak tanımlanabilir.

BİT, internet aracılığı ile sanal laboratuvar ve kütüphane gibi araçlara erişimi, Web aracılığı ile bilgi kümelerinin oluşmasını sağlar. Akademik veri tabanlarına sahip Web siteleri aracılığı ile bilgiye global çapta özgür bir şekilde ulaşılabilir (Foutsitzi & Caridakis, 2019).

2.2. Web Araçları

Kökeni İngilizce olan Web kavramı dünya çapında ağ anlamına gelmektedir. İnternet ise bilgisayarlar arasındaki çevrimiçi bağlantıyı sağlayan en büyük teknoloji ve bilgi ağıdır. Bilgiye kolay erişim sağlaması ve insan yaşantısı için sağladığı kolaylıklar sebebiyle internet oldukça yaygın bir hal almıştır. İnternet gelişim gösterdikten sonra birçok hizmet alanı ortaya çıkmıştır ve Web bunlardan yalnızca bir tanesidir. İlk olarak 1989 ile 1990 yılları arasında İsviçre CERN fizikçileri tarafından laboratuvar çalışmaları için geliştirilen Web'in işlevi ise internet tabanlı çalışarak çeşitli sayfaların görüntülenebilmesini sağlamaktır (Çekinmez, 2009).

Kurulan ilk Web sitesi Tim Berners-Lee tarafından 1990'larda oluşturulmuş ve bu tarihten itibaren hayatımızda yer edinmiştir. World Wide Web, Web kavramını ifade etmek için kullanılır. Bu kavram "www" şeklinde yazılır ve internete bağlı herhangi bir cihaz üzerinden bir tarayıcı yardımıyla kullanıcıların verileri okuyup, yazabildiği ve sonrasında paylaşabildiği sanal bir platformdur (Nix, 2016). İnternetin gelişim göstermesiyle beraber kullanıcıların bilgi ve verilerini özgürce ve kolay bir biçimde tarayabildiği oldukça fazla web sayfası ortaya çıkmıştır. Fakat ortaya çıkan bu sayfalar metinsel içeriğe dayanan bilgi edinme amaçlı web siteleridir. Web 1.0 şeklinde isimlendirilen bu sayfalar çok yönlü olmayan, durağan ve interaktif bir etkileşimin olmadığı bir teknolojidir (Eşitti, 2013).

2.2.1. Web 1.0

İnternet çağının en ilkel dönemi Web 1.0'dır denilebilir. Sabit web şeklinde tanımlanan bu dönem; etkileşim içermeyen, veri akışının tek taraflı olduğu, sadece interneti gözlemleme imkânı sunan ve kullanıcıların kendilerine ait içerikler oluşturamadığı dönemdir. Bu ilk nesil Web, kullanıcıların tüketen pozisyonunda bulunduğu ve pasif bir rol üstlendikleri bir platformdur (Uça Güneş, 2016). Yapı olarak doğrusal olan Web 1.0 kullanıldığı dönem içerisinde erişime açılan sayfalar üzerinden bilgi edinme amacıyla kullanılmıştır (Kapan & Üncel, 2020). Web 1.0

teknolojisi kullanılırken zamanla etkileşim ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Etkileşim içeriğini Web araçlarının ortaya çıkışı Web 1.0 araçlarının interaktif bir yapıda olmamasından kaynaklanmaktadır. Bu yeni araçlar Web 2.0 olarak adlandırılmış ve kullanıcılarına etkileşim ve eş zamanlı içerik üretip değişiklik yapma imkânı sağlayan bir teknoloji olarak karşımıza çıkmıştır (Bozkurt, 2013).

2.2.2. Web 2.0

Web 2.0, anlık içerik üretimi sağlayan, bu içerikler üzerinde düzeltme ve paylaşma imkânı sunan, farklı ağlar ile iletişim, işbirliği ve etkileşim kurmaya olanak tanıyan bir teknolojidir (Buffington, 2008; Solomon & Schrum, 2007). Web 2.0 terimi ilk olarak Darcy DiNuccy tarafından kullanılmıştır fakat bu terimin yaygınlaşması O'Reilly ve MediaLive International arasındaki fikir alışverişi ile gerçekleşmiştir (O'Reilly, 2005). Cifuentes vd. (2011), Web 2.0 olarak ifade edilen araçları karşılıklı iletişime imkan tanıyan araçlar şeklinde tanımlamıştır. Bu karşılıklı iletişim neticesinde kullanıcılar arasında sosyal bir etkileşim sağlanabildiğinden Web 2.0 sosyal web şeklinde de ifade edilebilir. Alanyazındaki bazı çalışmalar sosyal medya ve Web 2.0'ı birbiriyle benzeşen ve diğerinin yerine kullanılabilen terimler olarak ifade etmiştir (Baran & Ata, 2013). Web 2.0 araçlarının avantajları arasında karmaşık becerilere ihtiyaç duymadan daha rahat kullanılabilmesi sayılabilir. Belirli bir seviyede teknoloji okuryazarlığı edinmiş kullanıcıların içeriklerini ürettiği, bu içerikler ile etkileşim sağlayabilen ve üretilen içerik ve bilgilerin kolayca diğer kullanıcılar ile paylaşılmasını sağlayan teknolojiye Web 2.0 denilebilir (Helge & Mckinnon, 2013; Mete & Batıbay, 2019).

Etkileşimin tek yönlü boyuttan çift yönlü boyuta taşınması Web 2.0 kavramının temelini oluşturmuştur. Web 1.0 araçları ile kullanıcılar sadece alıcı rolü üstlenmekteydi. Fakat Web 2.0'a geçildikten sonra verici rolü ile etkileşimlerini çift yönlü bir hale getirme imkânına ulaştılar (Filiz & Batıbay, 2019). Kullanıcılar Web2.0 teknolojisi ile birlikte doğrudan ulaştıkları içerikleri tüketmek yerine kendileri içerik oluşturan üretici bir konuma geçmişlerdir (Cormode & Krishnamurthy, 2008). Web 2.0 teknolojisi birçok imkan sunmaktadır. Bu sayede Web 2.0 kullanıcıları bilgi ve içerik tüketirken durağan halden daha aktif bir konuma geçmişlerdir. Web 2.0 özgür, basit ve anlaşılır bir platforma bürünmüştür (Soomro, Zai & Jafri, 2015; Tavluoğlu,

2013). Web 2.0 araçlarının içeriği oldukça zengindir. Bunlardan en çok bilinenleri arasında Google uygulamaları, Youtube, Twitter, LinkedIn ve Blog sayfaları sayılabilir. Web 2.0'ın önemi, bireylerin kendi içeriklerini belirleyebilmesi ve kullanıcılarına devamlı bir etkileşim imkânı sunmasından gelmektedir. Zaman ve mekandan bağımsız etkileşimli ve paylaşımlı, çift yönlü bir yapıya sahiptir (Erkul, 2009). Kullanıcılarına kendi içeriklerini oluşturma olanağı sunarak, özgün içerikler geliştirme ve bunları özgürce ortaya koyabilme fırsatı veren Web 2.0 araçları üretim sağlama açısından özgüveni artıran bir yapıya sahiptir (Conole & Alevizou, 2010).

2.2.3. Web 3.0

World Wide Web üzerindeki ikinci nesil olan Web 2.0'dan sonra üçüncü nesil olarak Web 3.0 ortaya çıkmıştır. Kullanıcıların daha kullanışlı bir Web deneyimi geliştirmeleri için makine temelli bir veri anlayışı ile bir Web yaşantısı sunar ("Web 3.0", 2022). Web 3.0, kullanıcılara yardımcı olmak amacıyla akıllı uygulamalar çalıştıran yapay zeka yapılarının olanakları ile internetin daha akıllı bir biçime evrilmesini sağlayacak veya veri ve bilgileri insan muadili bir üstün zeka ile işleyecek yeni bir Web aşamasıdır (Koçak, 2023). Bu aşamaya geçiş, sanal alemin işleri daha farklı bir şekilde yürütmesi ve Web 3.0 kullanıcılarının geleceğe yönelik verilerinin nasıl elde edildiği, kullanıldığı ve paylaşıldığı hakkında fırsatlar oluşturur. Gücü elinde bulunduran şirketler yerine kullanıcıların kişisel verileri yasal açıdan daha güvenli hale gelir (Kiesel vd., 2020).

Web 3.0 teknolojisi, yapay zeka ve makine öğrenme teknikleriyle desteklenen, kullananların kişisel gizliliğini koruma altına alan ve bir merkeze bağlı olmayan, blok zinciri ve uç bilişim teknolojileriyle güçlendirilmiş, üçüncü nesil internet hizmetleri olarak tanımlanır (Treleaven vd., 2022). Uç bilişim, veri kaynaklarına yakın konumlandırılan cihazlar vasıtasıyla veri depolama ve işleme süreçlerini sunucuya olan ihtiyacı azaltarak, işlem süreçlerini ve veri trafiğini optimize eden bir teknoloji olarak bilinir (Damar, 2021). Web 3.0'ın getirdiği özellikler sayesinde, bilgisayarlar insanlara benzer şekilde veriler üzerinde yorumlama yapabilir ve insan ihtiyaçlarına yönelik olarak üretilen yararlı içerikler yapay zeka kullanılarak üretilip paylaşılır. Veri ve bilgiler, bilgisayarların anlayabileceği bir biçimde depolanır. Bu teknolojiler, yeni nesil yapay zekanın ortaya çıkışına olanak tanır. Bilgisayar alanında çalışan uzman

kişiler ve bilim insanları, web üzerinde ortaya çıkan yeni modelin çevrimiçi yaşantıyı daha içsel ve kolay hale getirebileceğini düşünmektedir. Bunun nedeni, daha etkili arama özelliklerine sahip akıllı uygulamaların kullanıcılara istedikleri bilgiyi tam olarak sunmasıdır (Silva vd., 2018).

2.2.4. Dil Eğitiminde Kullanılabilecek Web 2.0 Araçları

Web 2.0 araçları çeşitli alanlarda kullanılabilir. Bu araçlar öğrenme ortamları içerisinde, farklı derslere entegre edilerek kullanılabilir. Bu bölümde dil eğitiminde kullanılabilecek Web 2.0 araçlarından bahsedilecektir.

• Plickers

Plickers, eğitim alanında birbirinden farklı amaçlarla kullanılabilecek bir uygulamadır. Öğrencilerin soru çözmekten zevk alacağı ve soru çözme sürecini basitleştiren özelliklere sahiptir. Anında geri dönüt vermesi sayesinde öğrencilerin strese girmesini engeller. Geleneksel değerlendirme yaklaşımlarının öğrenciler için sıkıcı gelmesi ve ilginin azalması alternatif ölçme değerlendirme yaklaşımlarına olan ilgiyi artırmıştır. Plickers uygulaması ile öğrencilerin derse katılımları, akademik başarıları ve motivasyonları yükselmektedir (Tunç-Karayılan vd., 2018).

Plickers'ın kullanımı farklı özellikteki karekodları içeren kartların öğrencilere verilerek öğretmenin cep telefonu ile bu karekodları taraması yoluyla gerçekleşmektedir. Kodlar tarandıktan sonra öğretmenin ekranında öğrencilerin verdikleri yanıtlara göre oluşan başarı puanları grafik şeklinde görünür. Bu sayede biçimlendirici bir değerlendirme yapılması mümkün hale gelir (Howell vd., 2017).

• Quizizz

Quizizz, ücretsiz ve oyunlaştırılmış çevrimiçi bir zeminde öğrencilerin teknolojik cihazlar vasıtasıyla bağlandığı ve sınavlar ile çalışma yapmalarına olanak tanıyan bir uygulamadır (Mei vd., 2018). Öğretmenler, web sayfasında yer alan önceden oluşturulmuş değerlendirmeleri ve dersleri üretebilir, yeniden yapılandırabilir ve kullanabilir. Öğrencilere verdikleri bir bağlantı veya kod ile hazırladıkları değerlendirme içeriklerini ödev veya gerçek zamanlı oturum olarak tanımlayabilirler. Sınavları oluşturmak için farklı soru türleri kullanılabilir: çoktan seçmeli, boşluk doldurma, açık uçlu, anket, eşleştirme ve yeniden sıralama. Ayrıca, öğrenciler soruları

daha etkileşimli hale getirmek için sorulara ses veya video dosyaları ve resimler ekleyebilir. Ayrıca, Quizizz öğrenenler için kolay kullanıma sahip bir araçtır. Öğrenciler Quizizz platformuna giriş yapmak ve sınavları tamamlamak için Google'daki e-posta hesaplarını, Microsoft hesaplarını veya kişisel e-postalarını kullanabilirler (Pham, 2023).

• Kahoot!

Oyun temelli ve ücretsiz bir platform olan Kahoot! Johan Brand, Morten Versvik ve Jamie Brooker tarafından 2012 yılında oluşturulmuştur. 2013 yılında ise halk ile paylaşılmıştır (Kahoot, t.y.). Kahoot, kullanıcılarına anket, çoktan seçmeli sorular ve eşleştirmeli testler oluşturma imkânı sunan bir platformdur. Hazırlanan içeriklere grup halinde veya bireysel olarak katılım olanağı mevcuttur. Kahoot! ile hazırlanan içeriklere bilgisayar, akıllı tahta gibi ana ekranlarda ulaşılabilmekte ve soruların akıllı cihazlarla cevap verilmektedir.

Kahoot! aracının en önemli ve dikkat çekici özelliklerinden biri, bu uygulama ile görsel ve video içerikli soruların hazırlanabilmesidir. Bu uygulama üzerinde soruların doğru aynı zamanda da hızlı bir şekilde yanıtlanması önem arz etmektedir. Katılımcılar arasında sıralama yaparken verilen doğru cevapların eşitliği durumunda en hızlı olana bakılarak bir sıralama yapılmaktadır. Katılımcılar uygulamayı kullanırken gerçek isimlerini kullanmak zorunda değildirler. Bunun yerine bir rumuz tercih edebilirler. Bu sayede öğrenci hata yapma korkusu duymadan ve üzerinde akran baskısı hissetmeden rahat ve özgür bir şekilde soruları cevaplayabilmektedir. Kahoot! yukarıda sayılan özellikleri ile oyunlaştırılmış bir ölçme ve değerlendirmeyi mümkün kılmaktadır. Öğrencilerin aktif katılımını sağlayan uygulama, eğlence ve öğrenmeyi bütünleştirdiği için soru çözme isteğini artırmaktadır (Batıbay, 2019).

2.3.Quizlet Çevrimiçi Kelime Kartı Uygulaması

Web temelli uygulamalar, çevrimiçi flash kart oyunları, kelime açıklamaları ve çeviri yapma süreci gibi multimedya ve teknoloji ile öğretim çeşitlerinin kelime öğretme sürecine entegre edilmesi alanyazında yer almaktadır. Yapılan araştırmalar, multimedya ile gerçekleştirilen öğretimlerin bir parçası olarak çevrimiçi bilgi kartlarının kelime öğrenmedeki birbirinden farklı etkilerini; ses, resim ve metinler ile zenginleştirilmiş ek açıklamaların anadil ya da yabancı dil öğrenen öğrencilerin kelime

dağarcıklarını geliştirdiği sonucuna varmışlardır (Ali vd., 2012; Browne & Culligan, 2008; Daloğlu, Baturay & Yıldırım, 2009).

Çevrimiçi bir kelime kartı aracı olarak, aylık 50 milyon üzerinde kullanıcıya ulaşan (Quizlet, 2019) ve 18 farklı dil desteği sağlayan Quizlet, çok yönlü bir arama yazılımı ve mobil uygulama olarak tanınır. Öğretmenlere ilave özellikler sunan Quizlet, öğrenciler tarafından ücretsiz olarak kullanılabilir. Quizlet Web 2.0 aracı, mobil uygulamalar ile cep telefonu ve bilgisayarlarda kullanılabilir. Kullanıcılar çeşitli alanlarda farklı kelime kartlarına erişebilir veya kendi çalışma setlerini oluşturabilirler. Ayrıca ses butonu ile kelimelerin telaffuzlarını duyabilir, görsel materyaller ekleyerek kalıcılığı artırabilirler. Quizlet ile görsel ve işitsel materyallerin birlikte kullanımı Mayer'in iki kanallı öğrenme fikrine uygundur (Mayer, 2005).

Kelime öğretme amacıyla tasarlanan etkinlikler, öz değerlendirme yapmayı ya da materyalleri bireysel deneyimler ile ilişkilendirmeyi kapsamaktadır (Guthrie, 2004). Başka bir ifade ile öğrenciler kelimeler ile etkileşim kurmalı ve kelimelerin anlamlarını zihinsel olarak yapılandırmalıdır (Townsend, 2009). Bunu sağlamak için ise öğrenci bu sürece aktif bir şekilde katılmalıdır (Foil & Alber, 2002; Guthrie, 2004; National Reading Panel, 2006; Townsend, 2009). Quizlet bu aktif katılımı sağlayabilen, interaktif ve öğrenme aracı olduğu kadar alternatif bir değerlendirme aracı da olan bir Web 2.0 aracıdır.

Quizlet Web 2.0 aracı, internet temelli ve mobil uygulama destekli şekilde kullanıma açık, ilave özellikler tercih edilmediğinde herhangi bir ücret gerektirmeyen bir kelime edinme uygulamasıdır. 18 ayrı dil desteği bulunan Quizlet, 130 farklı ülkede hizmet vermektedir. Ayrıca mobil cihazlar üzerinden indirilip kullanılabilen mobil destekli bir uygulaması da mevcuttur (Çinar, 2019). Quizlet'in giriş sayfası Şekil 1'de gösterilmiştir.



Şekil 1. Quizlet Giriş Sayfası

Quizlet'in temel mantığında çalışma setleri bulunmaktadır. Öğrenilmek istenen konuları setlere ayırarak öğrenmeyi gerçekleştirir. Bu bağlamda düşünüldüğünde aslında Quizlet spesifik olarak yabancı dil öğretimi amacıyla oluşturulmuş bir uygulama değildir. 18 Mayıs 2024 tarihi itibarıyla Quizlet üzerinde 350 milyon çalışma seti bulunmaktadır. Bu setler farklı akademik alanlara aittir (www.quizlet.com.tr). Fakat Quizlet'in yabancı dil öğreniminde çok daha faydalı olduğu açıktır. Bu nedenle Quizlet'in yabancı dil öğrenimi üzerindeki etkisi çeşitli araştırmalar ile incelenmiştir (Crandell, 2017; Dizon, 2016; Pham, 2018).

Öğrencilere kolay, eğlenceli ve kalıcılığı yüksek seviyede bir öğrenme alanı sunan Quizlet bunu çalışma setlerinde yer alan kelime kartları ile gerçekleştirmektedir. Bu amaç doğrultusunda kelime kartları; resimler, birbirinden farklı öğrenme etkinlikleri, yazma ve dinleme uygulamaları, farklı soru tiplerini içeren testler ve eğitici oyunlar ile desteklenmektedir (Çinar, 2019). Şekil 2 incelendiğinde ilgili etkinliklere ait görsel görülmektedir.



Şekil 2. Quizlet Örnek Çalışma Seti

Quizlet'in diğer özellikleri arasında; öğretmenlerin platform üzerinden öğrencilerin kullanabilecekleri bilgi kartları hazırlayabilmeleri, öğrencilerin sınav hazırlığı için oturumlarına giriş yapabilmeleri ve kurs içerisindeki materyalleri inceleme olanağına erişebilmeleridir (Afeli, 2018). Quizlet'in bir diğer avantajı ise öğrencilere anlık geri dönüt vermesi ve öğretmenlerin öğrencilerin yaptıkları hata ve düzeltmeleri görebilmesidir (Bringula, De Leon, Rayala, Pascual & Sendino, 2017). Quizlet içerisinde sabit bir sözlük barındırır. Ayrıca kullanıcılara ekledikleri kelimelere jpeg ya da gif formatında görseller ekleme imkânı sunar. Bu nitelikleri sayesinde Quizlet, geleneksel kelime kartlarından daha etkili ve üstün bir araç halini almaktadır (Lander, 2016). Quizlet, öğrencilere kelimeleri görselleriyle birlikte zihinlerinde yapılandırma imkânı sunar. Bu da resimler ile sunulan hedef kelimelerin öğrenenler tarafından daha verimli bir biçimde hafızaya alındığı görüşüne dayanak sağlamaktadır (Mayer, 2005).

Quizlet kullanıcılarına, bireysel kelime kartlarını oluşturma ya da başkaları tarafından oluşturulmuş kelime kartlarına erişme imkânı tanır. Ayrıca başkalarının oluşturulan kelime kartlarını kendi setlerine dahil edebilirler. Herhangi bir set, birden fazla kişi tarafından kullanılabilir. Setler özel ya da herkese açık olacak şekilde belirlenebilmektedir. Öğrencilerin telaffuz becerilerini geliştirmek için ses butonu kullanılabilir (Bilova, 2018). Quizlet'in hedefindeki kullanıcılar, öğrencilerinin kelime dağarcığını ve bilgisini geliştirmeyi amaçlayan bir öğretmen veya kelime bilgisi ve dağarcığını yorulmadan ve eğlenceli bir biçimde geliştirmeyi amaç edinen bir öğrenciden meydana gelmektedir (Kálecký, 2016). Quizlet üzerinden bir sınıfa dahil olmanın ve öğrencilerin yaşlılarıyla dostluk çerçevesinde yarışmalarının, öğrencilerin motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği söylenebilir (Ashcroft & Imrie, 2014).

2.4. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde yabancı dil öğretiminde Quizlet kullanımının etkililiği üzerine alanyazında yapılmış olan çalışmalar yurt dışı ve yurt içi olacak şekilde iki başlık altında incelenecektir.

2.4.1. Yurt İçi Yapılan Araştırmalar

Türkmen (2022), 2021-2022 eğitim öğretim yılında İstanbul'da bir devlet üniversitesinde hazırlık sınıfındaki A1 İngilizce düzeyi öğrenciler ile kelime edinimi

ve dağarcığını korumaya yönelik Quizlet'in etkisini anlamaya yönelik yaptığı araştırmasında deney grubunda bulunan öğrencilere Quizlet ile kelime öğretimi ve kalıcılık çalışması yapmıştır. Kontrol grubundaki öğrenciler ise geleneksel yöntemler ile kelime öğrenimi ve kalıcılık çalışması yapmışlardır. Elde edilen sonuçlara göre Quizlet kelime öğrenmede ve akılda kalıcılığı artırmada geleneksel yöntemlerden daha etkili olmuştur.

Ersoy Özer (2017), araştırmasında İngilizce öğreniminde Quizlet kullanan ve kelime defteri tutarak öğrenmeyi sağlayan öğrenciler arasındaki farklara odaklanmıştır. Araştırmaya dahil edilen kelimeler ders kitabındaki birbiri ardına gelen üç ünite içerisinden seçildi. İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen dört farklı sınıf deney ve kontrol gruplarına ayrıldı. Bir sınıf Quizlet, bir sınıf kelime defteri kullandı. Kalan iki sınıf ise standart müfredatı takip ettiler. Araştırmanın sonunda kelime öğrenimi ve hatırlama düzeyleri birbirine yakın çıkarken ön-test son-test puanları arasında anlamlı farklılıklar oluştu.

Arslan (2020), Konya'da bir vakıf üniversitesinin Pilotaj bölümünde okuyan 40 adet katılımcı ile gerçekleştirdiği çalışmada, Quizlet'in Özel Amaçlı İngilizce öğrenimi gerçekleştiren yükseköğretim öğrencilerinin kelime bilgileri üzerindeki etkisini incelemiştir. Ayrıca öğrencilerin Quizlet hakkındaki algıları ve görüşlerine de yer verilmiştir. Yarı deneysel araştırma deseninin uygulandığı bu çalışmada 20 öğrenci deney grubunu 20 öğrenci kontrol grubunu oluşturmuştur. Kontrol grubunu oluşturan öğrenciler geleneksel yöntem kullanarak kelime öğrenimi gerçekleştirirken deney grubu öğrencileri Quizlet kullanmışlardır. Araştırmanın sonucunda Quizlet'in geleneksel yöntemden daha etkili olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca deney grubu öğrencileri, Quizlet'in kelime öğreniminde olumlu etkisi olduğu ve ders çalışma performansını artırdığı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Atalan (2022), Quizlet'in yabancı dil olarak İngilizce öğrenen Türk öğrencilerin kelime öğrenimi ve doğru telaffuz becerilerinin gelişimi üzerindeki etkisine odaklanmıştır. Yarı-deneysel araştırma tasarımı kullanılan çalışmada 26 öğrenci deney 26 öğrenci kontrol grubunu oluşturmuştur. Yapılan ön test ve son test sonuçları Quizlet lehine anlamlı istatistiksel sonuçlar vermiştir. Öte yandan deney grubundaki öğrencilerle gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formunun sonuçlarına göre kelime öğreniminde Quizlet'in olumlu olduğu anlaşılmıştır.

Çinar (2019), araştırmasında temel amacını Quizlet'in İngilizce dersine karşı tutum ve kelime öğrenme üzerindeki etkisi olarak belirlemiştir. 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Eskişehir'de bir lisede öğrenim gören 71 dokuzuncu sınıf öğrencisi ile gerçekleştirilen çalışma 4 hafta sürmüş ve deney-kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre Quizlet, son test puanlarında anlamlı bir fark göstermiş ve kelime öğrenimine ve tutum üzerine olumlu katkı sağlamıştır.

Körlü (2017), araştırmasında Quizlet'in öğrencilerin kelime öğrenimlerindeki gelişme ve özerklikleri üzerindeki etkisini amaç edinmiştir. Belirlenen amaç doğrultusunda yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışmanın sonuçları, Quizlet'in öğrencilerin kelime öğrenimlerindeki gelişme ve özerklikleri üzerindeki etkisinin ve öğrenen ve öğretmenlerin bu uygulama hakkındaki algılarının olumlu olduğunu göstermiştir.

Toy (2019), çalışmasını Quizlet'in ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin İngilizce kelime öğrenimi üzerine etkisini incelemek, Quizlet'e dair algılarını belirlemek ve Quizlet'in öğrencilerin motivasyonu üzerindeki etkisini tespit etmek amacıyla Türkiye'nin farklı bölgelerinden 24 öğretmen ve 200 öğrenciden oluşan bir çalışma grubuyla gerçekleştirmiştir. 12 öğretmen ve 100 öğrenci deney grubunu, aynı şekilde 12 öğretmen ve 100 öğrenci kontrol grubunu oluşturmuştur. Deney grubundaki öğrenciler Quizlet kullanırken kontrol grubundaki öğrenciler ise klasik yöntemden faydalanmışlardır. Araştırmanın sonuçları Quizlet ile kelime öğreniminin klasik yöntemlerden daha etkili olduğunu ve kullanıcıların Quizlet'e karşı olumlu algılar geliştirdiğini göstermiştir.

Aksel (2021) ise çalışmasının amacını bir devlet üniversitesinde İngilizce'yi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin kelime bilgilerindeki gelişimde Quizlet'in etkisini incelemek olarak belirlemiştir. Çalışma Türkiye'de bir devlet üniversitesinde 92 adet hazırlık sınıfı öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol gruplu desenin kullanıldığı çalışmada sonuçlar Quizlet lehine anlamlı bir farklılık olmadığı yönündedir.

Yüksel vd. (2022), 57 eczacılık lisans öğrencisiyle gerçekleştirdiği çalışmada, Quizlet ile kelime listelerinin teknik kelime öğrenme becerisi üzerindeki etkisini karşılaştırmıştır. Araştırmanın sonucunda Quizlet'in teknik kelime öğreniminde kelime listelerine göre daha etkili olduğu belirtilmiştir.

2.4.2. Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar

Nguyen (2023), çalışmasını 35 kontrol 33 deney grubu olmak üzere toplam 68 öğrenci ile gerçekleştirmiştir. Kontrol grubu geleneksel yöntemleri kullanırken deney grubu öğrencileri kelime edinimi için Quizlet'ten faydalanmıştır. Sonuçlar Quizlet'i kullanan deney grubu öğrencilerinin kelime edinimi konusunda kontrol grubu öğrencilerine göre daha başarılı olduklarını göstermiştir.

Alabedi vd. (2023), Abu Dabi/BAE'de bir özel okulda yaptığı çalışmasında İngilizce'yi yabancı dil olarak öğrenen öğrenciler üzerinde Quizlet'in kelime bilgisi başarısı, motivasyon ve özgüven üzerindeki etkisini araştırmıştır. 40 öğrencinin katıldığı çalışmada öğrenciler rastgele iki gruba ayrılmış ve deney-kontrol gruplu desen kullanılmıştır. Araştırmanın sonucu Quizlet'in kelime bilgisi başarısı, motivasyon ve özgüven üzerinde olumlu katkısı olduğunu göstermiştir.

Cheng (2022), araştırmasında farklı dijital oyunların kelime öğrenimi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Çalışmaya meslek lisesinden 135 onuncu sınıf öğrencisi katılmıştır. Katılımcılar, kelime dağarcığını geliştirmek için sınıflarında tek tek Quizizz, sınıf içerisinde işbirliği ile Quizlet ve sınıf dışında Quizlet Match oynadılar. Sonuçlar Quizlet ve Quizizz'in kelime öğreniminde etkili olduğunu ve öğrencilerin bu uygulamalara olumlu tutum sergilediklerini göstermiştir.

Cho (2021), çalışmasının amacını, Koreli ortaokul öğrencilerinin kelime bilgisi geliştirme ile ilgili algılarını ve kelime bilgisi test puanlarının sonuçlarını Quizlet kullanarak araştırmak olarak belirlemiştir. 520 ortaokul öğrencisi Quizlet kullanan deney grubu ve geleneksel yöntem kullanan kontrol grubu olarak ikiye ayrıldı. Sonuçlar, deney grubunun kelime bilgisinde geleneksel gruptan daha iyi performans sergilediğini göstermiştir. Öğrencilerin Quizlet algılarını anlamak için deney grubundan öğrencilerin Quizlet'in etkinliği, öz değerlendirmesi, öğrenci özerkliği ve motivasyonu ile ilgili 21 maddelik bir anketi yanıtlaması istenmiştir. Öğrencinin anketlere verdiği yanıtlar, hedef kelime bilgisini incelerken Quizlet hakkında olumlu algıları olduğunu göstermiştir.

Apriliani (2021), araştırmasında birçok lise öğrencisinin kelime dağarcığı açısından zayıf olduğunu belirtmiştir. Bu çalışma, öğrencilerin İngilizce kelimeleri edinmede Quizlet kullanımına ilişkin algılarını ortaya koymayı amaçlamıştır. Liseden

5 öğrenci ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Sonuçlar, Quizlet'in kelime dağarcığını ilginç bir şekilde öğrenmede etkili olduğunu ve öğrencilerin ingilizce kelime öğrenmede daha hevesli hissetmelerini sağladığını gösterdi. Buna göre, bu araştırma, ingilizce öğretmenlerinin sınıftaki öğrencilere ingilizce kelime öğretiminde Quizlet kullanmasını önermektedir.

Toktamysov vd. (2022), Kazakistan ve Rusya Federasyonu'nda yer alan devlet okulları içerisinde 308 lise öğrencisiyle tarih öğretiminde görsel materyaller, Quizlet ve 3D sanal gerçeklik gözlükleri kullanarak bir çalışma gerçekleştirmişlerdir. Bu uygulamaların kıyaslandığı çalışmada öğrencilerin son test puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Gelecekte tarih öğretiminde dijital materyal kullanımının etkisinin daha fazla incelenmesi gerektiği belirtilmiştir.

Dreyer (2014), Amerika'da bir şehir lisesi dil sanatları sınıfında Quizlet'in etkililiğini araştırmak amacıyla 14 hafta boyunca 95 öğrenci ile bir çalışma yürütmüştür. Araştırmanın sonucunda Quizlet'i testten birkaç gün önce kullanmaya başlayan öğrencilerin yalnızca Quizlet kullanan öğrencilerden daha başarılı olduğu ortaya çıkmıştır.

Zeitlin & Sadhak (2023), Farmakoloji inceleme kursuna katılan 51 lisansüstü dış hekimliği öğrencisiyle Quizlet'in etkisini incelemiştir. Araştırmanın sonucunda öğrenciler Quizlet'i kullanımı kolay ve faydalı bulmuşlardır. Ayrıca Quizlet ile öğrenme materyallerine erişimin de rahat olduğunu belirtmişlerdir.

Davie & Hilber (2015), lisans seviyesi 68 mühendislik öğrencisiyle gerçekleştirdiği çalışmada Quizlet'in yabancı dil öğrenme becerisi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Öğrencilerin son iki yılda aldıkları kelime testi puanları ile Quizlet kullanımı sonrası puanları kıyaslandığını ve anlamlı bir farklılığa rastlanmadığını belirtmişlerdir. Uygulama sonrası öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda ise Quizlet'in çok verimli, kullanışlı ve eğlenceli bir araç olduğu sonucuna ulaşıldığını ifade etmişlerdir.

Fursenko vd. (2021), "Havacılık Taşımacılığı" alanında uzmanlaşan 57 öğrenci ile mesleki ingilizce öğretmek amacıyla Quizlet'i kullandıkları bir araştırma yürütmüşlerdir. Sonuçlara ulaşmak için testler, konuşma etkinlikleri, gözlem ve anketler kullanmışlardır. Araştırmanın sonucunda, Quizlet'in öğrencilerin konuşma

becerilerini geliřtirdiđi ve havacılık İngilizcesi öğrenmeye olumlu katkı sağladığı yönünde verilere ulaşmışlardır.



BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu çalışma, Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğrenimi üzerinde ne düzeyde etkili olduğunu tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda konu ile ilgili yazılmış, yüksek lisans ve doktora tezleri ile hakemli dergilerde yayımlanmış makaleler karma-meta yöntem ile incelenmiştir. Karma-meta yöntemi ifade edebilmek için öncelikle karma metodu tanımlamak gerekmektedir. Karma metod; nicel ve nitel verilerin zayıf ve güçlü yönlerini analiz ederek ikisini birleştirme yoluna giden bir metod olarak tanımlanabilir (Oral & Çoban, 2020). Karma metodun önemli noktalarından biri nitel ve nicel verilerin birleşimi olmasıdır. Bu birleşim sayesinde okuyucular sonuçlara daha fazla güven duyarlar. Ayrıca karma metod gelecekte yapılacak araştırmalar için araştırmacıların yeni fikirler üretmesine katkı sağlamaktadır (O’Cathain, A., Murphy, E. & Nicholl, J. 2010).

Karma-meta yöntem ise meta-analiz ve meta-tematik analiz olarak iki aşamadan meydana gelmektedir. Nicel verilerin incelenmesinde meta-analiz kullanılırken nitel verilerin incelenmesinde meta-tematik analiz kullanılır. Bir başka deyişle karma-meta yöntemi nitel ve nicel verilerin doküman incelemesi yoluyla bütüncül bir açıdan analiz etme ve yorumlama süreci olarak ifade edilebilir. Bu verilerin analiz sürecinde nitel verilerin analizi için Nvivo/Maxqda, nicel verilerin analizi içinse CMA/MetaWin gibi programlar kullanılır (Batdı, 2021). Aşağıda karma-meta yöntemin iki farklı süreci ayrıntılarıyla açıklanmıştır.

3.1. Meta-Analiz

Bu başlık altında meta-analiz tanımı, meta-analiz sürecinin, etki büyüklüğüne, model ve moderatör seçimine, yayın yanlılığı ve verilerin toplanması başlıklarına yer verilmektedir.

3.1.1. Meta-Analiz Tanımı

Bilimsel çalışmalar günden güne çoğalmaktadır. Bu sebeple yapılan araştırmaların hedef kitlelerine ulaşması da zorlaşmaktadır. Bilgileri bir alanda toplayarak analiz etme ve bunları yorumlama ihtiyacı bu nedenle ortaya çıkmıştır. Bu şekilde meta-analiz gelişmeye başlamıştır (Sağlam & Yüksel, 2007, s.7). Meta-analiz, ilgili konu ile alakalı alanyazında bulunan nicel veriler içeren çalışmaların bulgularının kapsayıcı bir şekilde yeniden analizinin yapılmasını kapsayan istatistiki bir yöntemdir (Glass, 1976). Meta-analizin birçok farklı tanımı mevcuttur. Lipsey & Wilson (2000), meta-analizi, birbiriyle ilişkili olmayan birden fazla araştırmanın sonuçlarını bütünleştirme ve elde edilen bulguların istatistiksel analizini yaparak yeniden yorumlama olarak tanımlamıştır. Bu şekilde araştırmacılar, farklı araştırmaların nicel sonuçlarını özet olarak sunar ve bunları birleştirerek ortak bir yargı elde ederler.

Büyüköztürk vd. (2021) meta-analizi belirlenmiş bir hedefe veya konuya yönelik çalışmaları bütünleştirip inceleyerek bir senteze ulaşma yöntemi olarak tanımlamışlardır. Ayrıca, meta-analiz çalışmaları ile genellenebilirlik oranı yüksek sonuçlara ulaşıldığını belirtmişlerdir. Fraenkel & Waren (2006), meta-analizi birbiriyle ilişkili ya da aynı hedefe odaklanmış araştırma bulgularının birleştirilmesi ile genellenebilir bir forma dönüştürülmüş çok sayıda çalışmanın dayanak olduğu araştırmalar olarak tanımlamıştır. Camnalbur (2008), bireysel gerçekleştirilen çalışmaların verilerinin nicel sonuçlarının etki büyüklüğü ile ifade edilen bilgilerini bütünleştirip bunların analizini yapmaya yarayan metodu meta-analiz olarak tanımlamıştır. Dinçer (2014) ise meta-analizi sözlük tanımı olarak analizlerin bir araya getirilmesi ya da üst analiz şeklinde ifade etmiştir. İstatistiki olarak düşünüldüğünde ise farklı çalışmalardaki verilerin birleştirilip analiz edilmesi ve ulaşılan sonuçların tekrar analizinin yapılması olarak ifade edilebilir.

3.1.2. Meta-Analiz Sürecinin Aşamaları

- Kapsam ile ilgili bağımlı ve bağımsız değişkenleri açık bir biçimde ifade etmesi.
- Birincil araştırmaları sistematik bir biçimde taradıktan ve gözden geçirdikten sonra uygun olduğuna karar verilen veriyi titizlikle analiz etmesi.

- Ulaşılan etki büyüklükleri arasındaki farklılıklar, ki-kare anlamlılık testi, grafikler veya tablolar kullanılarak analiz edilmelidir. Fakat, ki-kare testi ile ulaşılan sonuçlar dikkatli bir şekilde yorumlanmalıdır, çünkü diğer anlamlılık testlerinde olduğu gibi bu test de örneklem büyüklüğü ile ilişkilidir. Ayrıca, ara değişkenlerin etki büyüklükleri üzerindeki değişkenliğin etkisi de değerlendirilmelidir.

- Birincil araştırmalar ile ulaşılan etki büyüklükleri, merkezi eğilim ölçütleri vasıtasıyla birleştirilmelidir.

- Merkezi eğilim ölçütlerinin anlamlılık seviyeleri değerlendirilmelidir.

- Ulaşılan ortalama etki büyüklüğünün önem seviyesi değerlendirilmelidir (Yalçın, 2024).

Benzer şekilde, Glass (2006) meta-analiz tanımını yaparken meta-analizi basamaklara ayırmıştır. Bunlar; problemin belirlenmesi, ilgili alanyazına ulaşılması, kodlama yapılması, elde edilen bulguların birleştirilmiş bir ölçeğe dönüştürülmesi, istatistiksel çözümlemenin yapılması şeklindedir. Bu aşamalar Şekil 3 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 3. Meta-analiz süreç grafiği (Şen & Yıldırım, 2020)

3.1.3. Etki Büyüklüğü

Thalheimer & Cook (2002) tarafından geliştirilen sınıflandırma bu araştırmadaki etki büyüklüklerinin yorumlanması için kullanılmıştır. Meta-analiz

sürecinde etki büyüklüğü, iki değişken arasındaki ilişkinin yoğunluğunu belirten değer şeklinde tanımlanır. Bu değer, değişkenler arasındaki ilişkinin hem yönünü hem de şiddetini ifade etmektedir (Borenstein vd., 2009). Etki büyüklüğü, bağımlı değişken ile bağımsız değişkenin birbirlerini olumlu veya olumsuz etkileme düzeyleri hakkında yorum yapabilme olanağı sağlar. Bu meta-analizin temelini oluşturur (Dinçer, 2014). Diğer istatistiki yöntemlerin aksine meta-analiz sürecinde kullanılan etki büyüklüğü farklılaşabilmektedir (Şen & Yıldırım, 2020). Bu etki büyüklüğü çalışmaların; bulguları, yönü veya büyüklüğü hakkında bilgi verir (Lipsey & Wilson, 2001).

3.1.4. Model Seçimi

Meta-analiz çalışmalarında model seçimi önem arz etmektedir. Modeli doğru seçebilmek için öncelikle meta-analiz çalışmasının gerçekleştirileceği çalışmaların özellikleri belirlenir. Bu özellikler; örneklemin büyüklüğü, araştırmaların yöntemleri, örneklemin özellikleri gibi özellikleri barındırır. Özellikler belirlendikten sonra uygun model seçimi yapılır (Çelebi Yıldız, 2002). Örnek olarak, çalışmalardaki yöntem ve örneklem büyüklükleri benzeşiyorsa “rastgele etkiler modeli” kullanılabilir. Fakat, bunlarda bir farklılık varsa “sabit etkiler modeli” tercih edilmelidir (Fildişi, 2024).

3.1.5. Moderatör Seçimi

Moderatör analizi, alt grupların birbiri arasındaki farklılaşmaların doğrultusunu ve moderatörlerin etki büyüklükleri üzerindeki etkilerini test etme amacıyla kullanılan bir analiz yöntemidir (Yalçın, 2024). Moderatörlerin arasındaki farklılığın istatistiksel anlamlılığı, Hedges & Olkin (1985)’in geliştirdiği Q istatistiği tekniğiyle belirlenir. Bu yöntemde, Q istatistiği, Qbetween (Qb) ve Qwithin (Qw) olarak iki kısma ayrılır ve analizler bu iki farklı Q üzerinden gerçekleştirilir. Qw bölümü, moderatör değişkenin kendi içeriğinde yer alan homojenitesini test ederken, Qb bölümüyse gruplar arasındaki moderatör değişkeninin homojenliğini test etmektedir (Cogaltay & Karadag, 2015). Bu araştırmada ortalama etki büyüklüğüne etki eden 5 moderatör seçilmiştir.

3.1.6. Yayın Yanlılığı

Yayın yanlılığı, meta-analiz yapılırken rastlanan önemli unsurlardan biridir. Funnel plot (huni grafiği) yayın yanlılığının olup olmadığına karar vermek amacıyla kullanılır (Light & Pillemer, 1984). Funnel plot üzerinde toplam etki büyüklüğü

çevresinde analize dahil edilen araştırmalar özelindeki etki büyüklüklerinin dağılım şekli grafik olarak sunulur. Bu grafikteki dağılım ne kadar simetrikse yayın yanlılığının o kadar az olduğu anlamına gelir (Şen & Yıldırım, 2020). Huni grafiği yayın yanlılığını tespit ederken yetersiz kalabilmektedir. Bu nedenle farklı yöntemler de geliştirilmiştir. Rosenthal (1979), fail-safe-N yöntemini; Orwin (1983), Rosenthal ile benzeşen bir fail-safe-N yöntemini; Egger vd. (1997), regresyon analizini temel alan bir test yöntemini; Begg & Mazumdar (1994) ise sıra korelasyonu ismini verdikleri bir yöntem ortaya koymuşlardır (Şen & Yıldırım, 2020).

3.1.7. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanması amacıyla Quizlet ile yabancı dil öğretiminin ne kadar etkili olduğunu inceleyen çalışmalara alanyazın taranarak ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu kapsamda 2016-2023 yılları arasında yer alan çalışmalar analize dahil edilmiş fakat meta-analiz kapsamında dahil edilme kriterlerini sağlayarak ulaşılan veriler 2017 yılından itibaren başlamıştır. Bu bağlamda; Ebscohost-Eric, IEEE Xplore, ProQuest Dissertations and Theses (PQDT), Science Direct, Springer Link, Taylor & Francis Online, Web Of Science, Google Akademik ve YÖK Ulusal Tez Merkezi olmak üzere toplam dokuz adet veri tabanı taranmıştır. Bu taramalar önceden belirlenmiş deneysel yada yarı deneysel olma, öntest-sontest verilerini içermesi ve deney-kontrol gruplarına sahip olma kriterlerine göre gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya 2017-2023 yılları arasındaki çalışmalar dahil edilmiştir.

3.2. Meta-Tematik Analiz

Meta-tematik analiz, belirlenen konu ile ilgili birden fazla araştırma içerisindeki nitel araştırma verilerinin birleştirilmesini sağlayan, oluşturulan tema ve kodlar yardımı ile geniş kapsamlı ve niteliği yüksek sonuçların elde edilme süreci olarak tanımlanabilir (Batdı, 2019). Analize dahil edilen araştırmalarda yer alan tema ve kodların ortak noktası bulunarak yeniden tema ve kodlar oluşturulması ve anlamlı bir sonuç elde edilmesi amaçlanır (Batdı, 2017). Bu yeni kodlar oluşturulurken çalışmayı gerçekleştiren araştırmacının, katılımcıların bakış açısını kullanması önemlidir. Araştırmacı katılımcıların bakış açısını doğru bir şekilde kullanabildiğinde doğru bir yorumlama ve yeniden değerlendirme gerçekleştirebilir. Bu analiz türünde

katılımcılardan doğrudan aktarılan ham verilerin yanında oluşturulan tema ve kodlar da yeniden incelenmeli ve anlaşılabilir hale getirilmelidir (Batdı, 2019).

Meta-tematik analiz sürecinde araştırılan konunun bütüncül bir biçimde incelenebilmesi için eksik yönlerin belirlenmesi, her çalışmanın ayrı olarak çözümlenmesi ve bunların yeniden bir araya getirmesi belirli aşamalar yardımı ile gerçekleşmektedir. Fakat literatürde meta-tematik analiz ve meta-sentez birbirine karıştırılmaktadır (Hamidi, 2023). Meta-tematik analizde herhangi bir uygulama sürecinin değişkenler üzerinde ne kadar etkili olduğu konusundaki görüşler çözümlenmektedir. Bu bağlamda düşünüldüğünde meta-tematik analiz, belirli bir amaç doğrultusunda gerçekleştirilen nitel araştırmaların sonuçlarının yeniden yorumlanıp değerlendirme yapıldığı bir süreç olarak ifade edilebilir. Meta-sentez ile yapılandırılan araştırmalarda, yeni verilerin mevcut kod ve kategoriler ile mukayese edilerek oluşturulduğu ifade edilir (Zimmer, 2006). Meta-tematik analizde ise yeni veriler, işlenmemiş katılımcı görüşlerinden elde edilen ham veriler ile karşılaştırılıp anlamlandırılır. Elde edilen verilerin tümevarım kapsamında ve derinlemesine bir inceleme ile çözümlene yapılmasıyla meta-tematik analiz gerçekleştirilmektedir (Batdı, 2019).

Son dönemlerde yapılan çalışmalarda meta-sentez araştırmaları nicel ve nitel araştırmaları birleştiren bir kapsamda oluşturulmaktadır (Bair, 1999). Meta-sentez, temel olarak nitel verileri sentezleyen bir yöntem şeklinde kullanılmasına rağmen zaman içinde nicel, nitel ve karma yöntem ile düzenlenen araştırmaları da karşılaştıran bir içerik barındırmaktadır (Strobel & Barneveld, 2009). Diğer bir ifade ile meta-sentez, nicel ve nitel çalışmalardaki verileri kaynak edinen nitel temelli bir araştırma türü olarak ifade edilebilir (Bair, 1999). Meta-sentez yukarıda da ifade edildiği gibi hem nitel hem de nicel araştırmaların çalışmaya dahil edilmesi ile oluşturulurken meta-tematik analiz, nitel verileri oluşturan katılımcı görüşlerinin bulunduğu araştırmalardaki işlenmemiş (ham) verilerin içerik analizi ile ayrıntılı bir şekilde tekrar analiz edilmesi biçiminde tanımlanmaktadır. Batdı (2019), meta-tematik analiz sürecinin aşamalarını aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

1. Araştırma problemine karar verilmesi: Bu aşamada meta-tematik analize uyabilecek bir konuya (teknik, yöntem, kavram vb.) karar verilir ve araştırma problemi

oluşturulur. Araştırma probleminin uygulanmasına ilişkin ilgili katılımcıların görüşlerinin olması gerekmektedir. Çünkü bu görüşler ham verileri oluşturur ve meta-tematik analizin temeli bu ham verilere dayanmaktadır.

2.Belirlenen problem ile ilgili kavramsal çerçeveyi oluşturmak: Araştırma ile ilgili bütün ayrıntıların ifade edildiği aşamadır. Problemin açık ve anlaşılır bir biçimde olması önem arz etmektedir. Çalışmada neyin hangi biçimde araştırılacağı bu bölümde açıklanmaktadır.

3.Araştırma sorularını hazırlamak: Bu bölümde çalışma hipotezlerinin belirlenmesi hedeflenerek bir çerçeve meydana getirilir.

4.Araştırmanın evrenini ve örneklemini tanımlamak: Meta-tematik analizin alanyazın incelemesi bu aşamada gerçekleşir. Araştırma için gerekli verilerin hangi veri tabanları üzerinden elde edileceği, özelliklerinin ne olacağı, kaç adet çalışmaya erişilebileceği gibi konular ve dahil etme ve hariç tutma kısıtları belirlenir. Bu kısıtlar örneklem belirlenmesi olarak açıklanabilir.

5.Verileri toplamak: Meta-tematik analizi gerçekleştirmek için gerekli olan katılımcı görüşlerinin oluşturduğu ham verilerin kaliteli ve nitelikli kaynaklardan elde edilmesi esastır.

6.Verileri gözden geçirme ve araştırma: Bu aşamada geniş çaplı bir veri yığını ile karşılaşılabilir. Ancak karşılaşılan tüm veriler araştırmanın kriterlerine uygun ve hassas bir biçimde incelenir. Meta-tematik analizin bu aşaması en önemli aşamalardan biridir. Veriler taranırken çok hassas ve seçici olunmalıdır. Analize dahil edilecek çalışmalar belirlenir ve ihtiyaç duyulmayanlar çıkarılır.

7.Verilerin kategorilere göre kodlanması: Veriler arasında ilişki kurularak bir kodlama süreci gerçekleştirilir. Bunun için dijital programlarda kullanılabilir. Katılımcı görüşlerinden oluşan ham veriler ve araştırmacı tarafından oluşturulan birinci derece verilerden faydalanılır. Bu iki çeşit veri bütünleştirilerek yeni tema ve kodlar oluşturulmaktadır.

8.Veri kaynağı tanımlarını oluşturma: Verilerin elde edildiği kaynaklar açık ve anlaşılır bir biçimde ifade edilmelidir. Bu bağlamda hangi kaynaklara erişildiği, yayım

yılı, ulaşılan veri tabanları, çalışmaların örneklemeleri ve yöntem gibi özelliklerin gösterildiği bir tablo oluşturulur.

9.Tema geliştirme ve hipotezleri sınama: Ulaşılan veriler ile kodlar oluşturularak temalar tespit edilir. Bu temalara araştırma problemi de denilebilir. Bu basamakta oluşturulan tema ve kodların belirlenen araştırma problemi ile uygun olup olmadığı incelenmektedir.

10.Verilerin raporlanması ve analiz edilmesi: Bu aşama meta-tematik analiz sürecinin son aşamasıdır. Tema ve kodlar raporlanırken sözel ifadeler kullanılabileceği gibi okuyucuların dikkatini daha çok çekmesi açısından tablo, görsel veya modellemeler de kullanılabilir. Bu sebeple Maxqda ve Nvivo gibi programların kullanılması önerilir.

3.2.1. Meta-Tematik Analiz Sürecinde Verilerin Toplanması

Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretmedeki etkililiğinin araştırıldığı bu çalışmada doküman incelemesi kullanılmıştır. Bu kapsamda 2016-2023 yılları arasında yapılmış çalışmalar araştırmaya dahil edilmeye uygun bulunmuştur. Bu çalışmaların ortak noktası katılımcı görüşlerinin yer aldığı ham verileri içeren çalışmalar olmalarıdır. Bu kapsamda; Ebscohost-Eric, IEEE Xplore, ProQuest Dissertations and Theses (PQDT), Science Direct, Springer Link, Taylor & Francis Online, Web Of Science, Google Akademik ve YÖK Ulusal Tez Merkezi olmak üzere toplam dokuz adet veri tabanı taranmıştır. Yapılan tarama sonucunda Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretiminde kullanımı ile ilgili ham (birincil) katılımcı görüşlerini içerme kriterine göre 11 adet makale ve 11 adet tez olmak üzere toplam 22 çalışma araştırmaya dahil edilmiştir.

3.2.2. Meta-Tematik Analiz Sürecinde Verilerin Analizi

Bu araştırmanın verileri oluşturulurken içerik analizinden yararlanılmıştır. İçerik analizi, açık kodlama ilkelerini temel alarak metnin içeriğinde bulunan bölümlerin daha az içerikle kategorize edilmesi amacıyla sistematik ve kendini tekrarlayabilen bir süreçtir (Krippendorff, 2004). Ayrıca, içerik analizi; benzer özellikler taşıyan verilerin belirlenen kavramlar ve temaların çevresinde toplanması ve anlamlı bir şekilde yorumlanması sürecidir. Öncelikle, araştırmaya dahil edilmesi uygun görülen çalışmalar titizlikle incelenmiş ve ulaşılan bulgular detaylı bir şekilde

analiz edilmiştir. Analize alınan çalışmalara özel kodlar tanımlanmıştır. Nitel araştırmalarda, üç farklı kodlama yönteminden bahsedilmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2016). Bu kodlama yöntemleri şu şekildedir:

1.Önceden belirlenmiş kavramlar ışığında gerçekleştirilen kodlama: Çalışmanın kavramsal veya teorik sınırları esas alındığında, veri toplama işlemi yapılmadan önce kodlama yapılır.

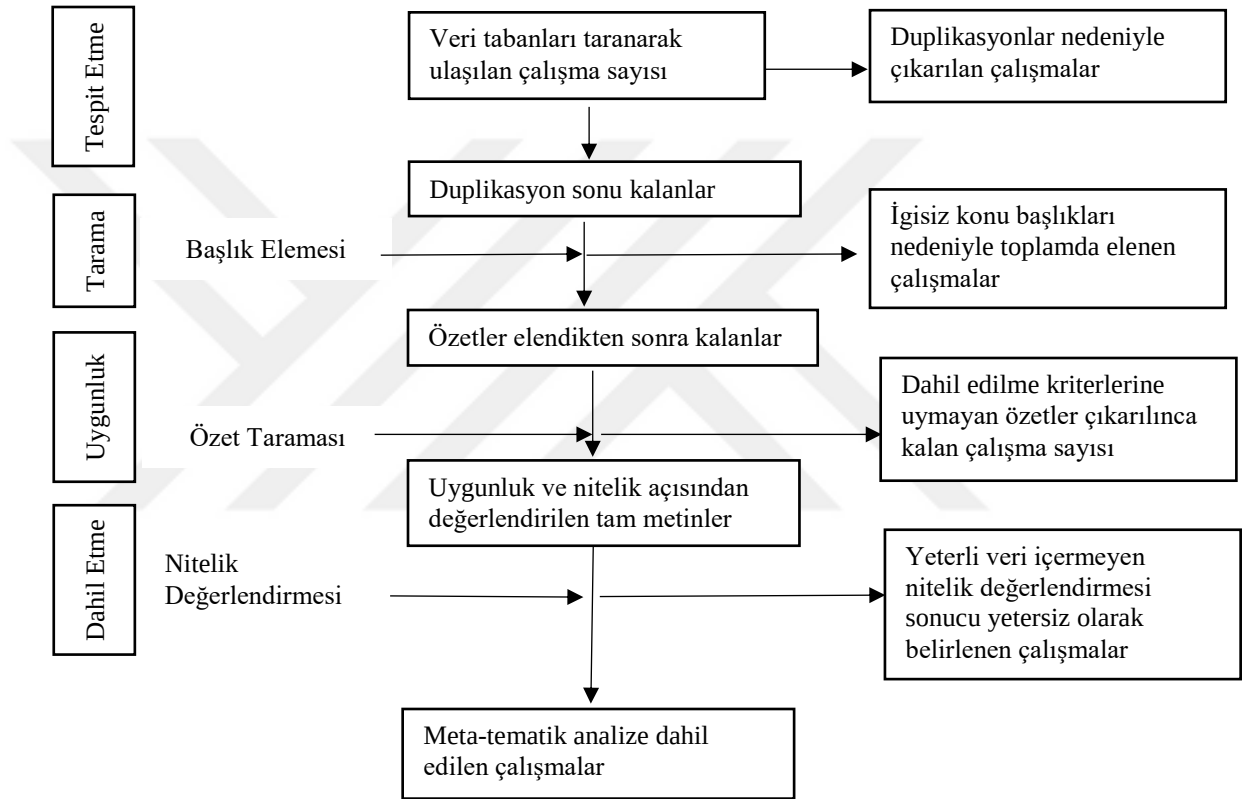
2.Verilere dayalı olarak kavramlardan türetilen kodlama: Bu tür araştırmalar, önceden belirlenmiş teorik veya kavramsal boyutların bulunmadığı durumlarda uygun bir yaklaşımdır.

3.Genel kapsama dayanılarak oluşturulan kodlama: Verilerin analizi öncesinde teorik çerçevenin tespit edilmesi ve analizlerin bu çerçeveyi yol göstermesiyle yürütülmesi sağlanır. Fakat, bu çalışmada kodlama süreci açık kodlama yöntemiyle gerçekleştirilmiştir.

Bu bilgiler ışığında Quizlet'in dil öğrenimi üzerindeki etkisi ile ilgili inceleme yapan araştırmalarda katılımcılardan alınan ham verilerden yani birincil katılımcı görüşlerinden faydalanılmıştır. Ayrıca bu çalışmada birbirinden farklı iki veri türü birlikte yapılandırılarak orijinal kod ve temalar meydana getirilmiştir. Tema ve kodların oluşturulduğu katılımcı görüşlerine dayanan ham verilerin içeriklerine herhangi bir müdahale yapılmamıştır.

Verilerin kategorize edilmesi, konu ile ilişkili olan kavramsal ifadelerin ayrıştırılması, bu ayrıştırılan bilgilerdeki benzerlik ve farklılıkların tespit edilerek sınıflandırılmasını içeren bir meta-tematik analiz sürecidir. Veri kaynaklarının, etkinlik ve ortamların tanımları yapıldıktan sonra, araştırmacılar, veri kodlama işlemini bitirdikten sonra katılımcıların, ortamın ve olayların ayrıntılı bir şekilde ifade etmelerini belirtirler. Hipotezlerin sınanması ve temaların meydana getirilmesi aşamasında ise, meta-tematik analiz kullanılarak kod haline getirilmiş kavramların, bilgilerin temsil ettiği olay ve olguların anlamını derin bir şekilde çözümleyerek gerçekleştirilir. Temalar da kod sürecinde olduğu gibi sıklıkla birkaç kelime veya kelime grubu biçiminde oluşturulur. Ayrıca, meta-tematik analiz sürecinde daha önceden belirlenmiş araştırma problemlerinde yer alan konulara yönelik hipotezlerin sınanması için farklı temalar birleştirilebilir. Son aşama ise verilerin raporlanması ve

yorumlanmasıdır. Bu sayede ulaşılan veriler daha anlaşılabilir hale gelir (Bucak, 2020). Bir çalışma yürüten araştırmacılar, verileri analiz ederken kompleks kavramlarla, sorunlarla ya da temalar ile karşılaşır. Bunları daha anlaşılır hale getirmek ve vurgulamak gayesiyle görsel öğeler veya modeller tercih eder. Prisma akış diyagramı meta-tematik analiz sürecinde çok tercih edilen modellerden biridir. Bu model araştırmacılara kolaylık sağlamaktadır (Moher, Liberati, Tetzlaff, Altman, & Prisma Group, 2009). PRISMA akış diyagramı Şekil 4’ te gösterilmiştir.

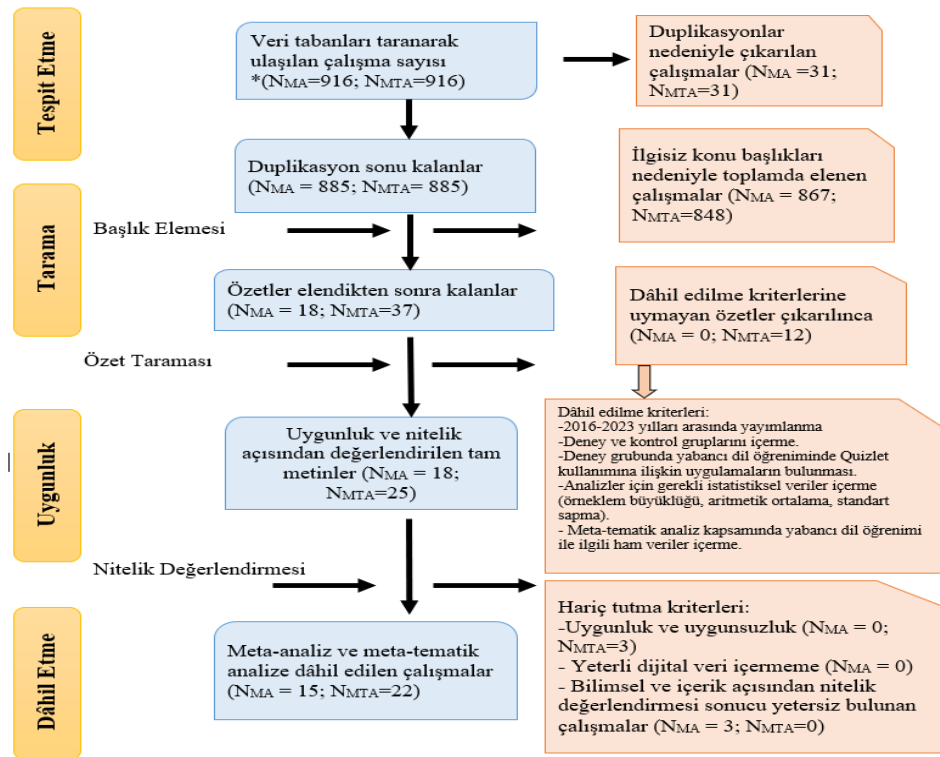


Şekil 4. PRISMA Akış Diyagramı

Şekil 4 incelendiğinde literatürü taradıktan sonra, farklı veri tabanlarından aynı araştırmaya ulaşılsa dahi, araştırma problemlerine uygun olmayan çalışmalar elemine edildi. Kalan çalışmalar, meta-tematik analiz için belirlenen kriterler doğrultusunda incelendi. Bu detaylı değerlendirmeler sonucunda, analize dahil edilmesi uygun görülen çalışmalar belirlendi. Aşağıda Şekil 5 üzerinde mevcut araştırmaya ait akış şeması gösterilmiştir. Bu şemanın amacı incelenen veri sayısı ile dahil edilme ve elimine edilme kriterlerini açık bir biçimde göstermektir. Ayrıca belirtilen sayısal veriler ile araştırma sürecinin daha şeffaf incelenmesi amaçlanmıştır. Meta-analiz ve

meta-tematik analiz için ayrı ayrı dahil edilme kriterleri ve sayısal verilerin ifade edildiği akış şeması detaylı bir biçimde hazırlanmış ve sunulmuştur.

Şekil 5 üzerinde analize dahil edilen çalışmaların akış şeması görülmektedir. Araştırmanın amacı doğrultusunda; Ebscohost-Eric, IEEE Xplore, ProQuest Dissertations and Theses (PQDT), Science Direct, Springer Link, Taylor & Francis Online, Web Of Science, Google Akademik ve YÖK Ulusal Tez Merkezi olmak üzere toplam 9 adet veri tabanı taranmıştır. Meta-analiz ve meta-tematik analiz için toplam 916 sonuca ulaşılmıştır. Duplikasyon, ilgisiz konu başlıkları, dâhil edilme kriterlerine uymayan çalışmalar, uygunluk ve uygunsuzluk durumları gibi sebeplerle elemeler yapılmıştır. Son durumda analiz sürecinde meta-analiz için 15, meta-tematik analiz için 22 adet çalışma kullanılmıştır.



*NMA: Meta-analize dâhil edilen çalışma sayısı NMTA: Meta-tematik analize dâhil edilen çalışma sayısı

Şekil 5. Analize dâhil edilen çalışmaların akış şeması

3.2.3. Meta-Tematik Analiz’de Geçerlik ve Güvenirlik

Meta-tematik analiz ve nitel çalışmaların geçerlik ve güvenirlilikleri benzerdir. Maxwell (1992)’ye göre nitel çalışmalardaki geçerlilik beş kategoride gerçekleşir. Bu

kategoriler; betimsel, kuramsal (iç), yorumlayıcı, genellenebilir (dış) ve değerlendirmeci geçerlilik şeklindedir.

Betimsel Geçerlilik: Ulaşılan verilerin ne derece doğru olduğunu gösterir. Taraması yapılan kaynak ve veri tabanlarının dikkatli bir şekilde incelenmesi ve anlaşılması ile verilere ulaşılması, veri kaybedilmemesi ve yanlış anlaşılmasının engellenmesidir.

Kuramsal (İç) Geçerlilik: Çalışmada elde edilen kavramların anlamlı bir bütünlük oluşturabilmesi, önceden çerçevesi çizilmiş olan kavramsal çerçeve ile bulguların uyumlu olması ve bulguların açık ve net bir biçimde belirlenmesi şeklinde tanımlanabilir.

Yorumlayıcı Geçerlilik: Katılımcılardan alınan birincil verilerden yani katılımcı görüşlerinden ve eylemlerinden çıkarımlarda bulunmaktadır. Bu verilerden oluşturulan yorumları destekleyen doğrudan birincil verilere yer verilmesidir.

Genellenebilir (Dış) Geçerlilik: Araştırmacının kendi ulaştığı veriler ile başka ortam ve farklı kişilerin topladığı verilerin karşılaştırılması ve daha genel sonuçlara ulaşılmasıdır.

Değerlendirmeci Geçerlilik: Araştırmacının literatürde ulaştığı verileri yorumlamasının yanında bunları farklı araştırmalar ile ilişkilendirip desteklemesidir. Kendi sonuçlarına katkı sağlayabilmesidir (Maxwell, 1992).

Nitel araştırma sürecinde; inanırlık, aktarılabilirlik, güvenilebilirlik ve teyit edilebilirlik şeklinde güvenilirliğe yönelik kavramlar yer almaktadır (Shenton, 2004). Meta-tematik analiz de bir nitel araştırma türü olduğundan bu kavramları meta-tematik analizde de kullanılabilir. İlgili kavramların tanımları şu şekildedir:

İnanırlık: Bulguların gerçekliğinin ne düzeyde uyum sağladığını ifade etme anlamına gelir.

Aktarılabilirlik: Araştırma sonucunda ulaşılan bulguların çeşitli durum ve bağlamlara uyarlanabilme düzeyini ifade eder.

Güvenilebilirlik: Birbiriyle aynı ya da benzer niteliklere sahip örneklemeler üzerinde aynı sonuçlara ulaşılabilme durumunu ifade eder.

Teyit edilebilirlik: Çalışmada elde edilen bulguların, görüşlerine yer verilen katılımcıların direkt olarak kendilerinden alındığını kanıtlama olarak ifade edilebilir (Shenton, 2004).

Nitel araştırmalarda güvenilirliği ifade ederken inandırıcılık kelimesini kullanmak daha uygun olabilmektedir (Guba&Lincoln, 1982). Bir tür nitel araştırma olan meta-tematik analizde de inandırıcılık ifadesini kullanmanın daha doğru olduğu düşünülmektedir. Ancak nitel çalışmalardaki inandırıcılık kavramı nicel çalışmalardaki gibi sabit ve nesnel bir yapıda değildir (Batdı, 2019). Nitel araştırmaların çeşitlilik göstermesi ve sürekli değişen yapısı, onların güvenilirliğini yükseltmek amacıyla belirli stratejilere ihtiyaç duyar. Bu stratejilerden biri, veri elde etmenin tek bir kaynak yerine birden fazla kaynaktan (makaleler, tezler, raporlar vb.) gerçekleştirilmesi gerektiği ilkesidir (Batdı, 2019). Bu strateji sayesinde farklı ve benzer yapıda birçok veriye ulaşılabilir. Öte yandan meta-tematik analizdeki inandırıcılık seviyesini yükseltmek amacıyla farklı zamanlarda güncel çalışmaların olup olmadığının kontrol edilmesi, yeniden sorgulama yapma ve veri tabanları üzerinde birden fazla inceleme yapılması gibi işlemler uygulanabilir. Bu sayede herhangi bir verinin gözden kaçırılması engellenirken güncel çalışmalarında araştırmaya dahil edilmesi mümkün olmaktadır (Batdı, 2019). Bunun yanı sıra meta-tematik analiz kapsamında oluşturulan tema ve kodların elde edildiği verilerden doğrudan alıntılama yapıp inandırıcılığa katkı sağlanabilir (Hamidi, 2023). Araştırma kapsamında meta-tematik analiz ile oluşturulan kodlara referans olması amacıyla ham verilerden örnekler verilmiştir. Ham verilerin yer aldığı çalışmaları belirtmek amacıyla her çalışmaya bir isim verilmiştir. Örneğin herhangi bir referans cümlesinde “T-1, s. 67 kodlu araştırmada” şeklindeki ifadede “T-1”=Tez-1 kodlu araştırma ve s.67=sayfa sayısı 67 biçiminde gösterilirken “M-1, s.12 kodlu araştırmada” şeklindeki ifadede “M-1”=Makale-1 kodlu araştırma ve s.12=sayfa sayısı 12 biçiminde gösterilmektedir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Araştırma kapsamında 15 nicel çalışma meta-analiz ve 22 nitel çalışma meta-tematik analiz için uygun görülmüş ve araştırmaya dahil edilmiştir. Araştırmaya dahil edilen bu çalışmalardan elde edilen bulgular meta-analiz sürecine ilişkin bulgular ve meta-tematik analiz sürecine ilişkin bulgular olmak üzere iki ayrı başlık halinde incelenmiştir.

4.1. Meta-Analiz Sürecine İlişkin Bulgular

Quizlet Web 2.0 aracının dil öğrenimi üzerindeki etkisinin incelendiği meta-analiz sürecine ilişkin bulgular bu bölümde yer alacaktır. Bu kapsamda deneysel ve yarı-deneysel çalışmalar analize dahil edilmiştir. Araştırma kapsamında “Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının incelendiği çalışmaların istatistiki verileri ışığında akademik başarı üzerindeki etki büyüklüğü nedir?” alt problemi için meta-analiz kapsamında araştırmaya dahil edilen 15 çalışma içerisinde yer alan 29 adet veri incelenmiş ve ortalama etki büyüklüğü değeri hesaplanmıştır. Bulgular Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1

Meta-Analiz ile Akademik Başarıya Yönelik Yürütülen Çalışmaların İstatistiki Değerleri

Test Türü	Model	n	g	%95 Güvenirlik Aralığı		Heterojenlik		
				Alt Sınır	Üst Sınır	Q	p	I ²
AB	SEM	29	0.80	0.71	0.89	104.17	0.00	73.12
	REM	29	0.82	0.65	0.10			

Tablo 1’de görüldüğü üzere araştırmaya dahil edilen çalışmaların istatistiksel model seçimine göre elde edilen değerleri sunulmuştur. Bu amaç doğrultusunda gerçekleştirilen heterojenlik testi (Q=104.17) sonucuna göre araştırmadaki dağılımın heterojen olduğu tespit edilmiştir. Bu bilgiler ışığında araştırmanın istatistiksel modeli

rastgele etkiler modeli olarak belirlenmiştir. Rastgele etkiler modeline göre %95 güven aralığında alt sınır 0.65, üst sınır ise 0.10, etki büyüklüğünün ortalama değeri ise 0.82 olarak bulunmuştur. Ulaşılan bu ortalama etki büyüklük değerinin geniş düzeyde olduğu söylenebilir. Bu doğrultuda yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının akademik başarıya olumlu bir etkisi olduğu tespit edilmiştir.

Quizlet'in yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisine meta-analiz kapsamında odaklanan bu çalışmada I^2 değeri %73.12 olarak bulunmuştur. Ulaşılan bu değer kritik değer olan %50'den (Patsopoulos vd., 2008) büyüktür. Bu sebeple ve çalışmadaki verilerin ayrıntılı bir şekilde ifade edilmesi amacıyla akademik başarıya ilişkin bulgular; öğretim kademesi, uygulama süresi, çalışmanın yapıldığı ülke, yayın türü ve örneklem büyüklüğü olmak üzere beş ayrı moderatöre ayrılmıştır. Belirtilen bu moderatörlerin analizleri sonucunda ulaşılan veriler Tablo 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2

Moderatör Analizine Göre Analize Dâhil Edilen Çalışmaların Genel Etki Büyüklükleri

Md	Gruplar	Etki Büyüklüğü ve %95 Güvenirlik Aralığı				Sıfır Testi		Heterojenlik		
		n	g	Alt Sınır	Üst Sınır	Z-değeri	P-değeri	Q-değeri	df	P-değeri
Öğretim Kademesi	Ortaokul	4	0.91	0.72	1.09	9.53	0.00			
	Lise	16	0.72	0.47	0.97	5.56	0.00			
	Üniversite	7	0.89	0.43	1.35	3.76	0.00			
	Toplam	27	0.85	0.70	0.99	11.60	0.00	1.40	2	0.50
Uygulama Süresi	5-6	7	0.86	0.45	1.26	4.12	0.00			
	7-8	11	0.76	0.41	1.12	4.18	0.00			
	9+	8	0.76	0.55	0.97	6.97	0.00			
	Belirtilmemiş	2	1.32	1.00	1.64	8.13	0.00			
	Toplam	28	0.89	0.75	1.04	11.83	0.00	9.07	3	0.03
Ülke	Türkiye	16	0.77	0.51	1.04	5.73	0.00			
	Diğerleri	13	0.88	0.65	1.11	7.60	0.00			
	Toplam	29	0.84	0.66	1.01	9.50	0.00	0.38	1	0.54
Yayın Türü	Makale	12	0.89	0.58	1.21	5.58	0.00			
	Tez	17	0.79	0.57	1.00	7.18	0.00			
	Toplam	29	0.82	0.64	1.00	9.08	0.00	0.29	1	0.59
Örneklem Büyüklüğü	Küçük	7	0.95	0.57	1.34	4.84	0.00			
	Orta	18	0.80	0.54	1.06	5.10	0.00			
	Büyük	4	0.77	0.53	1.01	6.38	0.00			
	Toplam	29	0.81	0.65	0.97	9.97	0.00	0.64	2	0.73

Tablo 2'de belirtildiği üzere araştırmaya 4 ortaokul, 16 lise ve 7 üniversite olmak üzere toplam üç öğretim kademesinde çalışmanın dahil edildiği görülmektedir. Analiz sonucunda öğretim kademeleri ile ilgili verilerden serbestlik derecesinin 2 ve homojenlik testi değerinin $QB = 1.40$ olduğu tespit edilmiştir. Ulaşılan istatistiksel veriler doğrultusunda χ^2 kritik tablosundan %95 güven aralığında 2 serbestlik

derecesine 5.991 değeri karşılık gelmektedir. Bu durumda $Q_B = 1.40$ istatistik değerinin χ^2 kritik değerler tablosundaki değerden ($Q_B = 1.40 < \chi^2(0.95) = 5.991$) daha küçük olduğu görülmektedir ve dağılımın homojen olduğu ifade edilebilir. Quizlet Web 2.0 aracının dil öğretimi üzerinde akademik başarıya etkisinin öğretim kademeleri moderatörü açısından toplam etki büyüklüğü incelendiğinde 0.85 değerine ulaşılmıştır. Bu değer Cohen's (1992) ve Thalheimer & Cook (2002)'un sınıflamalarına göre geniş düzeydedir. Ayrıca tablo incelendiğinde öğretim kademesi düzeyinde en büyük etkinin ortaokul düzeyinde ($g=0.91$), en küçük etkinin ise lise düzeyinde ($g=0.72$) olduğu görülmektedir. Quizlet'in dil öğretiminde kullanımının öğretim kademesine göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür ($p=0.50>.05$). Buna göre Quizlet'in dil öğreniminde akademik başarıyı artırdığı fakat öğretim kademesine göre bir fark oluşturmadığı söylenebilir.

Meta-analiz kapsamında Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisinin uygulama süresi moderatörü açısından incelenmesi sonucu ortaya çıkan bulgular da Tablo 2'de sunulmaktadır. Bu doğrultuda dört grup oluşturulmuştur. 5-6 hafta kateogresinde 7, 7-8 hafta kategorisinde 11, 9 ve üzeri hafta kategorisinde 8 ve belirtilmemiş kategorisinde iki çalışma bulunmaktadır. Elde edilen veriler incelendiğinde homojenlik testi sonucunda $Q_B = 9.07$ ve serbestlik derecesinin 3 olduğu tespit edilmiştir. χ^2 kritik değer tablosunda %95 anlamlılık düzeyinde 3 serbestlik derecesi değeri ile kritik değer 7.815 olarak tespit edilmiştir. Bu bilgiler ışığında verilerinden elde edilen Q_B istatistiksel değerinin kritik değerden büyük olduğu saptanmıştır ($Q_B = 9.07 > 7.185$). Yapılan tespitler sonucunda çalışmaların uygulama sürelerine göre etki büyüklüklerinin heterojen olduğu söylenebilir. Ayrıca araştırma bulguları uygulama süreci açısından incelendiğinde en büyük etki düzeyinin $g=1.32$ ile belirtilmemiş kategorisinde olduğu, en küçük etki düzeyinin ise $g=0.76$ ile 7-8 hafta ve 9 ve üzeri hafta kategorisinde olduğu tespit edilmiştir. Uygulama sürelerinin analiz edilmesiyle ulaşılan genel etki büyüklüğü $g=0.89$ olarak saptanmış ve geniş düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Analize dahil edilen araştırmaların uygulama süreleri bağımsız değişkeni analizi sonucu $p=0.03$ anlamlılık değerine ulaşılmıştır. Bu açıdan incelendiğinde Quizlet'in yabancı dil öğretiminde kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği ve

uygulama süresi moderatörüne göre anlamlı bir farklılık gösterdiği görülmüştür ($p<.05$).

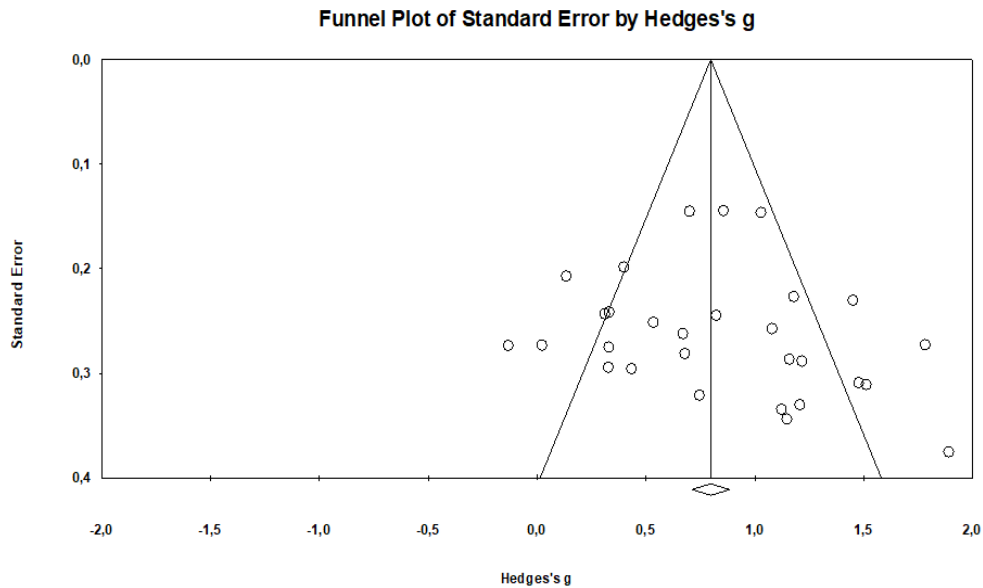
Quizlet'in yabancı dil öğretiminde akademik başarıya etkisinin Türkiye ve yabancı ülkelerde uygulanması moderatörü açısından incelenmesi sonucu $Q_B = 0.38$ ve serbestlik derecesi 1 olarak tespit edilmiştir. Ulaşılan istatistiksel veriler doğrultusunda χ^2 kritik tablosundan %95 güven aralığında 1 serbestlik derecesine 3.841 değeri karşılık gelmektedir. Bu sonuca göre dağılımın homojen olduğu söylenebilir. Quizlet Web 2.0 aracının dil öğretimi üzerinde akademik başarıya etkisinin uygulanan ülke moderatörü açısından etki büyüklüğü incelendiğinde 0.84 değerine ulaşılmıştır. Bu değer büyük düzeydedir. Ayrıca tablo incelendiğinde uygulanan ülke düzeyinde en büyük etki $g=0.88$ ile yabancı ülkeler olurken Türkiye $g=0.77$ ile ikinci sırada yer almıştır. Quizlet'in dil öğreniminde kullanımının uygulanan ülke moderatörüne göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür ($p=0.54>.05$). Sonuç olarak Quizlet'in yabancı dil öğretiminde akademik başarıyı artırdığı fakat uygulanan ülkeye göre anlamlı bir fark oluşturmadığı tespit edilmiştir.

Quizlet'in yabancı dil öğretiminde akademik başarıya etkisinin yayın türü moderatörü açısından incelenmesi sonucu $Q_B = 0.29$ ve serbestlik derecesi 1 olarak tespit edilmiştir. Ulaşılan istatistiksel veriler doğrultusunda χ^2 kritik tablosundan %95 güven aralığında 2 serbestlik derecesine 3.841 değeri karşılık gelmektedir. Bu sonuca göre dağılımın homojen olduğu söylenebilir. Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerinde akademik başarıya etkisinin yayın türü moderatörü açısından etki büyüklüğü incelendiğinde 0.82 değerine ulaşılmıştır. Bu değer büyük düzeydedir. Ayrıca tablo incelendiğinde yayın türü düzeyinde en büyük etki $g=0.89$ ile makale olurken tez $g=0.79$ ile ikinci sırada yer almıştır. Quizlet'in dil öğretiminde kullanımının uygulanan yayın türü moderatörüne göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür ($p=0.59>.05$). Sonuç olarak Quizlet'in yabancı dil öğreniminde akademik başarıyı artırdığı fakat yayın türüne göre anlamlı bir fark oluşturmadığı tespit edilmiştir.

Quizlet'in yabancı dil öğretiminde akademik başarıya etkisinin örneklem büyüklüğü moderatörü açısından incelenmesi sonucu $Q_B = 0.64$ ve serbestlik derecesi 2 olarak tespit edilmiştir. Ulaşılan istatistiksel veriler doğrultusunda χ^2 kritik

tablosundan %95 güven aralığında 2 serbestlik derecesine 5.991 değeri karşılık gelmektedir. Bu sonuca göre dağılımın homojen olduğu söylenebilir. Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğrenimi üzerinde akademik başarıya etkisinin örneklem büyüklüğü moderatörü açısından etki büyüklüğü incelendiğinde 0.81 değerine ulaşılmıştır. Bu değer büyük düzeydedir. Ayrıca tablo incelendiğinde örneklem büyüklüğü düzeyinde en büyük etki $g=0.95$ ile küçük örneklem büyüklüğü olurken büyük örneklem büyüklüğü $g=0.77$ ile son sırada yer almıştır. Quizlet'in dil öğreniminde kullanımının uygulanan örneklem büyüklüğü moderatörüne göre anlamlı bir farklılık göstermediği görülmüştür ($p=0.73>.05$). Sonuç olarak Quizlet'in yabancı dil öğretiminde akademik başarıyı artırdığı fakat örneklem büyüklüğüne göre anlamlı bir fark oluşturmadığı tespit edilmiştir.

Araştırmada katılımcıların yabancı dil öğretiminde Quizlet kullanımının etkisinin incelendiği çalışmaların etki büyüklüklerinin değişkenlik gösterdiği ifade edilebilir. Bu bilgiler ışığında bakıldığında çalışmaların etki büyüklüğünün genelde olumlu yönde olduğu belirtilebilir. Tespitler sonucunda deney grubundaki öğrencilerin Quizlet kullanarak geleneksel yöntemle öğrenim gören öğrencilere göre akademik başarılarının pozitif yönde etkilendiği yorumu yapılabilir. Meta-analiz kapsamına alınan çalışmaların akademik başarıya dair etki büyüklüklerinin gösterildiği huni grafiği Şekil 6'da gösterilmiştir.



Şekil 6. Çalışmaların etki büyüklüklerine ait huni grafiği

Analiz sonucunda elde edilen huni grafiğine bakıldığında dahil edilen çalışmaların asimetrik bir dağılım göstermediği görülmektedir. Analiz kapsamındaki çalışmaların genellikle huninin orta bölgesinde yer aldığı ve 8 çalışmanın huninin dışında kaldığı tespit edilmiştir. Dahil edilen çalışmalar çizginin yalnızca bir tarafında veya yoğunlukla şeklin alt kısmında yer almamıştır. Bu da yayın yanlılığı olmadığını ifade etmektedir (Borenstein vd., 2009). Sonuç olarak dağılımın tek bir tarafa yoğunlaşmadığı bu araştırmada örneklem Quizlet lehine yanlı değildir. Ek olarak huni grafiğinde istatistiksel değerler yer almadığından örneklemin yanlı seçilmediğinin sayısal veriler ile ortaya koymak amacıyla Rosenthal (1979)'in korumalı N sayısı (fail-safe number) hesaplanmıştır. Ulaşılan veriler Tablo 3'te gösterilmiştir.

Tablo 3
Rosenthal korumalı N sayısı analiz bulguları

Z değeri	17.60863
P değeri	0
Alfa	0.05
Alfa için Z değeri	1,95996
N	29
P değerini anlamsız kılmak için gerekli eksik çalışma sayısı	2312

Bir araştırmadaki geçerlik ve güvenilirlik sağlanırken yayın yanlılığı tamamen ortadan kaldırılmalı ya da hesaplanmalıdır (Rosenthal, 1979). Tablo 3 incelediğinde korumalı N analizi ile hesaplanan nicel değer p değerini anlamsız kılması yani Quizlet ile yabancı dil öğretiminin akademik başarısının üzerinde etkisiz veya olumsuz yönde etkisi olduğu sonucuna ulaşmış çalışmaların sayısını göstermektedir. Bu bağlamda Tablo 3'e göre p değerini anlamsız kılması için minimum 2312 çalışmaya ihtiyaç olduğu tespit edilmiştir. Bu hata koruma sayısı (N:2312) analiz kapsamına alınan çalışma sayısı (N:29) ile mukayese edildiğinde ihtiyaç olan çalışma sayısının dahil edilen çalışma sayısından oldukça fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Görüldüğü üzere dahil edilmesi gereken çalışma sayısına ulaşılmasının mümkün olmadığı görülmektedir. Ulaşılan değerlere istinaden yayın yanlılığının etki büyüklüğünü üzerinde anlamlı bir etkisi olmayacağı düşünülmektedir (Cheung & Slavin, 2011).

4.2. Meta-Tematik Analiz Sürecine İlişkin Bulgular

Bir önceki başlık altında araştırmanın meta-analiz bölümü için erişilen veriler sunulmuş ve bulgular belirtilmiştir. Bu başlık altında ise meta-tematik analiz kapsamında ham verilerden elde edilen kodlar; dil öğrenimine yansımaları, öğrenme-öğretme sürecine yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları, ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları, teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıklar ve teknoloji odaklı edinimler olmak üzere yedi tema altında toplanmıştır. Her bir temaya ilişkin bulgular aşağıda sunulmaktadır.

4.2.1. Quizlet Kullanımının Yabancı Dil Öğrenimine Yansımaları

Bu tema altında yer alan kodlar; kelime dağarcığını geliştirmesi, okuma becerisini geliştirmesi, konuşma becerisini geliştirmesi, cümle kurma becerisini geliştirmesi ve yazma becerisini geliştirmesi şeklindedir. Bahsedilen kodlar Şekil 7’de gösterilmiştir. Bahsi geçen kodlar Şekil 7 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 7. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Dil Öğrenimine Yansımaları

Şekil 7’de yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. T-3, s.87 kodlu çalışmada, “okuma becerisini geliştirmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak “*I think it improved my overall English speaking and reading skills ability because I could not even remember the words I knew before but now I can recall a word weeks later. I think I feel more successful in English now.*” şeklinde ifade

edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. M-2, s.131 kodlu çalışmada “*Osmanlıca dersinde metinleri okurken çok fazla Arapça ve Farsça kelimeye denk geliyoruz. Anlamalarını bilmediğimiz kelimeleri okumakta zorlanıyoruz. Bu uygulama sayesinde anlamalarını öğreniyorum ve kelimeleri çok daha hızlı okuyabiliyorum.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu desteklemektedir. T-6, s.111 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet’in okuduğum İngilizce kitapları anlamam konusunda bana yardımcı olduğunu olduğunu düşünüyorum.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de benzer şekilde gösterilebilir.

“*Konuşma becerisini geliştirmesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-1, s.350 kodlu çalışmada “*It's easy, you just need to press and then a picture appears, there's a description written, there's a sound how to pronounce the vocabulary.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. Aynı kod ile ilgili T-7, s.77 kodlu çalışmada yer alan iki farklı katılımcının görüşleri, “*Quizlet'te kelimeleri sesli duyabiliyordum. Kelimelerin telaffuzlarını da öğrenebildim.*”; “*Quizlet ile çalışırken kelimelerin dinle ve dinle yaz bölümlerinde kelimelerin telaffuzlarını da öğrenebildim. Ama diğer kelime öğrenme etkinliklerimde böyle bir şansım olmadı.*” şeklindedir. M-8, s.258 kodlu çalışmada ise aynı kod için “*I think Quizlet is a very useful learning tool. With Quizlet we can upload our own word list, review words and take tests as many times as we want. It also provides us with the correct pronunciation of words which is very helpful when having trouble reading.*” katılımcı görüşü yer almaktadır. Benzer şekilde, T-3, s.87 kodlu çalışmada “*I think it improved my overall English speaking and reading skills ability because I could not even remember the words I knew before but now I can recall a word weeks later. I think I feel more successful in English now.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu desteklemektedir.

“*Cümle kurma becerisini geliştirmesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.76 kodlu çalışmada “*İngilizcede daha fazla cümle kurabiliyorum.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. Ayrıca M-10, s.60 kodlu çalışmada “*I still prefer Quizlet because I can check how a word is pronounced just by a click on a sound button. I don't have to use a dictionary for pronunciation check. I like to hear and write what it says with the feature Spell.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu destekler niteliktedir. T-7, s.76 kodlu çalışmada “*İngilizcede daha fazla*

cümle kurabiliyorum.” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu desteklemektedir.

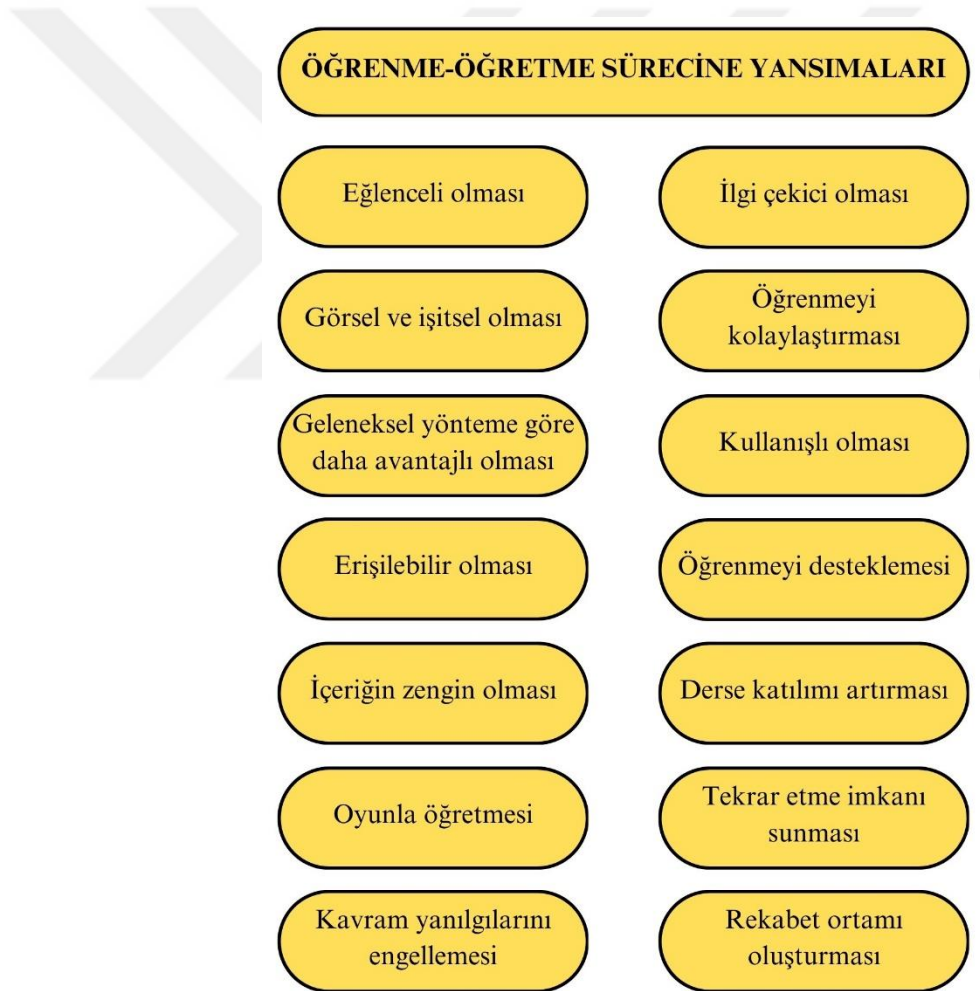
“*Yazma becerisini desteklemesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.87 kodlu çalışmada “*I was quite focused on how to say and write the words correctly. I realized that I was following the wrong routine to learn the meaning of the words. I always tried memorizing them at first. However, when my teacher said even the exact word, I couldn’t recognize it or when I needed to pronounce it, my pronunciation did not satisfy me at all. I could learn the meaning of the word anywhere on the Internet; however, I quite enjoyed how the Spell and Write section progressed my improvement for the specific word set.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir.

“*Kelime dağarcığını geliştirmesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.80 kodlu çalışmada “*After I learn the vocabularies, I repeat the vocabularies online after the lesson. It increases my vocabulary.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. Aynı kod için T-3, s.86 kodlu çalışmada ise “*I was so surprised to see my improvement in vocabulary and pronunciation skills while I was reading a passage after the third week. I was so determined to follow everything on Quizlet, and I believe it worked well for me.*” ve “*I noticed that whenever I finished a word set, I actually learned more than that word. I have learned possible synonyms, antonyms, and how to use that word correctly in a sentence. For some sets, our teacher did not give the meaning of the words but used that word in a sentence in the flashcards. It really improved my English*” şeklinde katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. Benzer şekilde, M-4, s.8 kodlu çalışmada “*By using this platform, I have learned many new words through flashcards. What’s more, my pronunciation has also improved.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü ile T-3, s.86 kodlu çalışmada “*Everyone was so depressed during Covid-19; however, I never missed an online class during those times. And my teacher said we were going to use the Quizlet application for some studies. It was really beneficial for me to learn vocabulary and play games there.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu desteklemektedir. Ayrıca M-1, s.349 kodlu çalışmada “*Of course it’s important, if I have a lot of vocabulary, it will make it easier for me to communicate.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü ve M-11, s.114 kodlu çalışmada “*Many kinds of exercises are helpful for me to review*

vocabulary. I can do it as many times as I like at home.” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu desteklemektedir.

4.2.2. Öğrenme-Öğretme Sürecine Yansımaları

Bu tema altında yer alan kodlar; eğlenceli olması, ilgi çekici olması, görsel ve işitsel olması, öğrenmeyi kolaylaştırması, geleneksel yöntemle göre daha avantajlı olması, kullanışlı olması, erişilebilir olması, öğrenmeyi desteklemesi, içeriğin zengin olması, derse katılımı artırması, oyunla öğretmesi, tekrar etme imkânı sunması, kavram yanlışlarını engellemesi, rekabet ortamı oluşturması şeklindedir. Bahsi geçen kodlar Şekil 8 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 8. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Öğrenme-Öğretme Sürecine Yansımaları

Şekil 8’de yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. “*Eğlenceli olması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-1, s.349 kodlu çalışmada “*It's fun, it can be like playing a game a little bit so it's not like studying.*”

şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. Benzer şekilde M-1, s.350 kodlu çalışmada *“Quite helpful, the features are also like quiz games so it's fun.”* şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de örnek gösterilebilir. T-2, s.54 kodlu çalışmadan alınan bir katılımcı görüşü ise *“Practicing modes are fantastic, entertaining and very useful. I learnt how to give quick answers to questions by means of gaming modes. I also like that I can see one target word in 8 different question types, for example, I can listen and write, match or I can do a test with the same words. It is very easy to practice my target vocabulary on my phone. This is much more advantageous than traditional methods, and I will keep learning vocabulary on Quizlet.”* şeklindedir. Aynı kod ile ilgili M-2, s.130 kodlu çalışmada *“Quizlet kullanarak yaptığım ödevler Osmanlıca dersine olan yaklaşımımı olumlu yönde değiştirdi, Osmanlıca dersini daha eğlenceli ve pratik şekilde öğrenmeme yardımcı oldu. Ayrıca harfleri hatırlamama daha fazla yardımcı oldu.”* şeklinde bir katılımcı görüşü yer almaktadır. Benzer şekilde, M-2, s.130 kodlu çalışmada yer alan *“Oyun formatında uygulamalar yapıldığı için sıkılmadan öğrenebildiğimi fark ettim...”* ifadesi gösterilebilir.

“İlgi çekici olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.75 kodlu çalışmada *“Telefonla uygulama üzerinden kelime çalışmak daha çok ilgimi çekti ve motivasyonum arttı. Böylece daha çok kelime öğrenebildim.”* şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. Benzer şekilde T-4, s.31 kodlu çalışmada yer alan *“I am fully engaged in the game. It is fun and interesting!”* şeklindeki katılımcı görüşü de bu kodu desteklemektedir. M-1, s.349 kodlu çalışmada ise bir katılımcı *“I'm happy because it's interesting, there's a picture, there's a voice too, so it's more interesting to see.”* şeklinde görüş belirtmiştir. M-11, s.114 kodlu çalışmada ilgili koda ilişkin *“Quizlet Live has many tasks, including photos, definitions, and situations. This makes the class more interesting and competitive.”* şeklinde bir görüş yer almaktadır. T-3, s.84 kodlu çalışmada yer alan *“Quizlet got my attention. It worked well by increasing my attention. I never thought a new teaching tool had a positive effect on my English apart from computer games.”* ifadesi ile T-6, s.112 kodlu çalışmada yer alan *“Teknoloji ile kelime öğrenmek çok etkileyiciydi ve kelimelerin aklımda kalmasını sağladı.”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. Benzer şekilde T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan *“İngilizce dersine önceden ilgim yoktu daha sonra Quizlet ile çalışınca İngilizce dersine olan ilgim arttı.”; “...Quizlet ile derse olan ilgim arttı...”*;

“...Quizlet ile kelime çalıştıktan sonra derse olan ilgim çok arttı.” ve “Quizlet ile çalışmak derse olan ilgimi ve motivasyonumu arttırdı.” ifadeleri ile T-7, s.78 kodlu çalışmada yer alan “...derse ilgim arttı.” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir.

“Görsel ve işitsel olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-1, s.349 kodlu çalışmada “*I'm happy because it's interesting, there's a picture, there's a voice too, so it's more interesting to see.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. Aynı şekilde yine M-1, s.350 kodlu çalışmada yer alan “*Yes, it helps me, the features have a lot of pictures and sound, so I can also try to fill out the quiz.*” şeklindeki katılımcı görüşü de oluşturulan bu kodu desteklemektedir. Benzer şekilde T-11, s.46 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet enriches vocabulary with visuals.*” ifadesi ve T-6, s.111 kodlu çalışmada yer alan “...resimler sayesinde Quizlet'te kelime öğrenmek çok daha kolay ve akılda kalıcıydı...” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir.

“Öğrenmeyi kolaylaştırması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-2, s.132 kodlu çalışmada “*Kelimeleri farklı uygulamalarla (dinle-yaz, eşleştir, test vb.) unutma oranımız düşüyor ve kelimeleri öğrenmemiz kolaylaşıyor. Örneğin Nev-civani kelimesini farklı uygulamalarla tekrar ettiğim için öğrenmem ve akılda kalıcılığı kolaylaştı.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü gösterilebilir. T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan “*Daha önceden kelime ezberlerken çok sıkılıyordum, Quizlet ile kelime öğrenmek çok kolay ve eğlenceliydi.*” ifadesi de söz konusu kodu desteklemektedir. T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan “*Önceden kelime öğrenmekte zorlanıyordum artık Quizlet ile kelime öğrenmek daha kolay, istediğim zaman istediğim yerden istediğim sürede çalışabiliyorum.*” ifadesi de söz konusu kodu desteklemektedir. Benzer şekilde T-11, s.50 kodlu çalışmada bu kodu destekleyen “*It makes learning easier.*” ifadesi ile T-1, s.54 kodlu çalışmada “*Practicing modes are fantastic, entertaining and very useful. I learnt how to give quick answers to questions by means of gaming modes. I also like that I can see one target word in 8 different question types, for example, I can listen and write, match or I can do a test with the same words. It is very easy to practice my target vocabulary on my phone. This is much more advantageous than traditional methods, and I will keep learning vocabulary on Quizlet.*” şeklinde ifade edilen katılımcı görüşü de ilgili kodu desteklemektedir. M-4, s.8 kodlu çalışmada yer alan “*It [was] easy for me to find the button that I [wanted]*

to use. First you need to open a study set, and then you can see different kinds of functions on the Quizlet.” ifadesi; T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan “*Kelimeleri sözlükten bulmak çok zamanımı alıyordu, Quizlet’i kullanmak ve oradan kelime öğrenmek çok daha kolaydı ve çok zamanımı almıyordu.*” Ifadesi; T-10, s.61 kodlu çalışmada yer alan “*When students study vocabulary on Quizlet, as teachers we do not need to spend time on vocabulary learning at least for spelling and pronunciation.*” ifadesi; M-2, s.130 kodlu çalışmada yer alan “*Oyun formatında uygulamalar yapıldığı için sıkılmadan öğrenebildiğimi fark ettim. Yanlışlarımı düzeltmek için tekrar tekrar girdim bu da pratikleşmemi ve akılda kalıcılığı artırdı. En faydalı bulduğum uygulaması ise eşleştirme oldu.*” ifadesi ve T-6, s.112 kodlu çalışmada yer alan “*Programın İngilizce öğrenmemi geliştirdiğini düşünüyorum...*” ifadesi ve M-1, s.349 kodlu çalışmada yer alan “*It's important, if we study English, we are often asked to speak or ask questions, we must use English, right, if we know many words, it will make it easier for us.*” ifadesi ilgili kodu destekler niteliktedir.

“*Geleneksel yöntemle göre daha avantajlı olması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-2, s.54 kodlu çalışmada yer alan “*I believe the Quizlet application is more advantageous because I cannot get any score or feedback while studying by taking notes on paper, and I cannot practice except reading the words and their meanings. However, by using the Quizlet application, I can see my scores in different modes, and all saved in the application, I can see my progress. Moreover, I can study my target vocabulary even while I am on the tram or bus, and this is very important for me because it is also practical.*” ifadesi gösterilebilir. Aynı şekilde T-2, s.54 kodlu çalışmada yer alan “*Practicing modes are fantastic, entertaining and very useful. I learnt how to give quick answers to questions by means of gaming modes. I also like that I can see one target word in 8 different question types, for example, I can listen and write, match or I can do a test with the same words. It is very easy to practice my target vocabulary on my phone. This is much more advantageous than traditional methods, and I will keep learning vocabulary on Quizlet.*” ifadesi de söz konusu kodu destekler niteliktedir.

“*Kullanışlı olması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.88 kodlu çalışmada yer alan “*Normally I play games even in English without fully comprehending the situation. However, this time I knew what I was doing. I was so*

eager to finish other study modes and then move on to Gravity. I really liked the usability of Quizlet. Even if you move in the direction of the games, it is nearly impossible to be a winner without completing other modes.” ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde M-3, s.543 kodlu çalışmada yer alan *“Since we are constantly surrounded by technology, using it in our learning process can make things easier and more memorable. Gamification also makes our learning even more enjoyable. In my opinion, Quizlet is a much more useful tool than a traditional vocabulary book for improving vocabulary skills.”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan *“Aynı uygulamada hem kelimeleri, resimleri, örnek cümleleri gördüğüm hem de kelimelerin telaffuzlarını ve yazılışlarını öğrenebildiğim için, Quizlet’in çok kullanışlı olduğunu düşünüyorum.”* ifadesi de ilgili kodu destekleyen başka bir ifadedir. Benzer şekilde M-4, s.9 kodlu çalışmada yer alan *“I have recommended this platform to my best friend. [She] really [appreciated it] and expressed that she wanted to [participate] in [a] similar activity.”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir.

“Erişilebilir olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-8, s.56 kodlu çalışmada yer alan *“I like Quizlet a lot, because the game features are entertaining and I can access it everywhere on my smart phone.”* ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde M-10, s.59 kodlu çalışmada yer alan *“...I can learn and check if I remember vocabulary whenever and wherever I want because Quizlet is always available on my phone or laptop...”* şeklindeki ifade de ilgili kodu desteklemektedir. T-11, s.47 kodlu çalışmada yer alan *“I can use Quizlet any time I want. It is very accessible.”* ifadesi ilgili kodu desteklemektedir. *“İçeriğin zengin olması”* şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan *“Aynı uygulamada hem kelimeleri, resimleri, örnek cümleleri gördüğüm hem de kelimelerin telaffuzlarını ve yazılışlarını öğrenebildiğim için, Quizlet’in çok kullanışlı olduğunu düşünüyorum.”* ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde T-9, s.85 kodlu çalışmada yer alan *“I think Quizlet is more detailed with its many game modes. For this reason, I suggest it to my friends.”* ifadesi ve M-1, s.350 kodlu çalışmada yer alan *“Quite helpful, the features are also like quiz games so it's fun.”* ifadesi gösterilebilir. *“Derse katılımı artırması”* şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan *“İngilizce dersinde çok az konuşabiliyordum ve derse karşı ilgim*

azdı, *Quizlet ile derse olan ilgim arttı ve daha fazla derse katılmaya başladım.*” ifadesi; T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan *“Daha önce İngilizce derslerini sevmiyordum ama Quizlet ile çalıştıktan sonra İngilizceyi sevmeye başladım.”* ifadesi ve T-2, s.52 kodlu çalışmada yer alan *“...Everybody joined the game and tried to score more than other groups...”* ifadesi gösterilebilir.

“Öğrenmeyi desteklemesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-9, s.86 kodlu çalışmada yer alan *“Quizlet helped me to learn new words and revise them.”* ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde M-2, s.132 kodlu çalışmada yer alan *“...Başlarda bazı kelimeleri imlâ bakımından yanlış yazdığımda, uzun â yerine uzun olmayan a kullanma gibi, uygulama bu kelimeleri tekrar tekrar soruyor. Böylece bunların doğru yazımını da öğreniyorum.”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. M-2, s.129 kodlu çalışmada yer alan *“Özellikle kartlardaki kelimeleri okumaya çalışırken defalarca kez harflere maruz kalıyoruz. Maruziyet, bir dilin ya da alfabenin en iyi öğrenilme biçimi olduğundan kartların bu eylemi eğlenceli bir şekilde bizlere sunduğu görüşündeyim.”* ifadesi ile T-3, s.85 kodlu çalışmada yer alan *“...helped my vocabulary learning”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. Benzer şekilde T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan *“...and a sense of competition helped me to study vocabulary harder.”* ifadesi ve M-2, s.131 kodlu çalışmada yer alan *“Anlamını bilmediğim yabancı (Arapça-Farsça kökenli) kelimelerin öğrenilmesine ve hatırdan kalmasına yardımcı oldu.”* ifadesi ilgili kodu destekleyen ifadelerdir. Yine M-2, s.131 kodlu çalışmada yer alan *“...Bu uygulama sayesinde anlamlarını öğreniyorum...”* ifadesi; T-6, s.111 kodlu çalışmada yer alan *“Quizlet’in İngilizce öğrenmeme katkı sağladığını düşünüyorum...”* ifadesi ve T-11, s.47 kodlu çalışmada yer alan *“Quizlet contributes to vocabulary learning...”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. İlgili kodu M-2, s.131 kodlu çalışmada yer alan *“...bildiğimi sandığım ama tam olarak bilmediğim kelimelerin de doğrusunu öğreniyor, pekiştiriyorum... karşıma çıkan Osmanlıca yazılı kelimeler, bir müddet sonra göz alışkanlığı yarattığından, birkaç tekrar sonrasında iyice pekiştiriliyor.”*; M-1, s.350 kodlu çalışmada yer alan *“Quite helpful...”* ve *“Pretty helpful...”*; T-2, s.50 kodlu çalışmada yer alan *“It is a beneficial application for me...”*; M-2, s.132 kodlu çalışmada yer alan *“...uygulamanın faydalı olduğunu düşünüyorum.”* ifadeleri de desteklemektedir. T-9, s.86 kodlu çalışmada ilgili kodu destekleyen *“It is helpful as its effective images are more memorable and better than*

memorizing words from word lists.” ifadesi yer alırken T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan “*...and a sense of competition helped me to study vocabulary harder.*” ifadesi ve T-1, s.87 kodlu çalışmada yer alan “*...Competition triggers me to learn much more things.*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. T-7, s.78 kodlu çalışmada yer alan “*...Quizlet sayesinde daha rahat bir şekilde çalışabildim.*” ifadesi; M-6, s.10 kodlu çalışmada yer alan “*...The teacher integrated internet technology into English listening teaching, which directed me to comprehend important and difficult points of learning...*” ifadesi ve M-10, s.59 kodlu çalışmada yer alan “*Sometimes I’m lazy to study vocabulary, but Quizlet send me notifications to remind me to go back to it for my review. It’s really helpful for a lazy student like me. Thanks to it, I’ve become its loyal friend.*” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir.

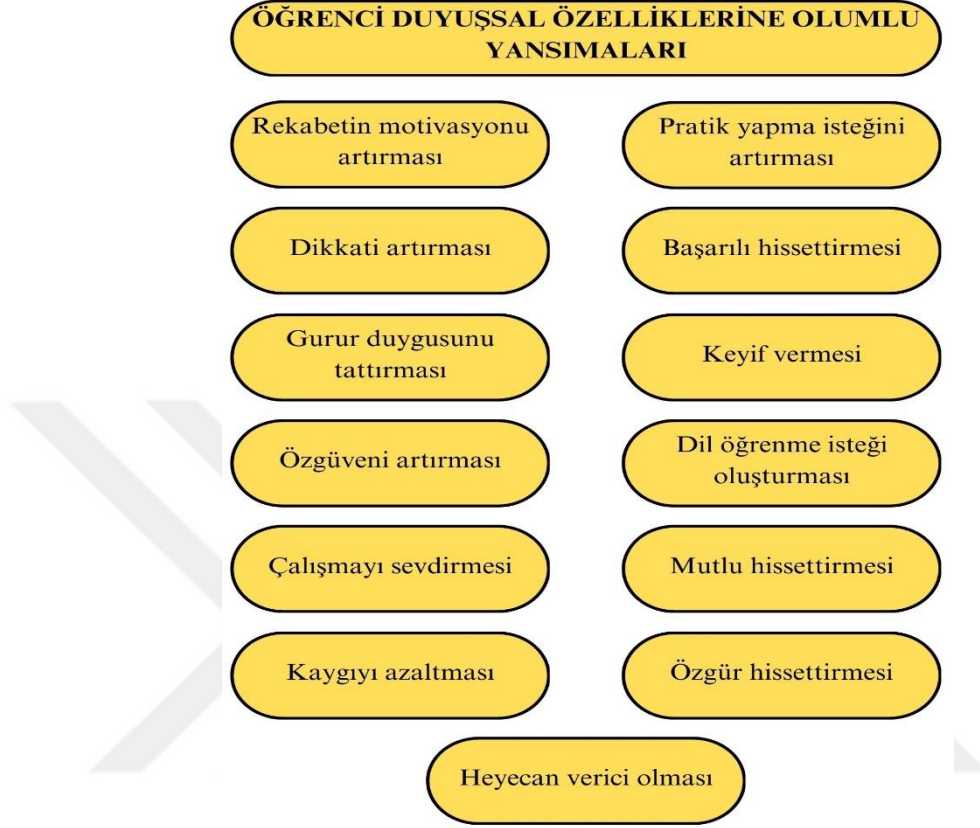
“*Oyunla öğretmesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-1, s.350 kodlu çalışmada yer alan “*Quite helpful so I feel more enjoy because it's like playing a game but learning.*” ifadesi; T-10, s.60 kodlu çalışmada yer alan “*IWBs provided my students have the experience of gamification while using Quizlet for vocabulary learning, a gift of FATİH project*” ifadesi gösterilebilir.

“*Kavram yanlışlarını engellemesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-2, s.131 kodlu çalışmada yer alan “*...Kendi çabamızla bir kelimeyi araştırdığımızda internette yanıltıcı veriler bulabiliyoruz ancak bu sistemde bizlere doğru anlamsal karşılıklar sunuluyor.*” ifadesi gösterilebilir. “*Rekabet ortamı oluşturması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-11, s.114 kodlu çalışmada yer alan “*...This makes the class more interesting and competitive*” ifadesi gösterilebilir. “*Tekrar etme imkânı sunması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-9, s.12159 kodlu çalışmada yer alan “*I have a great time using Quizlet to review vocabulary. It is fun. There are four sections with the same content. When I review new words again and again like that, I remember better.*” ifadesi gösterilebilir.

4.2.3. Öğrenci Duyuşsal Özelliklerine Olumlu Yansımaları

Bu tema altında yer alan kodlar; rekabetin motivasyonu artırması, pratik yapma isteğini artırması, dikkati artırması, başarılı hissettirmesi, keyif vermesi, gurur duygusunu tattırması, dil öğrenme isteği oluşturması, özgüveni artırması, mutlu

hissettirmesi, çalışmayı sevdirmesi, özgür hissettirmesi, kaygıyı azaltması ve heyecan verici olması şeklindedir. Bahsi geçen kodlar Şekil 9 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 9. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Öğrenci Duyuşsal Özelliklerine Olumlu Yansımaları

Şekil 9’da yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. “*Rekabetin motivasyonu artırması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-2, s.50 kodlu çalışmada yer alan “...*Competing is very motivating for me...*” ifadesi ve T-8, s.59 kodlu çalışmada yer alan “...*and trying to win the game*” ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde T-2, s.50 kodlu çalışmada yer alan “...*We learn vocabulary by playing games and this is also very competitive, and we always want to use it.*” ifadesi ve T-2, s.52 kodlu çalışmada yer alan “...*it was very competitive...*”; “...*it was also good and competitive...*” ifadeleri de ilgili kodu desteklemektedir. T-6, s.112 kodlu çalışmada yer alan “...*dersteki motivasyonum önemli derecede arttı.*” ifadesi ile T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan “...*motivasyonum arttı...*” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir. “*Pratik yapma isteğini artırması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-2, s.50 kodlu çalışmada yer alan “...*I often want to play*

the game and practice the given aviation vocabulary by trying to win and get some more points than my friends get...” ifadesi gösterilebilir.

“*Dikkati artırması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.84 kodlu çalışmada yer alan “*...It worked well by increasing my attention...*” ifadesi gösterilebilir. T-4, s.31 kodlu çalışmada yer alan “*I am fully engaged in the game...*” ifadesi ve M-8, s.258 kodlu çalışmada yer alan “*...Quizlet helps us to keep focused ...*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. M-4, s.9 kodlu çalışmada yer alan “*I always devoted myself [to the] different tasks in [the] English class. I didn’t like being disturbed, because time [was] limited when playing the games [such as] “match” [and] “gravity.”*” ifadesi ve T-4, s.32 kodlu çalışmada yer alan “*I can stay focused during the game.*” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir. “*Başarılı hissettirmesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.87 kodlu çalışmada yer alan “*...I think I feel more successful in English now*” ifadesi gösterilebilir.

“*Gurur duygusunu tattırması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.88 kodlu çalışmada yer alan “*When the teacher announced that we would play the Quizlet Live game, I was studying study sets again to make my group the leader. It makes you feel proud*” ifadesi gösterilebilir. T-3, s.89 kodlu çalışmada yer alan “*I was on the leaderboard for about a week. Having a winning title made me so proud. Everyone in the class concentrated to be the winner that week but they could not be successful. On week fourth, I worked really hard on that week’s flashcard set. And I have downloaded the mobile Quizlet app on my mobile phone. I remember I always played for at least 10 minutes to do my best score.*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. “*Dil öğrenme isteği oluşturmaları*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.116 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet programında, Almanca dilinde kelime öğrenmek isterim.*” ifadesi ve yine T-6, s.117 kodlu çalışmada yer alan “*Programı, Almanca dilinde de kelime öğrenmek için kullanmak isterim.*” ifadesi gösterilebilir. T-7, s.76 kodlu çalışmada yer alan “*...kendimi İngilizce öğrenmeye daha yakın hissettim.*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir.

“*Özgüveni artırması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.76 kodlu çalışmada yer alan “*Kendi telefonumdan İngilizce çalışmak kendime güvenimi arttırdı.*” ifadesi; T-7, s.78 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet ile kelime çalışmak*

özgüvenimi arttırdı böylece derste daha rahat hissettim.” ve “Quizlet ile kelime çalışmaları yapmak kendime karşı özgüvenimi arttırdı...” ifadeleri gösterilebilir. T-3, s.84 kodlu çalışmada yer alan “...I got used to the app in time and now I can feel self-confident to study English again” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. “Mutlu hissettirmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.78 kodlu çalışmada yer alan “Kendimi mutlu hissediyordum.”; “Mutlu hissettim.” ve “Kendimi mutlu hissettim.” ifadeleri ile T-8, s.57 kodlu çalışmada yer alan “... I felt very happy...” ifadesi gösterilebilir. T-3, s.91 kodlu çalışmada yer alan “...I love English class, so I still feel content that I met this too...” ifadesi ve M-4, s.9 kodlu çalışmada yer alan “...I [enjoyed] playing this game with classmates in the classroom...” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. “Çalışmayı sevdirmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-9, s.12159 kodlu çalışmada yer alan “I like to work on Quizlet.” ifadesi gösterilebilir.

“Özgür hissettirmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-9, s.1259 kodlu çalışmada yer alan “Moreover, I have the freedom to review vocabulary in the way I want...” ifadesi gösterilebilir. T-7, s.78 kodlu çalışmada yer alan “...Böylece kendimi daha rahat hissettim.”; “...böylece derste daha rahat hissettim.” ve “Quizlet ile çalışırken İngilizce dersinde kendimi rahat hissettim...” ifadeleri gösterilebilir. “Kaygıyı azaltması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-2, s.131 kodlu çalışmada yer alan “Ödevlerde araştırma kaygısını azaltan yardımcı açıklamalar bulunuyor...” ifadesi ile T-6, s.111 kodlu çalışmada yer alan “...İlk başta kelime ezberlemekten korkuyordum ama Quizlet’i kullandıktan sonra kelime testindeki başarıım arttı...” ifadesi gösterilebilir. M-6, s.10 kodlu çalışmada yer alan “...The blended mode dramatically reduced my learning pressure...” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir.

4.2.4. Öğrenci Duyuşsal Özelliklerine Olumsuz Yansımaları

Bu tema altında yer alan kodlar; rahatsız edici olması, sıkıcı olması, akran zorbalığını teşvik etmesi, dikkat dağıtması, yanlış yapma korkusu oluşturmaması, takım oyununun tedirgin etmesi, hayal kırıklığı oluşturmaması, rekabetin olumsuz etki oluşturmaması, sadece eğlence amaçlı olması şeklindedir. Bahsi geçen kodlar Şekil 10 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 10. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Öğrenci Duyuşsal Özelliklerine Olumsuz Yansımaları

Şekil 10’da yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. “Rahatsız edici olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-7, s.7 kodlu çalışmada yer alan “*I don’t like to use Quizlet. It’s inconvenient because I have to turn on the computer...*” ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde T-1, s.88 kodlu çalışmada yer alan “*Time limitation makes me anxious because I could not feel relaxed while time was going on.*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. M-10, s.60 kodlu çalışmada yer alan “*I feel the sounds are not very natural. I guess developers use robot voice sounds, so I don’t really like it. I still prefer the pronunciation from my favorite dictionary.*” ifadesi de ilgili kodu destekleyen bir başka ifadedir. “Sıkıcı olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.92 kodlu çalışmada yer alan “*I felt so bored when I had to learn the words in a specific order. I would prefer being more independent.*” ifadesi ile M-9, s.12159 kodlu çalışmada yer alan “*...But after three weeks, I got bored because I had to do the same tasks again and again...*” ifadesi gösterilebilir. T-9, s.87 kodlu çalışmada yer alan “*I think Quizlet is not enjoyable...*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir.

“Akran zorbalığını teşvik etmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan “...friends may be teased by the difference in rankings.” ifadesi gösterilebilir. “Dikkat dağıtması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-8, s.56 kodlu çalışmada yer alan “I don’t want to continue using Quizlet to study vocabulary in the future because my friends send me messages while I’m studying, and I get distracted.” ifadesi gösterilebilir. “Yanlış yapma korkusu oluşturmaları” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.115 kodlu çalışmada yer alan “...Yanlış yapma ihtimalimde, arkadaşlarımdan tepkisinden çekindim.” ifadesi gösterilebilir. “Takım oyununun tedirgin etmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.115 kodlu çalışmada yer alan “...Takım halinde yarıştığımız için tedirgin oldum...” ifadesi gösterilebilir. T-3, s.92 kodlu çalışmada yer alan “...I would prefer being more independent” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir.

“Hayal kırıklığı oluşturmaları” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-4, s.9 kodlu çalışmada yer alan “I dislike “gravity”, because I felt frustrated when I made minor punctuation mistakes...” ifadesi ve T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan “I think the ranking system is not sound. This reason is that students may be disappointed by their rankings...” ifadesi gösterilebilir. “Rekabetin olumsuz etki oluşturmaları” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.81 kodlu çalışmada yer alan “Instead of learning English, I mostly focused on competition. It affects me negatively.” ifadesi gösterilebilir. “Sadece eğlence amaçlı olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.93 kodlu çalışmada yer alan “I perceived the Match and Gravity just for fun, I did not remember focusing on exact vocabulary...” ifadesi gösterilebilir.

4.2.5. Ölçme ve Değerlendirme Sürecine Yansımaları

Bu tema altında yer alan kodlar; anlık geri dönüt sağlaması, puan ve sıralama sisteminin öğrenimi desteklemesi, bilgiyi geri çağırma sağlaması, bireysel değerlendirme sağlaması, performansa göre düzenlenebilmesi, öğrenme eksikliklerini tamamlaması, tekrar imkânının avantaj oluşturmaları, önceki bilgileri tazeleme imkânı sunması, farklı soru türlerinin aynı hedefe odaklanabilmesi şeklindedir. Bahsi geçen kodlar Şekil 11 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 11. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Ölçme ve Değerlendirme Sürecine Yansımaları

Şekil 11’de yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. “*Anlık geri dönüt sağlaması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet programında sorulan sorulara yanlış cevap verdiğimde, program onu hemen düzeltiyordu...*” ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde T-3, s.84 kodlu çalışmada yer alan “*If I was asked to write the same sentences in a notebook, I would get bored and I would not, but I knew my friends would see my study sets and maybe study my own sets. I was creating them carefully and was making the changes immediately with the corrections of my teacher, which I think I never do for a usual homework.*” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. “*Puan ve sıralama sisteminin öğrenimi desteklemesi*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-2, s.129 kodlu çalışmada yer alan “*Puan ve seviye sistemiyle de her seferinde daha fazla puan yapmaya çalışıyordum.*” ifadesi gösterilebilir. “*Bilgiyi geri çağırmaı sağlaması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-2, s.131 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet sayesinde derste yeni konu işlediğimizde bazı kelimeler aklıma geldi örneğin ismi fail konusu gibi...*” ifadesi gösterilebilir.

“*Bireysel değerlendirme sağlaması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.114 kodlu çalışmada yer alan “*...kelimeleri çalıştıktan sonra doğru*

yanlıř sorular, yazılı sorular ve oktan semeleri sorularla kendimi test edebildim ...” ifadesi gsterilebilir. T-9, s.83 kodlu alıřmada yer alan “*It works well while studying for the exams and revising vocabulary.*” İfadesi; M-9, s.12158 kodlu alıřmada yer alan “*I have a great time using Quizlet to review vocabulary...*” ifadesi; M-9, s.12159 kodlu alıřmada yer alan “*...I can review vocabulary more easily...*” ifadesi ve “*Moreover, I have the freedom to review vocabulary in the way I want...*” ifadesi; T-10, s.60 kodlu alıřmada yer alan “*Students’ control of their individual performance and Quizlet settings in all the activities enable them to build their autonomy*” ve “*Students can choose the type of test questions and they can even choose the words to be practiced, this is the individual control*” ifadeleri de ilgili kodu desteklemektedir. Benzer řekilde T-2, s.54 kodlu alıřmada yer alan “*...However, by using the Quizlet application, I can see my scores in different modes, and all saved in the application, I can see my progress. ...*” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir.

“*Performansa gre dzenlenebilmesi*” řeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-10, s.61 kodlu alıřmada yer alan “*Students can set the activities according to their performance...*” ifadesi gsterilebilir. “*ğrenme eksikliklerini tamamlaması*” řeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-10, s.61 kodlu alıřmada yer alan “*Quizlet provides the learners with the option to reinforce previously learned or missed words according to their individual progress...*” ifadesi gsterilebilir. “*Tekrar imkânının avantaj oluřturması*” řeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.80 kodlu alıřmada yer alan “*After I learn the vocabularies, I repeat the vocabularies online after the lesson...*” ifadesi gsterilebilir. T-11, s.47 kodlu alıřmada yer alan “*Listening to the pronunciation of words and asking it again and again until I write it correctly is the most important advantage of Quizlet.*” ifadesi de ilgili koda referans olarak gsterilebilir. “*nceki bilgileri tazeleme imkânı sunması*” řeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.89 kodlu alıřmada yer alan “*...I regularly checked my Study Flashcard sets to brush up on my previous knowledge of the vocabulary sets.*” ifadesi gsterilebilir. “*Farklı soru trlerinin aynı hedefe odaklanabilmesi*” řeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-2, s.54 kodlu alıřmada yer alan “*...I also like that I can see one target word in 8 different question types, for example, I can listen and write, match or I can do a test with the same words...*” ifadesi gsterilebilir.

4.2.6. Teknoloji Kullanımı Kaynaklı Sınırlılıklar

Bu tema altında yer alan kodlar; göz sağlığını olumsuz etkilemesi, dijital içeriğin kalıcı öğrenmeyi olumsuz etkilemesi, internet kaynaklı bağlantı sorunlarının olması, kullanımı anlatan yönergelere ihtiyaç duyulması, uygulamada eksiklerin olması, kısaltma ve harf hassasiyetinin sorun oluşturması, sistemsel sorunlar olması, teknolojik cihaz yetersizliği, dijital içeriğin serbestlik sağlamaması, dijital içeriğin verimli olmaması şeklindedir. Bahsi geçen kodlar Şekil 12 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 12. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Teknoloji Kullanımı Kaynaklı Sınırlılıkları

Şekil 12’de yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. “Göz sağlığını olumsuz etkilemesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.81 kodlu çalışmada yer alan “*It harms our eyes as we look at the computer a lot.*” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin kalıcı öğrenmeyi olumsuz etkilemesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.87 kodlu çalışmada yer alan “*It is just a kind of game. It did not make my vocabulary knowledge permanent.*” ifadesi gösterilebilir. T-3, s.92 kodlu çalışmada yer alan “*If my teacher had not provided an example sentence for each word, I would not have remembered many of the words. I forgot so easily when only definitions were given...*” ifadesi; T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan “*Bazı kelimelerin anlamını örnek cümlelere ve resimlere bakarak anlamak zordu.*” ifadesi

ve T-8, s.59 kodlu çalışmada yer alan *“At first, the students weren’t able to understand how to play the game even though I explained the logic behind it. They had difficulties in realizing that they needed to work together to find the term that matches the definition, since none of them has all of the answers...”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. T-9, s.84 kodlu çalışmada yer alan *“I prefer written word lists because they are more memorable.”* ifadesi; T-9, s.87 kodlu çalışmada yer alan *“For longer words, it was difficult for me to keep them in my mind.”* ifadesi ve T-3, s.93 kodlu çalışmada yer alan *“...The application did not make any improvements to my vocabulary...”* ifadesi de benzer şekilde ilgili kodu destekler niteliktedir.

“İnternet kaynaklı bağlantı sorunları olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-2, s.56 kodlu çalışmada yer alan *“...but when we do not have internet connection, we cannot use most of the features...”* ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan *“It is inconvenient when there is no data, and no hotspot is provided.”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. M-10, s.60 kodlu çalışmada yer alan *“When my connection is poor or I want to learn it outside without the Internet, it’s impossible...”* ifadesi ve M-11, s.115 kodlu çalışmada yer alan *“The Internet connection quality in class affects the excitement of using Quizlet live in class.”* ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir. Benzer şekilde T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan *“I hope we can improve it so that it can be used outside even if there is no Wi-Fi.”* ifadesi ve T-2, s.56 kodlu çalışmada yer alan *“The application has offline mode indeed, but it is not free, we must pay for this feature.”* ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. *“Kullanımı anlatan yönergelere ihtiyaç duyulması”* şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan *“I wish there was a guideline that simply tells how to continue learning, such as the order of study.”* ifadesi gösterilebilir.

“Uygulamada eksiklerin olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.117 kodlu çalışmada yer alan *“...Çünkü programda, dinleme ile ilgili aktivite var ancak konuşma ile ilgili alıştırtma bulunmamaktadır.”* ifadesi gösterilebilir. T-7, s.79 kodlu çalışmada yer alan *“Quizlet’te karşılıklı konuşmanın olmaması diğer yöntemlere göre eksikti.”* ve *“Canlı olarak birisiyle İngilizce konuşabilmek iyi olurdu.”* ifadeleri ile T-2, s.56 kodlu çalışmada yer alan *“...but I wish the application had more visual items related to aviation field because when I relate an item and its visual, I can*

remember more quickly...” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. Benzer şekilde T-3, s.93 kodlu çalışmada yer alan “...*I would expect to see more reading texts and sentences*” ifadesi ve T-7, s.79 kodlu çalışmada yer alan “*Daha fazla kelime eklenebilirdi.*” ifadesi ile T-5, s.60 kodlu çalışmada yer alan “*When memorizing words, it was difficult to memorize only the meanings and words. I wish there were more, such as making a blank in the middle of the word and making it memorize.*” ifadesi ilgili kodu destekler niteliktedir. T-5, s.59 kodlu çalışmada yer alan “*I would like to see my progress.*” ifadesi; T-3, s.92 kodlu çalışmada yer alan “*If my teacher had not provided an example sentence for each word, I would not have remembered many of the words. I forgot so easily when only definitions were given. However, Quizlet did not provide extra sentences and made me so reluctant to study words*” ifadesi; M-9, s.12159 kodlu çalışmada yer alan “*...But after three weeks, I got bored because I had to do the same tasks again and again. I want more activities like crosswords or finding hidden words.*” ifadesi ve M-10, s.60 kodlu çalışmada yer alan “*I feel annoyed when it asks me to type the same as its answer, but you know a term may have similar definitions. Especially, I type my correct Vietnamese, but it marks me wrong. When I check it again, I see the answers with a mistake in Vietnamese tones. I’m right, so I think Quizlet should develop this feature and upgrade it to fix that error.*” ifadesi de ilgili koda referans oluşturmaktadır. T-10, s.62 kodlu çalışmada yer alan “*Students cannot test their fluency and speaking performance.*” ifadesi; T-7, s.79 kodlu çalışmada yer alan “*Kartlar bölümünde kelimelerin telaffuzu verilirken Amerikan ya da İngiliz aksanı ile telaffuz verilebilir.*” ifadesi; M-10, s.60 kodlu çalışmada yer alan “*I see many mistakes about spelling, word use and wrong definitions. When you pick up on set to study, it might be created by someone who is a student like you, then they share it with many people, so it’s not error-free. Also, no one checks its accuracy for you although Quizlet sometimes suggests for correction.*” ifadesi ve M-4, s.9 kodlu çalışmada yer alan “*...It always takes me [a] long time to finish my homework. So I don’t have extra time to use Quizlet.*” ifadesi de ilgili koda referans olarak gösterilebilir.

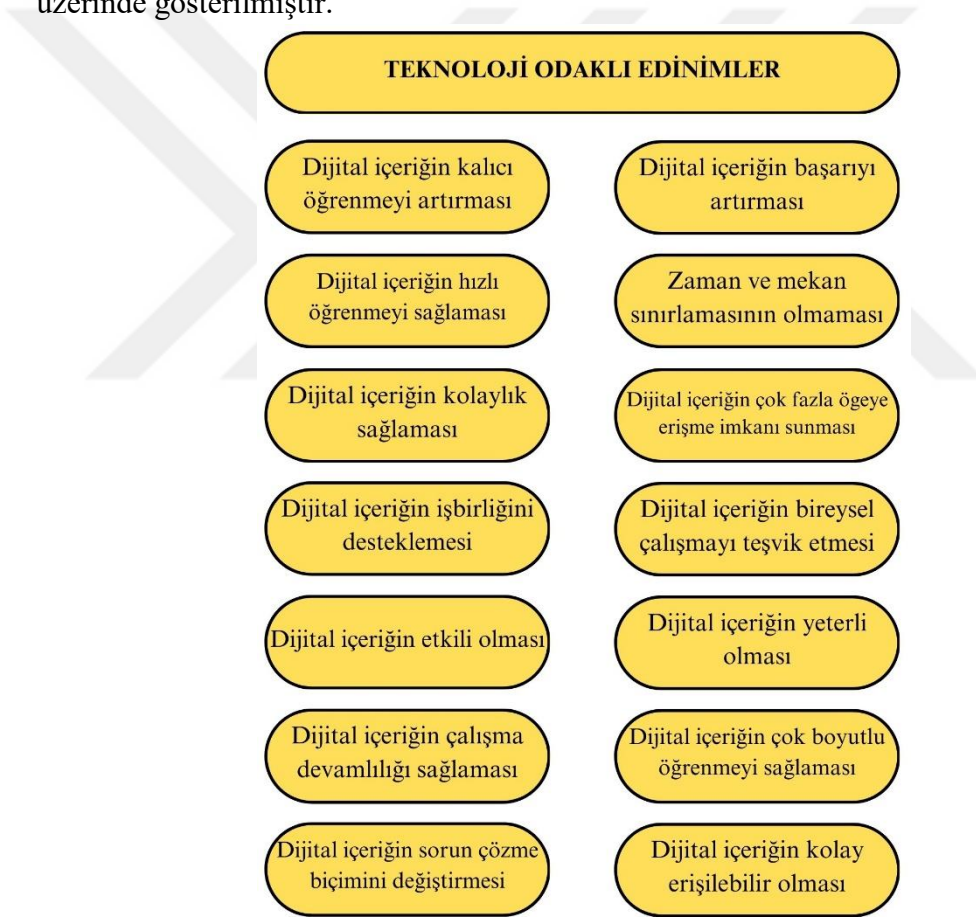
“*Kısaltma ve harf hassasiyetinin sorun oluşturmaları*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.115 kodlu çalışmada yer alan “*...Mesela, cümlede ‘There are’ olan yere ‘There’re’ yazdığımda yanlış kabul ediyordu.*” ve “*Spell’ modunu hiç*

sevmedim. Örnek cümleleri yazmak çok zaman alıyordu ve kelimelerin ya da eklerin kısaltmalarını yazdığımda, sistem doğru kabul etmiyordu.” ifadeleri gösterilebilir. T-6, s.115 kodlu çalışmada yer alan “...Büyük harf ve küçük harfi unuttuğum zaman, uygulama kelimeyi yanlış kabul ediyor...” ve “...Yazma alıştırmalarında kelimenin anlamını yazarken ‘i’ harfini ‘ı’ olarak ya da ‘I’ harfini ‘İ’ olarak yazdığımda yanlış cevap olarak kabul ediyor...” ifadeleri de ilgili koda referans olarak gösterilebilir. “Sistemsel sorunlar olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-5, s.61 kodlu çalışmada yer alan “There is a bug a when using the app on mobile, but it would be nice to fix the bug.” ve “It was inconvenient to change the account ID only once.” ifadesi gösterilebilir.

“Teknolojik cihaz yetersizliği” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.91 kodlu çalışmada yer alan “Even if my teacher tried to support me, not anyone in my family had a phone, so I could not keep up with my friends...” ifadesi ve “Even if I liked Quizlet a lot and increased my attention to new words and I think games are so fun, I would prefer the way we learned before. I hope we can go back to what we used to because the school lab was not enough for me to practice and at home, I don’t even have any devices to use for my other classes.” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin serbestlik sağlamaması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-7, s.7 kodlu çalışmada yer alan “...And I like to make a sentence while remembering [vocabulary]. Quizlet made you have to do it in a certain way. I’d rather create my cards.” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin verimli olmaması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-8, s.258 kodlu çalışmada yer alan “No, I don’t. I think using a regular dictionary for learning new words is more efficient” ifadesi gösterilebilir.

4.2.7. Teknoloji Odaklı Edinimler

Bu tema altında yer alan kodlar; dijital içeriğin kalıcı öğrenmeyi artırması, dijital içeriğin başarıyı artırması, dijital içeriğin hızlı öğrenmeyi sağlaması, zaman ve mekan sınırlamasının olmaması, dijital içeriğin kolaylık sağlaması, dijital içeriğin çok fazla ögeye erişme imkânı sunması, dijital içeriğin işbirliğini desteklemesi, dijital içeriğin bireysel çalışmayı teşvik etmesi, dijital içeriğin etkili olması, dijital içeriğin yeterli olması, dijital içeriğin çalışma devamlılığı sağlaması, dijital içeriğin çok boyutlu öğrenmeyi sağlaması, dijital içeriğin sorun çözme biçimini değiştirmesi ve dijital içeriğin kolay erişilebilir olması şeklindedir. Bahsi geçen kodlar Şekil 13 üzerinde gösterilmiştir.



Şekil 13. Quizlet Web 2.0 Aracının Kullanımının Teknoloji Odaklı Edinimleri

Şekil 13'te yer alan kodlara ilişkin katılımcı görüşlerine yer verilmiştir. “Dijital içeriğin kalıcı öğrenmeyi artırması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.86 kodlu çalışmad yer alan “Games like Live mode helped me to repeat the word again and again so, it increased the permanency.” ifadesi, T-1, s.87 kodlu

çalışmada yer alan “...*It makes my vocabulary knowledge permanent...*” ifadesi, M-2, s.130 kodlu çalışmada yer alan “...*ve akılda kalıcılığı artırdı...*” ifadesi, T-6, s.111 kodlu çalışmada yer alan “...*Quizlet’te kelime öğrenmek çok daha kolay ve akılda kalıcıydı...*” ifadesi ve T-9, s.84 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet’s images are more memorable in terms of vocabulary learning...*” ifadesi gösterilebilir. T-2, s.50 kodlu çalışmada yer alan “...*I also noticed that I could easily remember the target words in different games.*” ifadesi, aynı kodlu çalışmada yer alan “...*I noticed that I remember most of the words easily after practicing by Quizlet...*” ifadesi ve T-11, s.47 kodlu çalışmada yer alan “*The most important advantage is its beneficial activities which make retention of words easier.*” ifadesi ve T-2, s.52 kodlu çalışmada yer alan “...*This made me think and memorize the target words, and it worked...*” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir. “*Dijital içeriğin başarıyı artırması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-1, s.86 kodlu çalışmada yer alan “*Before exam, I use matching mode because when I try to find the right definition among other definitions. That is the most important thing.*” ifadesi ve T-6, s.117 kodlu çalışmada yer alan “...*Böylece, Almanca dersindeki başarıım daha da artar.*” ifadesi gösterilebilir.

“*Dijital içeriğin hızlı öğrenmeyi sağlaması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan “...*hem de kelimeleri daha hızlı öğrenebildim.*” ve “...*Ayrıca diğer yöntemlere göre kelimeleri daha hızlı öğrendim.*” ifadeleri gösterilebilir. Benzer şekilde T-2, s.51 kodlu çalışmada yer alan “...*However, after starting to practice with Quizlet, it is easier to remember target words because I have the chance to practice a lot of words in a short time.*” ifadesi; T-2, s.52 kodlu çalışmada yer alan “...*and it was also good and competitive because if I matched quickly without mistakes, I could score more than my friends...*” ifadesi; T-3, s.85 kodlu çalışmada yer alan “*In the gravity game, you have to be quick, and your score depends on how fast you act. Playing the Gravity game with Turkish or English definition sets did not help me recall the words but reading sentences with target words and deducing the meaning as fast as I might be the only thing for me to give my attention to the target words and helped my vocabulary learning*” ifadesi ve T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan “...*ve çok zamanımı almıyordu.*” ifadeleri de ilgili kodu destekler niteliktedir. “*Zaman ve mekan sınırlamasının olmaması*” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.113 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet*

uygulamasını telefona da indirdiğim için kelimeleri istediğim zaman istediğim yerde çalışabildim...” ifadesi ve T-7, s.75 kodlu çalışmada yer alan “...istediğim zaman istediğim yerden istediğim sürede çalışabiliyorum.” ifadesi gösterilebilir.

“Dijital içeriğin kolaylık sağlaması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.85 kodlu çalışmada yer alan “*I have a creative vocabulary notebook that I draw some pictures to recall a word and write definitions. Later I noticed that it got started tedious for me. I was spending so much time preparing everything and, in the end, I was not even checking the notebook. With the help of Quizlet, everything was ready-made...*” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin çok fazla ögeye erişme imkânı sunması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.86 kodlu çalışmada yer alan “*...It was really helpful to have access to everything through an application.*” ifadesi gösterilebilir. “Yeni bir deneyim kazandırması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-4, s.9 kodlu çalışmada yer alan “*...I [had never had] such experiences [learning] words in the past...*” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin işbirliğini desteklemesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-4, s.31 kodlu çalışmada yer alan “*I like to play games on Quizlet Live because I can cooperate with my team members.*” ve “*We can help each other during the game.*” ifadeleri gösterilebilir. Ayrıca T-7, s.77 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet live çalışması ile takım hâlinde arkadaşlarımla birlikte kelime çalışmak çok öğretici ve keyifliydi.*” ve T-10, s.62 kodlu çalışmada yer alan “*Students can also prepare flashcard sets of vocabulary and these sets are used by other students.*” ifadeleri de ilgili kodu desteklemektedir.

“Dijital içeriğin bireysel çalışmayı teşvik etmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-3, s.89 kodlu çalışmada yer alan “*Even though I did not have any Quizlet assignment for that week, I regularly checked my Study Flashcard sets to brush up on my previous knowledge of the vocabulary sets.*” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin etkili olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-5, s.61 kodlu çalışmada yer alan “*It was very effective in memorizing words.*” ifadesi ve T-9, s.82 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet is an effective application because we learn new words and their meanings through it.*” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin yeterli olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-5, s.61 kodlu çalışmada yer alan “*Quizlet is a good enough app...*” ifadesi gösterilebilir. T-5, s.60 kodlu çalışmada yer

alan “...but it was good to study with Quizlet.” ifadesi; T-5, s.61 kodlu çalışmada yer alan “There was nothing particularly uncomfortable, and it was good.” ifadesi ve yine T-5, s.61 kodlu çalışmada yer alan “...and I don’t think it needs to improve.” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir. “Dijital içeriğin çalışma devamlılığı sağlaması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-6, s.111 kodlu çalışmada yer alan “...Aynı başarıyı bütün kelime testlerinde elde etmek için her hafta Quizlet’e çalıştım.” ifadesi gösterilebilir.

“Dijital içeriğin çok boyutlu öğrenmeyi sağlaması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-7, s.77 kodlu çalışmada yer alan “Quizlet’te bulunan bölümlerde yalnızca kelimenin anlamını öğrenmiyoruz aynı zamanda telaffuzlarını ve yazılışını da öğrenebildim...” ve “...Quizlet’te bulunan kelime öğrenme bölümlerinde birçok farklı açıdan öğrenebiliyorsun...” ifadeleri gösterilebilir. Ayrıca M-8, s.258 kodlu çalışmada yer alan “...it provides many more ways to learn words than normal...” ifadesi; M-9, s.12158 kodlu çalışmada yer alan “...Also, there are many activities for me to do...” ifadesi ve M-9, s.12159 kodlu çalışmada yer alan “...It has a good design with many activities...” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir. “Dijital içeriğin sorun çözme biçimini değiştirmesi” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, M-6, s.10 kodlu çalışmada yer alan “Actually, the online and offline blended tasks changed my way of solving listening learning problems...” ifadesi gösterilebilir. “Dijital içeriğin kolay erişilebilir olması” şeklinde ifade edilen koda referans olarak, T-8, s.56 kodlu çalışmada yer alan “...I can access it everywhere on my smart phone.” ifadesi gösterilebilir. Benzer şekilde M-10, s.59 kodlu çalışmada yer alan “...I can learn and check if I remember vocabulary whenever and wherever I want because Quizlet is always available on my phone or laptop...” ifadesi de ilgili kodu desteklemektedir. T-11, s.47 kodlu çalışmada yer alan “I can use Quizlet any time I want. It is very accessible.” ifadesi; M-10, s.59 kodlu çalışmada yer alan “...One thing I like most about it is as you know I’m a student, so I don’t want to pay for an app, and choose the basic mode because it’s totally free.” ifadesi ve M-11, s.113 kodlu çalışmada yer alan “I can use the QR code to enter the game. Sometimes, I can access Quizlet live quickly with the teacher’s link on the Facebook group.” ifadesi de ilgili kodu destekler niteliktedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu bölümde araştırmanın meta-analiz ve meta-tematik analiz sürecine ilişkin ulaşılan bulguları, konu ile ilgili yapılmış alanyazında yer alan çalışmalarla karşılaştırılmış ve elde edilen sonuçlara yer verilmiştir.

5.1.Meta-Analiz Sürecine İlişkin Tartışma

Araştırmaya dahil edilen 15 çalışmadan elde edilen meta-analiz çalışması Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil eğitimi üzerindeki etki büyüklüğünün hem Thalheimer & Cook (2002) hem Cohen's (1992)'e göre olumlu ve geniş düzeyde olduğu ($g=.82$ ve $p<.05$) tespit edilmiştir. Ulaşılan bu bulgu, literatürde Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretiminde kullanıldığı çalışmaların büyük çoğunluğu ile örtüşmektedir. Nguyen & Le (2023), Quizlet'in yabancı dil eğitimi üzerindeki etkisini deneysel olarak incelediği araştırmasında deney grubundaki öğrencilerin (ön test $M = 0$, $SD = 0.498$; son test $M = 0.45$, $SD = 0.456$) kontrol grubuna (ön test $M = 0$, son test $M = 0.29$) kıyasla önemli ölçüde gelişim gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Bu sonucun, gerçekleştirilen araştırmanın bireysel farklılıkları (önceki kelime bilgisi, çalışma hafızası vb.) dikkate alarak düzenlenmesinden kaynaklandığı vurgusu yapılmıştır. Cheng (2022) araştırmasında Quizlet Live, Quizlet Match ve Quizizz'in geleneksel yöntemle göre ne kadar etkili olduğunu ortaya koymaya çalışmıştır. Ulaştığı bulgular deney grubu 1 ($M=40$), deney grubu 2 ($M=33.06$) ve deney grubu 3 ($M=30.06$)'te yer alan öğrencilerin geleneksel yöntem uygulanan öğrencilere ($M=25.66$) göre daha fazla gelişim gösterdikleri yönündedir. Ulaşılan bu sonucun, öğrencilerin işbirlikçi oyunlar oynaması, sınıf dışında da Quizlet'e maruz kalma ve anında geri bildirimin etkisiyle oluştuğu belirtilmiştir. Cho (2021) ise gerçekleştirdiği çalışmada kelime öğreniminde Quizlet'in geleneksel yöntemle göre ne kadar etkili olduğunu araştırmıştır. Çalışma yedi ($DG=23,91$; $KG=17,14$), sekiz ($DG=37,43$; $KG=28,56$) ve dokuzuncu ($DG=28,63$; $KG=23,62$) sınıf öğrencileri olmak üzere üç

grupta gerçekleştirilmiştir. Deney grubunun kontrol grubuna göre daha fazla gelişim gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Ortaya çıkan bu sonucun Quizlet'in öğrencilere sağladığı özgürlükten kaynaklandığı belirtilmiştir. Benzer şekilde Türkmen (2022) gerçekleştirdiği çalışmada Quizlet'in dil öğretimindeki etkililiğini araştırmıştır. Sonuç olarak deney grubu ($DG_1=18,4$; $DG_2=11,5$) kontrol grubuna ($KG=3,1$) göre daha fazla gelişim göstermiştir. Deney grubunda yer alan öğrencilerin Quizlet kullanımını kelimelerin eş anlamlılarıyla birlikte çalışmalarının araştırmanın bu sonucu vermesinde etkili olduğu ifade edilmiştir. Jiang vd. (2021), İngilizce dinlediğini anlama becerisi üzerine Quizlet'in etkisini incelediği çalışmada, deney grubu lehine anlamlı farklılık ($DG=22,74$; $KG=18,77$) olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuç, araştırmanın öğrenme sürecinin duyuşsal ve öz düzenleyici süreci birleştiren bir deneyim sunmasıyla gerçekleştirilmesinden ortaya çıkmıştır. Ersoy Özer & Koçoğlu (2017), Quizlet'in İngilizce kelime öğrenimi üzerindeki etkisini incelediği çalışmada deney grubu öğrencilerinde olumlu yönde anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Deney grubundaki öğrencilerin kasıtlı kelime öğrenme içerikleri ile çalışmalarının araştırmanın bu sonucu elde etmesinde etkili olduğu vurgulanmıştır.

Atalan (2022), dil öğrenimine üç farklı boyutta yaklaştığı araştırmasında Quizlet'in ne derecede etkili olduğu üzerine yoğunlaşmıştır. Telaffuz becerisi ve gramer öğreniminde Quizlet'in anlamlı bir fark oluşturduğu fakat kelime öğreniminde anlamlı bir fark oluşturmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu sonucun katılımcıların Quizlet üzerindeki "Spell" modunu daha fazla kullanmalarıyla ilişkili olduğu belirtilmiştir. Çınar (2019), kelime öğrenimi üzerine gerçekleştirdiği araştırmasında, deney grubunun kelime son test ve kalıcılık testi ortalamalarının kontrol grubundan anlamlı olarak farklılaştığını tespit etmiştir ($p<0,05$). Ayrıca deney grubunda kalıcılık testi son teste göre anlamlı bir artış göstermiş fakat kontrol grubunda ise anlamlı bir azalma meydana gelmiştir ($p<0,05$). Araştırma sonucunda elde edilen bulgular baba eğitim düzeyi lise ve üzeri olan öğrencilerin Quizlet ile kelime öğrenmede daha başarılı olduklarını göstermektedir. Körlü (2017), Quizlet'in öğrencilerin kelime öğrenme performansları üzerindeki etkisini araştırmış ve deney grubunun ($DG=82,37$), kontrol grubuna ($KG=61,58$) göre daha başarılı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Toy (2019), 8. sınıf öğrencilerinin kelime öğrenimi üzerine Quizlet'in etkisini araştırdığı çalışmada deney grubu lehine anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Quizlet'in öğrencilere multimedya öğrenme araçları sunması araştırmanın bu sonuca ulaşmasında etkili olmuştur. Aksel (2021) ise Quizlet'in kelime öğrenimi üzerine etkisini araştırdığı çalışmada deney (DG=74,04) ve kontrol (KG=71,75) grubu arasında anlamlı bir fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu sonucun, araştırma örnekleminin dar ve uygulama süresinin kısa olmasından dolayı ortaya çıkmış olabileceği araştırmacı tarafından ifade edilmiştir. Fithriani (2021), İngilizce kelime öğrenimi üzerinde Quizlet'in etkisini araştırdığı çalışmada deney (DG=7,46) ve kontrol (KG=6,5) grupları arasında deney grubu ve Quizlet lehinde anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu sonucun, Quizlet'in daha eğlenceli bir ortam oluşturarak motivasyonu artırması ve bu vesile ile de öğrenme performansının yükselmesi ile ilişkili olduğu ifade edilmiştir. Hamida vd. (2023), çalışmada Quizlet'in kelime öğrenimi üzerindeki etkisini araştırdığı çalışmada sonuçların deney grubu lehine anlamlı olduğunu ifade etmiştir. Araştırmacı bu sonucu Quizlet'in oyunlaştırma yardımıyla öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesi ile ilişkilendirmiştir. Benzer şekilde Sanosi (2018), İngilizce kelime öğreniminde Quizlet'in etkili olduğunu, sonuçların deney grubu lehine anlamlı bir farklılık gösterdiğini belirtmiştir. Quizlet'in hem sınıf içerisinde hem de sınıf dışında etkin bir biçimde kullanılabilmesi araştırmanın bu sonuca ulaşmasına sebep olarak gösterilmiştir. Van vd. (2020), İngilizce kelime öğrenimi üzerine gerçekleştirdikleri çalışmalarında deney grubu lehine anlamlı bir ilerleme olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuç araştırmacı tarafından Quizlet'in okul ve okul dışı öğrenme ortamları içerisinde kullanılabilmesiyle ilişkilendirilmiştir.

Meta-analiz çalışmaları yürütülürken çözümlemeleri derinlemesine yapabilmek ve moderatörlerin sonuç üzerindeki etkisini incelemek amacıyla moderatör analizleri yapılmaktadır. Bu araştırmada da moderatör analizine başvurulmuştur. Bu kapsamda; öğretim kademesi, uygulama süresi, ülke, yayın türü ve örneklem büyüklüğü olmak üzere toplam beş moderatör belirlenmiştir. Öğretim kademesi moderatörüne ortaokul, lise ve lisans olmak üzere toplam üç kategori dahil edilmiştir. Cho (2021), Toy (2019) ve Hamida vd. (2023) ortaokul düzeyinde; Cheng (2022), Jiang vd. (2021), Ersoy Özer & Koçoğlu (2017), Atalan (2022) ve Çınar (2019) lise düzeyinde; Nguyen & Le (2023), Türkmen (2022), Körlü (2017), Aksel (2021), Fithriani (2021), Sanosi (2018) ve Van vd. (2020) ise lisans düzeyinde çalışmışlardır.

Ulaşılan sonuçlara göre öğretim kademesi moderatörünün Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı ($p=0.50>.05$) tespit edilmiştir. Uygulama süresi moderatörüne 5-6 hafta, 7-8 hafta, 9-+ hafta ve belirtilmemiş şeklinde dört adet kategori işlenmiştir. Nguyen & Le (2023), Ersoy Özer & Koçoğlu (2017) 5-6 hafta; Toy (2019), Atalan (2022), Çınar (2019), Körlü (2017), Aksel (2021) ve Fithriani (2021) 7-8 hafta; Cho (2021), Cheng (2022), Türkmen (2022) ve Van vd. (2020) 9-+ hafta; Hamida vd. (2023), Jiang vd. (2021) belirtilmemiş şeklinde uygulama süresine sahiptir. Ulaşılan sonuçlara göre uygulama süresi moderatörünün Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerinde olumlu yönde anlamlı bir fark oluşturduğu ($p=0.03<.05$) tespit edilmiştir. Ülke moderatörüne, Türkiye ve diğer ülkeler olmak üzere iki adet kategori dahil edilmiştir. Türkmen (2022), Ersoy Özer & Koçoğlu (2017), Atalan (2022), Çınar (2019), Körlü (2017), Aksel (2021) ve Toy (2019) Türkiye; Nguyen & Le (2023), Fithriani (2021), Cho (2021), Cheng (2022), Van vd. (2020), Hamida vd. (2023), Jiang vd. (2021), Sanosi (2018) diğer ülkeler şeklinde kategorize edilmiştir. Ulaşılan sonuçlara göre ülke moderatörünün Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı ($p=0.54>.05$) tespit edilmiştir. Yayın türü moderatörüne, makale ve tez olmak üzere iki adet kategori dahil edilmiştir. Nguyen & Le (2023), Jiang vd. (2021), Ersoy Özer & Koçoğlu (2017), Aksel (2021), Fithriani (2021), Hamida vd. (2023), Sanosi (2018), Van vd. (2020) makale; Atalan (2022), Çınar (2019), Körlü (2017), Toy (2019), Cho (2021), Cheng (2022), Türkmen (2022) tez olmak üzere iki adet kategori dahil edilmiştir. Ulaşılan sonuçlara göre yayın türü moderatörünün Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı ($p=0.59>.05$) tespit edilmiştir. Örneklem büyüklüğü moderatörüne; küçük, orta ve büyük olmak üzere üç adet kategori dahil edilmiştir. Ersoy Özer & Koçoğlu (2017), Sanosi (2018), Türkmen (2022), Körlü (2017) küçük; Nguyen & Le (2023), Jiang vd. (2021), Cheng (2022), Ersoy Özer & Koçoğlu (2017), Atalan (2022), Çınar (2019), Aksel (2021), Fithriani (2021), Hamida vd. (2023), Van vd. (2020) orta ve Toy (2019), Cho (2021) büyük şeklindedir. Ulaşılan sonuçlara göre örneklem büyüklüğü moderatörünün Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı ($p=0.73>.05$) tespit edilmiştir. Bu araştırmanın yukarıda belirtilen araştırmalar ile büyük oranda benzerlik gösterdiği görülmektedir.

5.2. Meta-Tematik Analiz Sürecine İlişkin Tartışma

Meta-tematik analiz için dahil edilen 22 çalışma çözümlenerek bu çalışmalardan ham veriler alınmıştır. Bu veriler ışığında Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretiminde etkililiğine yönelik katılımcı görüşlerinin büyük oranda olumlu olduğu tespit edilmiştir. Araştırmaya dahil edilen çalışmalardan elde edilen kodların oluşturduğu temalar; dil öğrenimine yansımaları, öğrenme-öğretme sürecine yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları, ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları, teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıklar ve teknoloji odaklı edinimler şeklindedir.

Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimine etkisini dil öğrenimine yansımaları açısından inceleyen Arslan (2020), Özel Amaçlı İngilizce öğrenen pilotaj öğrencileri ile yaptığı çalışmada Quizlet’in kelime dağarcığı üzerindeki etkisine yoğunlaşmıştır. Çalışma sonunda gerçekleştirilen anket ve yarı yapılandırılmış görüşme formları ile ulaşılan bulgular, Quizlet kullanan deney grubu öğrencilerinin kelime öğrenmede olumlu katkı sağladıkları yönündedir. Benzer şekilde Çınar (2019), Quizlet’in öğrencilerin kelime öğrenme becerileri ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisini araştırdığı çalışmasında, öğrencilerin Quizlet yardımı ile öğrendikleri kelimelerin daha kalıcı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimine etkisini öğrenme-öğretme sürecine yansımaları açısından inceleyen Altun (2019) araştırmasında öğrencilerin Quizlet ve Word Art araçları ile kelime dağarcıklarını geliştirmeyi amaçlamıştır. Aynı zamanda Quizlet Web 2.0 aracının “algısal kelime öğrenimi” üzerindeki etkisini de görmeyi amaç edinmiştir. Araştırmanın sonunda öğrencilerin Quizlet’e karşı olumlu bir tutum sergiledikleri ve eğlenceli buldukları tespit edilmiştir. Atalan (2022), 9. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirdiği çalışmada Quizlet’in kelime dağarcığı ve telaffuz becerisi gelişimi üzerindeki etkisini araştırmıştır. Çalışma sonunda katılımcılar Quizlet uygulamasının ders sürecinde dikkat çekici olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Baş (2022), Quizlet Web 2.0 aracının Osmanlıca öğrenme üzerine olan katkısını betimlemeyi amaç edinen çalışmasında katılımcılar, Quizlet’in dersi oyunlaştırmanın öğrenmeye katkı sağladığını belirtmişlerdir. Yukarıda bahsi geçen çalışmaların sonuçları mevcut araştırmanın sonuçları ile örtüşmektedir.

Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimine etkisinin öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yönden yansımaları açısından inceleyen çalışmalardan Çaparlar (2021), Quizlet'in kelime öğrenme üzerindeki etkisini ve öğrencilerin Quizlet hakkındaki değerlendirmelerini incelediği çalışmasında öğrencilerin Quizlet'e dair olumlu görüşler dile getirdiklerini belirtmiştir. Katılımcılar Quizlet'in, rekabet oluşturduğunu ve heyecan verici olduğunu belirtmişler ve aynı zamanda kelime öğrenme isteğini artırdığından bahsetmişlerdir. Körlü (2017) ise Quizlet'in İngilizce hazırlık sınıflarında öğretim yöntemi olarak kullanıldığı çalışmasında katılımcı görüşleri arasında Quizlet'in öğrencileri motive ve mutlu ettiğini aktarmıştır.

Quizlet Web 2.0 aracının öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yönden etkisini inceleyen Atalan (2022)'in çalışmasında yer alan katılımcı görüşleri arasında ise Quizlet'in sıkıcı olması yer almaktadır. Benzer şekilde Nguyen & Le (2023)'nin 68 lisans öğrencisi ile İngilizce kelime öğrenimi üzerine gerçekleştirdiği çalışmada katılımcılardan bazıları Quizlet'in sıkıcı olduğu yönünde görüş belirtmiştir. Çaparlar (2021)'in gerçekleştirdiği çalışmada olumlu görüşlerin yanı sıra katılımcılar; yanlış yapmaktan çekindiklerini ve takım oyunu oynamaktan tedirgin olduklarını dile getirmişlerdir. Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimine etkisinin ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları ile ilgili katılımcı görüşlerine yer veren çalışmalardan Toy (2019)'un gerçekleştirdiği çalışmada katılımcılar Quizlet'in bireysel kontrol imkânı sunduğunu, geri dönütlerin hızlı gerçekleştiğini ve öğrenme sürecindeki eksikleri giderdiğini belirtmişlerdir. Çınar (2019)'ın çalışmasında bazı katılımcılar Quizlet'in bireysel ölçme ve değerlendirmeyi desteklediği yönünde görüş belirtmişlerdir. İlgili temalar ile ilgili ifade edilen çalışmaların ulaştığı sonuçlar araştırmanın sonuçları ile örtüşmektedir.

Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimine etkisinin teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıkları ile ilgili katılımcı görüşlerine yer veren çalışmalardan Altun (2019)'un araştırmasında göz sağlığını olumsuz etkilediği yönünde görüş bildirilmiştir. Apriliani (2021) ise araştırmasına katılan öğrencilerin internet kullanımı kaynaklı erişim problemleri yaşandığının ve Quizlet'in karmaşık olduğunun vurgulandığı ifadelerin bulunduğunu belirtmiştir. Arslan (2020)'in araştırmasında ise internet bağlantı sorunlarının bulunduğu bunun yanında internetsiz kullanımın ücretli olmasının sorunun çözümünü kısıtladığı görüşüne yer verilmiştir.

Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretime etkisinin teknoloji odaklı edinimler yönünden değerlendirildiği araştırmalardan, Baş (2022)'ın araştırmasında katılımcılar tarafından mekân sınırlamasını ortadan kaldırmasının avantaj oluşturduğu vurgusu yapılmıştır. Benzer şekilde Çaparlar (2021) elde ettiği verilerde katılımcıların Quizlet'in zaman ve mekân sınırını ortadan kaldırmasının kolaylık sağladığı üzerinde durduklarını belirtmiştir. Lander (2016) ise Japonya'da lisans öğrencileri ile Quizlet'in kelime öğrenimine katkısını araştırdığı çalışmasında katılımcıların Quizlet Web 2.0 aracının çeşitli öğrenme yolları sunmasının avantajından bahsettiğini belirtmiştir. Bu araştırma sonuçları gerçekleştirilen araştırmanın bulgularıyla paralellik göstermektedir.



BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde meta-analiz ve meta-tematik analiz verileri ışığında elde edilen bulgular yoluyla ulaşılan sonuçlar yer almaktadır.

6.1. Meta-Analiz Sürecine İlişkin Sonuçlar

Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının meta-analiz kapsamında incelendiği çalışmaların akademik başarı üzerindeki etkisini belirlemek için ulaşılan $g=0.82$ değeri Quizlet'in akademik başarıya geniş düzeyde olumlu bir etkisi olduğu sonucunu vermiştir. Bu doğrultuda oluşturulan moderatörlerden öğretim kademeleri moderatörüne göre anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığı araştırılmıştır. Bu bağlamda dahil edilen çalışmaların ortaokul, lise ve üniversite düzeyinde olduğu tespit edilmiştir. Bu moderatör üzerinde yapılan analizler sonucunda ($p=.50$) öğretim kademelerinin akademik başarı üzerinde anlamlı bir değişiklik oluşturmadığı görülmüştür.

Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının meta-analiz kapsamında incelendiği çalışmaların uygulama süresi moderatörüne göre anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığı araştırılmıştır. Bu moderatör üzerinde yapılan analizler sonucunda ($p=0.03$) uygulama süresi moderatörünün akademik başarı üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturduğu görülmüştür.

Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının meta-analiz kapsamında incelendiği çalışmaların ülke moderatörüne göre anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığı araştırılmıştır. Ülke moderatörü; Türkiye ve diğer ülkeler olacak şekilde sınıflandırılmıştır. Bu değişken üzerinde yapılan analizler sonucunda ($P=0.54$) ülke değişkeninin akademik başarı üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının meta-analiz kapsamında incelendiği çalışmaların yayın türü moderatörüne göre anlamlı bir

farklılık oluşturup oluşturmadığı araştırılmıştır. Yayın türü moderatörü; makale ve tez olacak şekilde sınıflandırılmıştır. Bu moderatör üzerinde yapılan analizler sonucunda ($p=0.59$) yayın türü değişkeninin akademik başarı üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının meta-analiz kapsamında incelendiği çalışmaların örneklem büyüklüğü moderatörüne göre anlamlı bir farklılık oluşturup oluşturmadığı araştırılmıştır. Örneklem büyüklüğü moderatörü; küçük örneklem büyüklüğü, orta örneklem büyüklüğü ve büyük örneklem büyüklüğü şeklinde sınıflandırılmıştır. Bu moderatör üzerinde yapılan analizler sonucunda ($P=0.73$) örneklem büyüklüğü moderatörünün akademik başarı üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

6.2. Meta-Tematik Analiz Sürecine İlişkin Sonuçlar

Araştırmanın ikinci aşaması olan meta-tematik analiz kapsamında Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil eğitimi üzerindeki etkisini ortaya koymak amacıyla ulusal ve uluslararası veritabanları taranmıştır. Taranan çalışmalardan araştırmanın dahil edilme kriterlerine uygun olanları veri analizi için seçilmiştir. Ham verileri içeren bu çalışmalar derinlemesine analiz edilerek kod ve temalar oluşturulmuştur. Analizi yapılan 22 çalışmanın incelenmesiyle Quizlet Web 2.0 aracının kullanımının; dil öğrenimine yansımaları, öğrenme-öğretme sürecine yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları, öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları, ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları, teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıklar ve teknoloji odaklı edinimler olmak üzere yedi tema oluşturulmuştur. Bahsi geçen temalar katılımcıların ifade ettiği ham verilerden oluşturulmuştur.

Dil öğrenimine yansımaları şeklinde ifade edilen temada katılımcıların görüşleri ile Quizlet'in kelime dağarcığını geliştirmede etkili olduğu, okuma becerisini destekleyerek hızlı okumayı sağladığı, kelimelerin nasıl telaffuz edileceğini içeren öğelerinin bulunmasının konuşma becerisini geliştirdiği ve yazma ve cümle kurma becerilerini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

Quizlet kullanımının öğrenme-öğretme sürecine yansımaları temasında katılımcıların görüşleri ile Quizlet'in eğlenceli ve ilgi çekici olduğu, geleneksel yöntemden daha avantajlı olduğu, rekabet ortamı oluşturarak öğrenmeyi desteklediği,

görsel ve işitsel öğeler içermesinin öğrenme kolaylığı sağladığı, öğrenme biçimini dönüştürdüğü, zengin içeriğe sahip olmasıyla öğrenmeyi daha etkileyici hale getirdiği, çok yönlü ve kolay kullanılabilir yapısıyla öne çıktığı ve kavram yanlışlarını engellediği sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrenci duyuşsal özelliklerine olumlu yansımaları şeklinde ifade edilen temada katılımcı görüşleri ile Quizlet'in motivasyonu artırdığı, pratik yapma isteği oluşturduğu, dikkati artırdığı, öğrencilere başarılı hissettirdiği, harika olduğu, keyif verdiği, gurur duygusunu tattırdığı, dil öğrenme isteği oluşturduğu, özgüveni artırdığı, mutlu hissettirdiği, çalışmayı sevdirdiği, özgür hissettirdiği, kaygıyı azalttığı, heyecan verici olduğu ve kazanma isteği oluşturduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrenci duyuşsal özelliklerine olumsuz yansımaları şeklinde ifade edilen temada ise katılımcı görüşleri ile rahatsız edici olduğu, sıkıcı olduğu, akran zorbalığını teşvik ettiği, dikkat dağıttığı, yanlış yapma korkusu oluşturduğu, takım oyunun tedirgin ettiği, hayal kırıklığı oluşturduğu, rekabetin olumsuz etki oluşturduğu ve sadece eğlence amaçlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Quizlet kullanımının ölçme ve değerlendirme sürecine yansımaları temasında katılımcı görüşleri ile anlık geri dönüt sağladığı, puan ve sıralama sisteminin öğrenimi desteklediği, bilgiyi geri çağırmayı sağladığı, bireysel değerlendirme sağladığı, performansa göre düzenlenebildiği, öğrenme eksikliklerini tamamladığı, tekrar imkânının avantaj oluşturduğu, önceki bilgileri tazeleme imkânı sunduğu ve farklı soru türlerinin aynı hedefe odaklanabildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Quizlet'in teknoloji kullanımı kaynaklı sınırlılıkları temasında katılımcı görüşleri ile göz sağlığını olumsuz etkilediği, dijital içeriğin kalıcı öğrenmeyi olumsuz etkilediği, internet kaynaklı bağlantı sorunlarının olduğu, kullanımı anlatan yönergelere ihtiyaç duyulduğu, uygulamada eksiklerin olduğu, kısaltma ve harf hassasiyetinin sorun oluşturduğu, sistemsel sorunlar olduğu, teknolojik cihaz yetersizliği bulunduğu, dijital içeriğin serbestlik sağlamadığı, dijital içeriğin verimli olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Teknoloji odaklı edinimler temasında katılımcı görüşleri ile dijital içeriğin kalıcı öğrenmeyi artırdığı, dijital içeriğin başarıyı artırdığı, dijital içeriğin hızlı öğrenmeyi sağladığı, zaman ve mekan sınırlamasının olmadığı, dijital içeriğin kolaylık

sağladığı, dijital içeriğin çok fazla ögeye erişme imkânı sunduğu, dijital içeriğin işbirliğini desteklediği, dijital içeriğin bireysel çalışmayı teşvik ettiği, dijital içeriğin etkili olduğu, dijital içeriğin yeterli olduğu, dijital içeriğin çalışma devamlılığı sağladığı, dijital içeriğin çok boyutlu öğrenmeyi sağladığı, dijital içeriğin sorun çözme biçimini değiştirdiği ve dijital içeriğin kolay erişilebilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak meta-tematik analiz kapsamında birincil katılımcı görüşleri şeklinde ifade edilen ham veriler ile derinlemesine incelenen Quizlet bazı sınırlılıklar barındırsa da kullanıcıların çoğu tarafından genel itibariyle beğenilmiş ve tercih edilmiştir. Bu bilgiler ışığında Quizlet'in yabancı dil öğretiminde hem sınıf hem bireysel bazlı kullanımının faydalı olacağı ve öğrenme ortamlarına entegre edilmesinin desteklenmesi gerektiği söylenebilir.

6.3. Öneriler

Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisinin karma meta yöntemi ile incelendiği bu çalışmada bağımlı ve bağımsız değişkenler meta-analiz, ham verilerden elde edilen verilerin incelenmesiyle oluşturulan kod ve temalar meta-tematik analiz ile analiz edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda elde edilen sonuçlar ışığında oluşturulan öneriler aşağıda yer almaktadır.

6.3.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1.Quizlet Web 2.0 aracının yabancı dil öğretimi üzerindeki etkisinin araştırıldığı bu çalışma için literatür detaylı bir şekilde taranmıştır. Ulaşılan çalışmaların çoğunlukla dil öğrenimi üzerinde kelime bilgisine yoğunlaştığı görülmüştür. Kelime bilgisi bir dil öğrenme sürecinde temel yapı taşlarından olsa da gramer bilgisi ve telaffuz becerileri de önem arz etmektedir. Bu nedenle gelecekte yapılacak olan çalışmaların Quizlet'in gramer bilgisi ve telaffuz becerisi üzerindeki etkisini araştırmaları önerilebilir.

2.Quizlet Web 2.0 aracı ile ilgili literatür taraması sırasında Quizlet'in dil öğrenimi üzerindeki etkisinin hem nicel hem de nitel araştırmalar kapsamında sıklıkla araştırıldığı görülmüştür. Çok az sayıda matematik ve fen bilimleri ile çalışılan araştırmaya rastlanmıştır. Quizlet'in kelime anlam ve tanımlama üzerindeki başarısı aşikardır. Bu bağlamda düşünüldüğünde Quizlet'in farklı disiplinlerdeki alanlara etkisi de önemlidir. Bu sayede çok boyutlu değerlendirmeler gerçekleştirilebilir.

Gelecekteki arařtırmaların Quizlet'in farklı disiplinlerdeki etkisini arařtırmaları önerilebilir.

3.Arařtırma bağlamında meta-analiz çerçevesinde incelenen moderatörler arasında öğretim kademesi moderatörü yer almaktadır. Bu moderatör ortaokul, lise ve üniversite başlıklarından oluşmaktadır. Bu kapsamda düşünöldüğünde ilkokul kademesinde dil öğretimini daha etkili olduđu ve bu yař grubunun öğrenmeye daha açık olduđu bilinmektedir. Bu bağlamda Quizlet Web 2.0 aracının ilkokul kademesindeki öğrenciler üzerinde de etkisini incelemek üzere arařtırmacıların gelecekteki çalışmalarını bunun üzerine yoğunlařtırmaları önerilebilir.

4.Quizlet Web 2.0 aracının akademik başarı üzerine etkisinin arařtırıldıđı çalışmaların geneli, Quizlet'e bütöncöl açıdan yaklařmış ve genel etki üzerinde durmuřtur. Quizlet kendi içerisinde birçok mod ve etkinlik barındırmaktadır. QuizletLive, Quizlet Match ve yerçekimi oyunu bunlardan bazılarıdır. Öğrenciler bu mod ve etkinliklerin bazılarını daha çok tercih ederken bazılarını daha az tercih etmektedirler. Bu kapsamda gelecekte Quizlet ile ilgili çalışma yapacak olan arařtırmacılara Quizlet'in mod ve etkinliklerinin etkisi üzerine çalışmaları önerilebilir.

5.Mevcut çalışmada meta-analiz için veri toplanırken deneysel ve yarı-deneysel, öntest-sontest verilerini içeren çalışmalar seçilmiş ve analize dahil edilmiştir. Bu çalışmaların büyük çoğunluğu Quizlet Web 2.0 aracını geleneksel yöntemlerle kıyaslamış ve buna göre bir sonuca varmıştır. Günümüzde gelişen teknoloji ile Quizlet benzeri birçok Web 2.0 aracı oluşturulmuřtur. Arařtırmacılara gelecekte Quizlet'i bu Web 2.0 araçları ile kıyaslayacak arařtırmalar gerçekleřtirmeleri önerilebilir.

6.Günümüzde bilimsel alanda yapılan çalışmaların sayısı oldukça fazladır. Belirli bir konuda gerçekleřtirilen arařtırmalar farklı deđişken ve koşullar altında yeniden incelenmekte ve konu ile ilgili çok kapsamlı ve nicel olarak fazla arařtırma ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda düşünöldüğünde aynı konu ile ilgili yeni bir arařtırma ortaya koymak yerine halihazırda var olan analizlerin analizini yapmak yani

bir meta-analiz ortaya koymak, daha doğru yorumlamalar yapabilmeye ve daha doğru yargılara ulaşabilmeye olanak sağlayacaktır.

6.3.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Araştırma kapsamında gerçekleştirilen meta-analiz sonucunda Quizlet Web 2.0 aracının öğrencilerin akademik başarıları üzerinde pozitif yönde bir etkisi olduğu tespit edilmiştir. Meta-tematik analiz kapsamındaysa oluşturulan temalar altındaki ham verilerden elde edilen kodların çoğunluğu Quizlet Web 2.0 aracının olumlu etkisi olduğu yönündedir. Bu açıdan düşünüldüğünde yabancı dil öğretiminde Quizlet Web 2.0 aracının her öğretim kademesi ve her dilde kullanımının olumlu yönde önemli bir etki oluşturacağı düşünülmektedir. Bu nedenle Quizlet'in yabancı dil öğretiminde kullanılması önerilmektedir.

2. Öğretmenler tarafından öğrencilere hazır kağıt tabanlı etkinlikler verildiğinde, öğrencilerin ulaşabilecekleri bilgi ve öğrenme şekli sınırlıdır. Quizlet hem öğrencilerin özgürce kendi içeriklerini kaydedip çalışabildiği hem de öğretmenlerin öğrencilerine içerikler hazırlayabildiği bir ortam sunmaktadır. Quizlet'in sağladığı özgürlük, serbestlik ve kolay kullanım meta-tematik analiz kapsamında da tespit edilmiştir. Ayrıca Quizlet bir öğrenme aracı olarak kullanılabilmesinin yanında bir ölçme ve değerlendirme aracı olarakta kullanılabilir. Bu kapsamda öğretmenlerin ve eğitim programcılarının Quizlet Web 2.0 aracını eğitim programları ve ders içeriklerine dahil etmeleri önerilmektedir.

3. Meta-tematik analiz kapsamında incelenen ham katılımcı görüşlerinden yola çıkarak Quizlet'in hem bireysel hem de grupla çalışmayı desteklediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu bağlamda Quizlet ile düzenlenecek olan öğrenme içeriğinin sadece bireysel yada sadece grupla çalışmaya göre değil konunun uygunluğuna göre karar verilerek bireysel veya grup çalışmasından uygun olanın seçilmesi önerilmektedir.

4. Öğrenciler ders motivasyon ve ilgilerini çabuk kaybedebilirler. Bu nedenle bir ders saati planlanırken öğrencilerin ilgisini üst seviyede tutacak biçimde düzenleme yapılmalıdır. Bu kapsamda düşünüldüğünde Quizlet'in sürekli olarak kullanımı öğrencilerdeki etkisini azaltabilir. Bu nedenle öğretmenlerin Quizlet ile

gerçekleştirildiğinde daha verimli olacağını düşündükleri ders içeriklerinde Quizlet'i tercih etmeleri önerilmektedir.

5. Meta-tematik analiz kapsamına dahil edilen çalışmalarda olumsuz ifadeler de yer almaktadır. Özellikle teknoloji ve öğrenci duyuşsal özelliklerine yönelik sınırlılıklar mevcuttur. Quizlet ile bir ders planlaması yapılırken bu sınırlılıkların da hesaba katılması ve önceden önlemler alınması önerilmektedir.



Kaynakça

*Meta-analiz ve meta-tematik analize dahil edilen çalışmalar.

- Afeli, S. (2018). Examining similarities and differences among pharmacy educational mobile applications. *Innovaitons in Pharmacy*, 9(1), 1-3. <https://doi.org/10.24926/iip.v9i1.1068>
- Ajjan, H., & Hartshorne, R. (2008). Investigating faculty decisions to adopt Web 2.0 technologies: Theory and empirical tests. *The Internet and Higher Education*, 11(2), 71-80. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2008.05.002>
- Akbaş, S. (2023). *Sınıf öğretmenlerinin web 2.0 araçlarını kullanımı yetkinliklerinin öğretmen görüşleri doğrultusunda incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Akkoyunlu, B. & Yılmaz, M. (2005). Öğretmen adaylarının bilgi okuryazarlık düzeyleri ile internet kullanım sıklıkları ve internet kullanım amaçları. *Eurasian Journal of Educational Research*, (19), 1-14. <https://research.ebsco.com/c/vhf5ci/viewer/pdf/ercmkmjgzy?route=details>
- *Aksel, A. (2021). Vocabulary learning with Quizlet in higher education. *Language Education and Technology*, 1(2), 53-62.
- Alabedi, F., Taani, O., Al Abidi, S., Bouzenoun, A., Abulibdeh, E. & Owais, A. (2023, November). *The effect of quizlet on vocabulary achievement, self-confidence, and motivation in a primary school in abu dhabi/uae* [Bildiri sunumu]. Tenth International Conference on Social Networks Analysis, Management and Security (SNAMS), Abu Dhabi, Uae. Doi: 10.1109/SNAMS60348.2023.10375446.
- Alberth, A. (2013). Technology-enhanced teaching: a revolutionary approach to teaching english as a foreign language. *Teflin Journal: A Publication on The Teaching And Learning Of English*, 24(1), 1-13. <https://journal.teflin.org/index.php/journal/article/download/153/142>
- Ali, Z., Mukundan, J., Baki, R. & Mohd Ayub, A. F. (2012). Second language learners' attitudes towards the methods of learning vocabulary. *English Language Teaching*, 5(4), 24-36. <https://dx.doi.org/10.5539/elt.v5n4p24>.

- Altun, A. (2008). *Yapılandırmacı öğretim sürecinde viki kullanımı* [Bildiri sunumu]. International Educational Technology Conference (IETC), Eskişehir, Türkiye.
- *Altun, L. (2019). *Transforming receptive vocabulary knowledge into productive vocabulary through ict tools and investigation of students' views* (Publication No. 28737977) [Master's Thesis, Bursa Uludag University]. ProQuest Dissertations & Theses Global.
- *Apriliani, D. N. (2021). Students' perception in learning English vocabulary through Quizlet. *Journal of English Teaching*, 7(3), 343-353. <https://doi.org/10.33541/jet.v7i3.3064>
- *Arslan, M.S. (2020). *The effects of using Quizlet on vocabulary enhancement of tertiary level esp learners*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Çağ University.
- Ashcroft, R. J. & Imrie, A. C. (2014). Learning vocabulary with digital flashcards. In N. Sonda & A. Krause (Eds.), *The Japan Association for Language Teaching* (s. 639-646). JALT.
- *Atalan, E. (2022). *The use of Quizlet in teachin vocabulary to 9th grade EFL students*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.
- Babacan, N. (2021). *İngilizce derslerinde Plickerstm kullanımının kelime öğrenme motivasyonu, kaygısı ve başarısı üzerine etkileri*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Bair, C. (1999, November). *Doctoral student attrition and persistence: a meta-synthesis* [Bildiri sunumu]. Association For the Study Of Higher Education, San Antonio, ABD.
- Baran, B. & Ata, F. (2013). Üniversite öğrencilerinin web 2.0 teknolojileri kullanma durumları, beceri düzeyleri ve eğitsel olarak faydalanma durumları. *Eğitim ve Bilim*, 38(169), 192-208.
- Barboza, J. R. R., Sánchez, G. A. A., Sánchez-Aguirre, F. D. M., Díaz, E. M. A., Ilizarbe, G. S. M., Huamani, R. P. & Gallardo, L. A. L. R. (2023). Gamificación educativa con Quizizz: Mejorando la competencia gramatical en inglés en estudiantes universitarios. *Revista de Climatología*. 23, 1248-1256. <https://10.59427/rcli/2023/v23cs.1248-1256>
- *Baş, Ö. & Temizyürek, F. (2022). Osmanlıca dersinde Web 2.0 aracı Quizlet kullanımına

- ilişkin üniversite öğrencilerinin görüşleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(1), 121-134. <https://10.17679/inuefd.1052555>
- Batdı, V. (2017). Smart board and academic achievement in terms of the process of integrating technology into instruction: A study on the McA. *Croatian Journal of Education*, 19(3), 763-801. <https://10.15516/cje.v19i3.2542>
- Batdı, V. (2019). *Meta-tematik analiz örnek uygulamalar*. Anı Yayıncılık.
- Batdı, V. (2021). Yabancılara dil öğretiminde teknolojinin kullanımı: Bir karma-meta yöntemi. *Milli Eğitim Dergisi*, 50(1), 1213-1244. <https://doi.org/10.37669/milliegitim.942631>
- Batıbay, E.F. (2019). *Web 2.0 uygulamalarının Türkçe dersinde motivasyona ve başarıya etkisi: Kahoot örneği*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.
- Batur, Z., & Uygun, K. (2012). İki neslin bir kavram algısı: Teknoloji. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 74-88. <https://doi.org/10.12780/UUSB106>
- *Bayraktar Balkır, N. (2023). Rethinking EAP reading courses: Insights from student feedback. *Journal of Language Education and Research*, 9(2), 535-550. <https://doi.org/10.31464/jlere.1347794>
- Begg, C. B., & Mazumdar, M. (1994). Operating characteristics of a rank correlation test for publication bias. *Biometrics*, 50(4), 1088-1101. <https://doi.org/10.2307/2533446>
- Bélanger, F. & Crossler, R. E. (2011). Privacy in the digital age: A review of information privacy research in information systems. *MIS Quarterly*, 35(4), 1017-1041. <https://doi.org/10.2307/41409971>
- Biçer, D. (2011). *Farklı formatlardaki içeriklerin internet tabanlı öğretimde kullanımının öğrencilerin ingilizce kelime öğrenmesi üzerine etkilerinin araştırılması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Zonguldak Karaelmas Üniversitesi.
- Bilova, S. (2018). Collaborative and individual vocabulary building using ICT. *Studies in logic, Grammar and Rhetoric*, 53(1), 31-48. <https://10.2478/slgr-2018-0002>
- Borenstein, M., Hedges, L. V., Higgins, J. P. T., & Rothstein, H. R. (2009). *Introduction to meta-analysis*. John Wiley & Sons, Ltd.
- Borenstein, M., Hedges, L.V, Higgins, J.P.T. & Rothstein, H. R. (2009). *Computing Effect*

Sizes For Meta-analysis. John Wiley & Sons. <https://10.1002/9780470743386>

Bozkurt, A. (2013, Ocak). *Açık ve uzaktan öğretim: Web 2.0 ve sosyal ağların etkileri* [Bildiri sunumu]. Akademik Bilişim Konferansı, Antalya, Türkiye.

Bringula, R., De Leon, J. S., Rayala, K. J., Pascual, B. A. & Sendino, K. (2017). Effects of different types of feedback of a mobile-assisted learning application and motivation towards mathematics learning on students' mathematics performance. *International Journal of Web Information Systems*, 13(3), 241-259. <https://doi.org/10.1108/IJWIS-03-2017-0017>

Browne, C. & Culligan, B. (2008). Combining technology and IRT testing to build student knowledge of high-frequency vocabulary. *The Jalt Call Journal*, 4 (2), 3-16. <https://10.29140/jaltcall.v4n2.59>

Bucak, A. (2024). *Web 2.0 Araçlarının Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarı ve Dijital Okuryazarlık Becerilerine Etkisi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.

Bucak, F. (2020). *Tam öğrenme modelinin çoklu bütüncül yaklaşımla analizi bağlamında Türkçe öğretim programında kullanılmasının değerlendirilmesi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Kilis 7 Aralık Üniversitesi.

Buffington, L.M. (2008). Creating and consuming Web 2.0 in art education. *Computers in the Schools*, 25(3), 303-313. <https://doi.org/10.1080/07380560802365898>

Büyüköztürk, Ş., Akgün, Ö.E., Karadeniz, Ş., Demirel, F., Kılıç Çakmak, E. (2021). *Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem Akademi Yayıncılık.

Camnalbur, M. (2008). *Bilgisayar destekli öğretimin etkililiği üzerine bir meta analiz çalışması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.

Candan, F. (2022). *Teknoloji odaklı oyunlaştırma uygulamalarının öğrenme sürecinde kullanılmasının meta-tematik analizi: Kahoot! örneği*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi.

Ceyhan, E. (2007). *Yabancı dil öğretimi teknolojisi*. Morpa Kültür Yayınları.

*Chen, J., Yang, S. & Mei, B. (2021) Towards the sustainable development of digital educational games for primary school students in China. *Sustainability*, 13(14), 7919.

<https://doi.org/10.3390/su13147919>

*Cheng, Y.Y. (2022). *The effects of different types of digital games on EFL vocabulary learning* (Publication No. 30660425). [Master's Thesis, National Taiwan Normal University]. ProQuest Dissertations & Theses Global

Cheung, A. C. K., & Slavin, R. E. (2011). The effectiveness of educational technology applications for enhancing mathematics achievement in K-12 classrooms: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 9, 88-113.
<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.01.001>

* Cho, H. (2021). *Quizlet in the EFL classroom: Enhancing vocabulary acquisition of Korean middle school students* (Publication No. 28496406). [Doctoral dissertation, Alliant International University]. ProQuest Dissertations & Theses Global

Cifuentes, L., Xochihua, O.A., & Edwards, J.C. (2011). Learning in Web 2.0 environments: surface learning and chaos or deep learning and self-regulation? *Quarterly Review of Distance Education*, 12(1), 1–21.

Cogaltay, N. & Karadag, E. (2015). Introduction to meta-analysis. Erzen E. (Ed.), *The Factors Effecting Student Achievement* (ss. 19-28) içinde. Springer. <https://10.1007/978-3-319-56083-0>

Cohen, J. (1992). Statistical poweranalysis. *Current Directions in Psychological Science*, 1(3), 98-101. <https://www.jstor.org/stable/20182143>

Conole, G., & Alevizou, P. (2010). *A literature review of the use of Web 2.0 tools in Higher Education*. Higher Education Academy.

Cormode, G., & Krishnamurthy, B. (2008). Key differences between Web 1.0 and Web 2.0. *First Monday*, 13(6). <https://doi.org/10.5210/fm.v13i6.2125>

Crandell, E. R. (2017). *Quizlet flashcards for the first 500 words of the academic vocabulary list* (Publication No. 28104254) [Master's Thesis, Brigham Young University] ProQuest Dissertations & Theses Global

Çakıcı, D. (2016). The use of ICT in teaching English as a foreign language. *Participatory Educational Research*, 4(2), 73-77.

*Çaparlar, İ. (2021). *İngilizce kelime öğrenmede çevrimiçi uygulamaların etkileri ve öğrenen*

- görüşleri: Quizlet uygulaması.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Balıkesir Üniversitesi.
- Çeçen, G. (2020). *Tertiary level EFL students' perceptions regarding the use of Edmodo, Quizlet, and Canva within technology acceptance model (TAM).* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi.
- Çekinmez, Ö. (2009). *Web 2.0 teknolojileri ve açık kaynak kodlu öğretim yönetim kullanılarak uzaktan eğitim sistemi uygulaması.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Sakarya Üniversitesi.
- Çelik, M. (2022). *Web 2.0 araçlarının 9. sınıf öğrencilerinin hücre zarından madde geçişleri konusundaki akademik başarıları üzerine etkisi.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Çetin, Ü., & Mahiroğlu, A. (2008). Arcs motivasyon modeli uyarınca tasarlanmış eğitim yazılımının öğrencilerin akademik başarısına ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(3), 101-112.
- Çevikbaş, G. (2019). *The impact of Quizizz on the vocabulary development and motivation of Turkish EFL learners.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Çiftçi, A. (2023). *Türkçe öğretmenlerinin bilgi ve iletişim teknolojilerine yönelik tutumlarıyla Web 2.0 araçlarıyla içerik geliştirme öz yeterlilikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- *Çinar, İ. (2019). *Quizlet çevrimiçi kelime uygulamasının ortaöğretim öğrencilerinin kelime öğrenmelerine ve İngilizce dersine yönelik tutumlarına etkisi.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Osmangazi Üniversitesi.
- Daloğlu, A., Baturay, M. & Yildirim, S. (2009). Designing a constructivist vocabulary learning material. In R. C. V. Marriott & P. L. Torres (Eds.), *Research on e-learning methodologies for language acquisition* (s.186-203). Information Science Reference.
- Damar, M. (2021). Metaverse ve Eğitim Teknolojisi. Talan, T. (Ed.), *Eğitimde Dijitalleşme ve Yeni Yaklaşımlar içinde*. (1. baskı, s.169-192). Efe Akademi Yayınevi.
- Das, K. (2019). The role and impact of ICT in improving the quality of education: An overview. *International Journal of Innovative Studies in Sociology and Humanities*,

4(6), 97-103.

Davie, N. & Hilber, T. (2015). *Mobile-assisted language learning: student attitudes to using smartphones to learn english vocabulary* [Bildiri sunumu]. International Conference Mobile Learning, Madeira.

Demirbaş, B. (2012). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin yansıtıcı düşünme beceri düzeyleri ile öğretmenlerinin alternatif ölçme-değerlendirme tekniklerini bilme ve tercih etme sıklıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Publication No. 28524587). ProQuest Dissertations & Theses Global.

Denker, K.J., Manning, J., Heuett, K. B. & Summers, M.E. (2018). Twitter in the classroom: Modeling online communication attitudes and student motivations to connect. *Computers in Human Behavior*, 79, 1-8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.09.037>

Dinçer, S. (2014). *Eğitim bilimlerinde uygulamalı meta-analiz*. Pegem Akademi Yayıncılık.

Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*, 16(2), 40-56.

Dreyer, J. (2014). The effect of computer-based self-access learning on weekly vocabulary test scores. *Studies in Self-Access Learning Journal*, 5(3), 217-234. <https://10.37237/050303>

Dutta, A. & Nessa, N. (2022). Technological competencies of teachers in teaching learning process and the librarians role to enhance the technological skills: A study. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/6706>

Egger, M., Smith, G. D., Schneider, M. & Minder, C. (1997). Bias in meta-analysis detected by a simple, graphical test. *BMJ Clinical Research*, 315, 629-634. <https://doi.org/10.1136/bmj.315.7109.629>

Elmas, R. & Geban, Ö. (2012). 21. yüzyıl öğretmenleri için Web 2.0 araçları. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243–254.

Erkman, F., Göl Güven, M., Ertenü, B., Bilgin, G. G., Kabakçı, N., Pınar, M., Mardin, N. & Kırmacı, M. (2019). *Sosyal ve duygusal öğrenme becerileri: Yeni sanayi devriminin eşiğinde iş ve yaşam yetkinliklerinin anahtarı*. TÜSİAD

Erkul, E. (2009). Sosyal medya araçlarının (Web 2.0) kamu hizmetleri ve uygulamalarında

kullanılabilirliği. *Türkiye Bilişim Derneği Bilişim Dergisi* 116, 96-101.

*Ersoy Özer, Y. & Koçoğlu, Z. (2017). The use of Quizlet flashcard software and its effects on vocabulary learning. *Dil Dergisi*, 168(1), 61-82.
https://10.1501/Dilder_0000000238

Erstad, O. (2008). Trajectories of remixing: Digital literacies, media production and schooling. C. Lankshear and M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (s.177-202). Peter Lang Publishing.

Eşitti, Ş. (2013). *Gözetim toplumunda sinoptikon ve sosyal medya* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Marmara Üniversitesi.

Ferdig, R. E. (2007). Editorial: Examining social software in teacher education. *Journal of Technology and Teacher Education*, 15(1), 5 10.

Fildişi, A. (2024). *Yapı iskelesi (scaffolding) yönteminin matematik öğretimindeki rolü üzerine bir meta-analiz çalışması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İstanbul Medeniyet Üniversitesi.

Filiz, M. & Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot Örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047.
<https://doi.org/10.16916/aded.616756>

*Fithriani, R. (2021). The utilization of mobile-assisted gamification for vocabulary learning: Its efficacy and perceived benefits. *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*. 22(3). 146-163.

Foil, C.R. & Alber, S.R. (2002). Fun and effective ways to build your students vocabulary. *Intervention in School and Clinic*, 37(3), 131-139.
<https://doi.org/10.1177/105345120203700301>

Foutsitzi, S. & Caridakis, G. (2019). ICT in education: Benefits, challenges and new directions. In *2019 10th International Conference on Information, Intelligence, Systems and Applications (IISA)* (s. 1-8). IEEE.

Fraenkel, J.R. & Wallen, N.E. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill Education.

Fu, J. (2013). Complexity of ICT in education: A critical literature review and its implications.

International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology, 9(1), 112-125.

Fursenko, T., Bystrova, B. & Druz, Y. (2021). Integrating Quizlet into aviation English course. *Advanced Education*. 8(18). 118-127. <https://10.20535/2410-8286.217990>.

Glass, G. V. (1976). Primary, secondary and meta-analysis of research. *The Educational Researcher*, 10(5), 3-8. <https://doi.org/10.3102/0013189x005010003>

*Gong, Y. & Lai, C. (2018). Technology Integration into the Language Classroom: Developmental trajectory of beginning teachers. *Front Educ China* 13, 1–27. <https://doi.org/10.1007/s11516-018-0001-5>

Göktaş, Y., Yıldırım, Z., & Yıldırım, S. (2010). Bilgi ve iletişim teknolojilerinin eğitim fakültelerindeki durumu: Dekanların görüşleri. *Eğitim ve Bilim*, 33(149), 30-50. <https://egitimvebilim.ted.org.tr/index.php/EB/article/view/638>

Gömleksiz, M.N. & Elaldı, Ş. (2011). Yapılandırmacı yaklaşım bağlamında yabancı dil öğretimi. *Journal of Turkish Studies* 6(2), 443-454. <https://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.2418>

Guba, E. G. & Lincoln, Y. S. (1982). Epistemological and methodological bases of naturalistic inquiry. *Educational Communication and Technology Journal*, 30 (4), 233-252. <https://doi.org/10.1007/BF02765185>

Guthrie, J.T. (2004). Teaching for literacy engagement. *Journal for Literacy Engagement*, 36(1), 1-30. https://10.1207/s15548430jlr3601_2

Gürışık, A. (2018). *Çevrimiçi biçimlendirmeye yönelik bir değerlendirme aracı olarak Plickers: öğrenci ve öğretmen görüşleri*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

*Hamida, R., Prawati, A. & Hadriana. (2023) The effect of using Quizlet application in improving students' vocabulary mastery. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2365-2371. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5681>

Hamidi, N.B. (2023). *Öğretmen adaylarına yönelik yapılan mikro öğretim tekniğine ilişkin çalışmaların meta-tematik analizi* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Dicle Üniversitesi.

Hashim, H., Salim, N.A. & Kassim, M. (2018). Students' response on implementation of

- Kahoot in the classroom. *International Conference on Engineering Education, Kuala Lumpur, Malaysia*, (s. 1-4). <https://10.1109/ICEED.2018.8626899>
- Hedges, L. V. & Olkin, I. (1985). *Statistical method for meta-analysis*. Academic Press.
- Heeks, R. (1999). *Reinventing government in the information age*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203204962>
- Helge, K. & Mckinnon, L.F. (2013). *The teaching librarian: Web 2.0, technology, and legal aspects*. Chandos Publishing.
- Horzum, M.B. (2010). Öğretmenlerin Web 2.0 araçlarından haberdarlığı, kullanım sıklıkları ve amaçlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7 (1), 603- 634.
- Howell, D. D., Tseng, D. C. & Colorado-Resa, J. T. (2017). Fast assessments with digital tools using multiple-choice questions. *College Teaching*, 65(3), 1-3. <https://10.1080/87567555.2017.1291489>
- İncekar, O. (2023). *Kahoot!'un İngilizce Kelime Öğretiminde Başarı ile Motivasyona Etkisi ve Öğrenci Görüşleri*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ankara Üniversitesi.
- İnci, A.Ö. (2020). *The Impact Of Call On Learners' Engagementand Building Vocabulary Through Quizlet*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- *Jiang Y., Chen Y., Lu J. & Wang Y. (2021). The effect of the online and offline blended teaching mode on English as a foreign language learners' listening performance in a Chinese context. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://10.3389/fpsyg.2021.742742>
- Kahoot. (t.y.). *About us*. <https://kahoot.com/company/> adresinden erişilmiştir.
- Kálecký, R. (2016). *Quizlet vs. vocabulary notebook: The impact of different methods of storing and revising vocabulary on students' progress, retention and autonomy*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Masaryk University.
- Kapan, K., & Üncel, R. (2020). Gelişen web teknolojilerinin (web 1.0- web 2.0- web 3.0) Türkiye turizmne etkisi. *Safran Kültür ve Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(3), 276-289.
- Karakaya, M.P. (2020). *Evaluation of the subject "Present Perfect Tense" in English, comparing the effect of Plickers application and traditional methods on the*

achievement of 7th grade students of middle school. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Ufuk Üniversitesi.

Kariko, A.A.T. & Ayuningtyas, P. (2021). Examining students' preferences of Quizizz and Kahoot's as formative assessment and competitiveness. *International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (iSemantic)*, Semarang, Indonesia, (s. 400-404). <https://10.1109/iSemantic52711.2021.9573176>.

Kasap, T. (2023). *The effects of using Kahoot! as a digital tool on enhancing English vocabulary of secondary school students' learning English as a foreign language* (Publication No. 30755343). ProQuest Dissertations & Theses Global. <https://www.proquest.com/dissertations-theses/effects-using-kahoot-as-digital-tool-on-enhancing/docview/2901816441/se-2>

Kayacı, M.M. (2023). *Web 2.0 araçlarından “Canva” ve “Kahoot!”un ikinci yabancı dil Almanca dersinde kelime öğrenimine katkısı.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.

Kazemnia, D. (2022). *The effect of using the Quizizz as online Game-Based Learning platform on primary Turkish EFL learners' listening skills improvement.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

Kiesel, J., Kneist, F., Meyer, L., Komlossy, K., Stein, B. & Potthast, M. (2020). Web page segmentation revisited: Evaluation framework and dataset. *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Information & Knowledge Management*, 3047–3054. <https://10.1145/3340531.3412782>

Koçak, D. (2023). Web 1,0'dan Web 3,0'a Metaverse'ün gelişimi ve sunduğu fırsatlar. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 7 (2), 97-113.

Korkmaz, Ö., Vergili, M., Çakır, R. & Erdoğan, F. U. (2019). Plickers Web 2.0 ölçme ve değerlendirme uygulamasının öğrencilerin sınav kaygıları ve başarıları üzerine etkisi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 15-37.

*Körlü, H. (2017). *The impact of Quizlet on performance and autonomy in vocabulary learning of turkish EFL learners.* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.

Krippendorff, K. (2004). *Content Analysis: An introduction to its methodology.* Sage

Publications.

- *Kurtoğlu, U. (2021). *Vocabulary teaching through Web 2.0 tools: a comparison of Kahoot! and Quizlet*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Trakya Üniversitesi.
- *Lander, B. (2016). Quizlet: what the students think – a qualitative data analysis. S. Papadima-Sophocleous, L. Bradley & S. Thouësny (Eds.), *CALL communities and culture – short papers* (s. 254-259). Eurocall. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2016.eurocall2016.571>
- Lawrence, S.A., McNeal, K. & Yildiz, M.N. (2009). Summer program helps adolescents merge technology, popular culture, reading, and writing for academic purposes. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(6), 483-494. <https://10.1598/JAAL.52.6.3>
- Lebedeva, M., Taranova, M. & Beketov, V. (2023). Assessment of academic achievements in m-learning. *Educ Inf Technol* 28, 5945–5965. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11423-8>
- Levy, M. & Stockwell, G. (2007). Call dimensions: Options and issues in computer assisted language learning. *Language Learning & Technology*, 11(2), 27-30.
- Lipsey, M ve Wilson, D. (2000). *Practical meta-analysis*. Sage Publication.
- Light, R. J., & Pillemer, D. B. (1984). *Summing up: The science of reviewing research*. Harvard University Press.
- Lim, T.M. & Yunus, M.M. (2021). Teachers’ perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Lipsey, M. W., & Wilson, D. B. (2001). *Practical meta-analysis*. Sage Publications.
- Masgoret, A. M., & Gardner, R. C. (2003). Attitudes, motivation and second language learning: a meta-analysis of studies conducted by Gardner and associates. *Language Learning*, 53(1), 167-210. <https://doi.org/10.1111/1467-9922.00227>
- Maxwell, J. (1992). Understanding and validity in qualitative research. *Harvard educational review*, 62(3), 279-301.
- Mayer, R.E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the

- Arabic classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208-212. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Mete, F. & Batıbay, E. F. (2019). Web 2.0 uygulamalarının Türkçe eğitiminde motivasyona etkisi: Kahoot örneği. *Ana Dili Eğitimi Dergisi*, 7(4), 1029-1047. <https://doi.org/10.16916/aded.616756>
- Miller, E. A. (2009). *Digital Storytelling* [Yayımlanmamış doktora tezi]. University of Northern Iowa.
- Moher, D., Liberati, A., Tetzlaff, J., Altman, D. G. & Prisma Group. (2009). Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. *Journal of Chinese Integrative Medicine*, 7(9), 873-880. <https://10.1371/journal.pmed.1000097>
- Montali, J. & Lewandowski, L. (1996). BiModal reading: Benefits of a talking computer for average and less skilled reading. *Journal of Learning Disabilities*, 29(3), 271-301. <https://10.1177/002221949602900305>
- Nami, F., Marandi, S. S. & Sotoudehnama, E. (2016). CALL teacher professional growth through lesson study practice: An investigation into EFL teachers' perceptions. *Computer Assisted Language Learning*, 29(4), 658-682. <https://doi.org/10.1080/09588221.2015.1016439>
- Naqiyah, M., Jumadi & Wilujeng, I. (2019). Physics Learning Using Direct Instruction Model Assisted by Plickers Application to Measure Problem Solving Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227, 1-7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012031>
- *Nguyen, L.Q. & Le, H. (2023). Enhancing L2 learners' lexical gains via Quizlet learning tool: the role of individual differences. *Educ Inf Technol* 28, 12143-12167. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11673-0>
- Nix, E. (2016). The World's first Web site. <https://www.history.com/news/the-worlds-first-web-site> adresinden erişilmiştir.
- O'Cathain, A., Murphy, E., & Nicholl, J. (2010). Three techniques for integrating data in mixed methods studies. *British Medical Journal*, 314, 1147-1150. <https://doi.org/10.1136/bmj.c4587>

- Oral, B. & Çoban, A. (2020). *Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Pegem Akademi Yayıncılık.
- 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.
- Orwin, R. G. (1983). A fail-safe N for effect size in meta-analysis. *Journal of educational statistics*, 8(2), 157-159. <https://doi.org/10.2307/1164923>
- Patsopoulos, N. A., Evangelou, E. & Ioannidis, J. P. (2008). Sensitivity of between study heterogeneity in meta-analysis: proposed metrics and empirical evaluation. *International Journal of Epidemiology*, 37(5), 1148-1157. <https://10.1093/ije/dyn065>
- Paulsen, J. B. (2002). New era trends and technologies in foreign language learning: An annotated bibliography. *Interactive Multimedia Electronic Journal of Computer-Enhanced Learning*, 4(6), 36–48. <https://imej.wfu.edu/Articles/2001/1/05/index.asp>
- *Pham, A. T. (2022). University students' perceptions on the use of Quizlet in learning vocabulary. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(07), 54–63. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i07.29073>
- Pham, A. T. (2023). The impact of gamified learning using Quizizz on ESL learners' grammar achievement. *Contemporary Educational Technology*, 15(2), ep410. <https://doi.org/10.30935/cedtech/12923>
- Pham, L. (2018). Using Quizlet to engage the students in learning vocabulary. *Issues in Language Instruction*, 5(1), 29-30. <https://10.17161/ili.v5i0.7019>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On The Horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424843>
- Quizlet (2019). *Our mission*. Retrieved from <http://quizlet.com/mission>.
- Quizlet (2024). *Quizlet Hakkında*. <https://quizlet.com/mission> (27 Temmuz 2024 tarihinde erişildi).
- Ribeiro, S. (2015). Digital storytelling: An integrated approach to language learning for the 21st century student. *Teaching English with Technology*, 15(2), 39-53.
- Rosenthal, R. (1979). The 'file drawer' problem and tolerance for null results. *Psychological Bulletin*, 86, 638-641. <https://10.1037/0033-2909.86.3.638>

- Sağlam, M. & Yüksel, İ. (2007). Program değerlendirmede meta-analiz ve meta-değerlendirme yöntemleri. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18.
- Salsbury, D.E. (2006). Comparing teacher-directed and computer-assisted instruction of elementary geographic place vocabulary. *Journal of Geography*, 105(4), 147-154. <https://10.1080/00221340608978680>
- *Sanosi, A. B. (2018). The effect of Quizlet on vocabulary acquisition. *Asian Journal of Education and E-Learning*, 6(4), 71-77. <https://doi.org/10.24203/ajeel.v6i4.5446>
- Setiawan, M. R. & Wiedarti, P. (2020). The effectiveness of Quizlet application towards students' motivation in learning vocabulary. *Studies in English Language and Education*, 7(1), 83-95. <https://10.24815/siele.v7i1.15359>
- Shenton, A. K. (2004). Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects. *Education for Information*, 22(2), 63-75. <https://10.3233/EFI-2004-22201>
- Silva, J. M., Mahfujur, A. S. M. & El Saddik, A. (2018). Web 3.0: A vision for bridging the gap between real and virtual. *Proceedings of the 1st ACM International Workshop on Communicability Design and Evaluation in Cultural and Ecological Multimedia Systems*, 9-14. <https://10.1145/1462039.1462042>
- Solomon, G. & Schrum, L. (2007). *Web 2.0: New tools, new schools*. International Society for Technology in Education.
- Soomro, K. A., Zai, S. Y., & Jafri, I. H. (2015). Competence and usage of Web 2.0 technologies by higher education faculty. *Educational Media International*, 52(4), 284-295. <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1095522>
- Strobel, J. & Van Barneveld, A. (2009). When is PBL more effective? A meta-synthesis of meta-analyses comparing PBL to conventional classrooms. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 3(1), 44-58. <https://10.7771/1541-5015.1046>
- Şahin, Y. (2013). *Farklı boyutlarıyla yabancı dil öğrenimi ve öğretimi*. Eğitim Yayınevi.
- Şen, S., & Yıldırım, İ. (2020). *CMA ile meta-analiz uygulamaları*. Anı yayıncılık.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: The rise of the net generation*. McGraw-Hill.
- Tavluoğlu, C. (2013). *Üniversite kütüphanelerinde web 2.0 araçlarının kullanımı*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Hacettepe Üniversitesi.

- TDK (Türk Dil Kurumu) (2015). *Genel Açıklamalı Sözlük*. TDK Yayınları.
- Thalheimer, W. & Cook, S. (2002). How to Calculate Effect Sizes From Published Research: A Simplified Methodology. *Work-Learning Research*, 1-9.
- Tinio, V. L. (2003). *ICT in Education*. E-ASEAN Task Force.
- Toktamysov, S., Alwaely, S.A. & Gallyamova, Z. (2023). Digital technologies in history training: the impact on students' academic performance. *Educ Inf Technol* 28, 2173–2186. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11210-5>
- Topdemir, H. G. (2009). Felsefe nedir? Bilgi nedir? *Türk Kütüphaneciliği*, 23(1), 119-133. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tk/issue/48930/624187>
- Toro, U. & Joshi, M. (2012). ICT in higher education: Review of literature from the period 2004-2011. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 3(1), 20-23. <https://10.7763/IJIMT.2012.V3.190>
- Townsend, D. (2009) Building academic vocabulary in after-school settings: games for growth with middle school English language learners. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 53(3), 242-251. <https://10.1598/JAAL.53.3.5>
- *Toy, F. (2019). *The effects of Quizlet on students' and EFL teachers' perceptions on vocabulary learning / teaching process*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Süleyman Demirel Üniversitesi.
- Treleaven, P. Greenwood, A. Pithadia, H. & Xu, J. (2022). Web 3.0 Tokenization and Decentralized Finance (DeFi). *SSRN Electronic Journal*. <https://10.2139/ssrn.4037471>
- *Tu, J. (2021). Developing self-directed learning strategies through creative writing: Three case studies of snowball writing practice in a college Chinese language classroom. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100837>
- Tubaishat, A., Al-Rawajfah, O. M., Habiballah, L. & Akhu-Zaheya, L. M. (2016). Exploring changes in nursing students' attitudes towards the use of technology: A four-wave longitudinal panel study. *Nurse Education Today*, 38, 101-106. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2015.12.006>
- Tunç-Karayılan, M., Çakmak, G. & Güzel, R. (2018). Bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme

ve gelişme ünitesinin değerlendirme sürecinde kullanılan oyunlaştırma etkinliğinin öğrencilerin fen bilimleri dersindeki başarılarına etkisi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 34, 60-69.

* Türkmen, F. (2022). *Vocabulary Learning Through Collocations and Gamification in EFL Classes* (Publication No. 30301433). ProQuest Dissertations & Theses Global.

Twyman T. & Tindal, G. (2006) Using a computer-adapted, conceptually based history text to increase comprehension and problem-solving skills of students with disabilities. *Journal of Special Education Technology*, 21(2), 5-16.

Uça Güneş, E. P. (2016). Toplumsal değişim, teknoloji ve eğitim ilişkisinde sosyal ağların yeri. *Açık Öğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi* 2(2), 191-206.

*Van, H.D., Thuyet, P.T.S. & Thanh, H.N. (2020). Using Quizlet to enhance vocabulary acquisition of non-english major freshmen. *The 8th OpenTESOL International Conference*, 576-590. <https://repository.vlu.edu.vn:443/handle/123456789/1674>

*Vu, T. T. & Bui, D. B. H. (2023). Combination of photos, definitions, and fill-in-the-blank tasks in Quizlet: a concern about learning academic vocabulary in online listening classes. *Journal on English as a Foreign Language*, 13(1), 102-126. <https://doi.org/10.23971/jefl.v13i1.5239>

Yalçın, N. (2024). *Okulöncesi ve ilköğretim kademelerinde oyun temelli uygulamaların meta-analizi ile meta-tematik analizinin karşılaştırılması*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gaziantep Üniversitesi.

Yeşiltaş, E. & Turan, R. (2015). Sosyal bilgiler öğretimine yönelik geliştirilen bilgisayar yazılımının akademik başarı ve tutuma etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, (5), 1-23.

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, N. Ç. (2002). *Verilerin değerlendirilmesinde meta analizi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Marmara Üniversitesi.

Yüksel, H.G., Mercanoğlu, H.G. & Yılmaz, M.B. (2022). Digital flashcards vs. wordlists for learning technical vocabulary. *Computer Assisted Language Learning*, 35(8), 2001-

2017. <https://10.1080/09588221.2020.1854312>

- Yünkül, E. (2019). Çoklu ortam öğrenme materyalinin akademik başarıya ve kalıcılık düzeyine etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 27(2), 727-736. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.2701>
- Zeitlin, B.D. & Sadhak, N.D. (2023). Attitudes of an international student cohort to the Quizlet study system employed in an advanced clinical health care review course. *Educ Inf Technol* 28, 3833–3857. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11371-3>
- Zeybek, G. (2019). Veritabanı Organizasyonu Dersinde Elektronik Portfolyo Uygulamalarının Akademik Başarıya Etkisi. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(4), 1045-1058. <https://doi.org/10.32709/akusosbil.427180>
- Zimmer, L. (2006). Qualitative meta-synthesis: a question of dialoguing with texts. *Journal of Advanced Nursing*, 53(3), 311-318. <https://10.1111/j.1365-2648.2006.03721.x>
- Zuppo, C., M. (2012). Defining ICT in a boundaryless world: the development of a working hierarchy. *International Journal of Managing Technology*, 4 (2), 13-22. <https://10.5121/ijmit.2012.4302>

ÖZGEÇMİŞ

Uğur ÇENET, ilköğrenimini Adana/Ceyhan’da, ortaokul ve lise öğrenimini Kırıkkale’de tamamladı. 2011 yılında Kırıkkale Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği bölümünü kazandı ve 2015 yılında mezun oldu. 2016 yılından beri Millî Eğitim Bakanlığı bünyesindeki devlet okullarında sınıf öğretmeniği yapmaktadır. 2021 yılında Gaziantep Üniversitesi Eğitim Programları ve Öğretim alanında yüksek lisansa kabul edildi. Eğitimini bu alanda sürdürmektedir.

VITAE

Uğur ÇENET completed his primary education in Adana/Ceyhan, secondary and high school education in Kırıkkale. In 2011, he won the Department of Classroom Teaching at Kırıkkale University and graduated in 2015. Since 2016, he has been working as a classroom teacher in public schools within the Ministry of National Education. In 2021, he was accepted to Gaziantep University Master's degree in Curriculum and Instruction. He continues his education in this field.